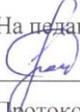


ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АДАМОВСКИЙ РАЙОН»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«МАЙСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Рассмотрено
На педагогическом совете
 С.Н. Бойчук
Протокол №
от «__» _____ 2023 года

Утверждаю
Директор МБОУ «Майская СОШ»
С.Н. Бойчук
Приказ № 11 от «11» 05 2023 года



ДЕТСКИЙ ЛАГЕРЬ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ
«ДРУЖБА»
ДЕТСКИЙ ЛАГЕРЬ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ
«СОЛНЫШКО»

программа смены «Содружество орлят»

социально-гуманитарной направленности

Возраст детей: 7-11 лет

Срок реализации: 21 день

Автор программы: Потаскаева Оксана Петровна,
заместитель директора по воспитательной работе

МБОУ «Майская СОШ»

Адамовского района Оренбургской области

п. Майский, 2023 год

1. Пояснительная записка

Актуальность программы. В младшем школьном возрасте ребенок не только осваивает новые социальные роли и виды деятельности – это благоприятный период для усвоения знаний о духовных и культурных традициях народов родной страны, традиционных ценностей, правил, норм поведения, принятых в обществе. «Знание младшим школьником социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение... поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений» (Примерная программа воспитания, Москва, 2020 г.).

Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: *Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье.*

Отличительная особенность. Основой данной программы смены «Содружество орлят» является Программа смен «Содружество Орлят России» для проведения в детских лагерях Российской Федерации. Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально-значимых ценностей, укрепление смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми, выстраивание перспектив участия в Программе «Орлята России» на следующий учебный год.

Новизна программы заключается в объединении *досуговой деятельности*, для которой характерны свободный выбор, эмоциональное проживание, вдохновение, самоорганизация, и *познавательной*, направленной на расширение представлений об этнокультуре как о безграничном ресурсе для творчества. Организованное педагогическое пространство летнего лагеря является благоприятным для становления личности младшего школьника и формирования детского коллектива благодаря следующим факторам:

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

Направленность программы «Содружество орлят» - социально-гуманитарная прослеживается в широком приобщении детей к разнообразному социальному опыту, созданию в лагере стиля отношений сотрудничества, содружества, сотворчества. Программа смены предполагает подготовку и реализацию коллективного творческого дела, согласно всем шести этапам КТД (по И. П. Иванову): совместное создание взрослыми и детьми большого общего Праздника в рамках игровой модели смены. Данный подход позволяет соблюсти оптимальное соотношение видов деятельности, заранее придуманных и структурированных взрослыми, и произвольных активностей, что обеспечивает реализацию детских инициатив, творчества, идей и замыслов.

Адресат программы. Программа рассчитана на учащихся 1-4 классов. Подавляющее большинство воспитанников – дети из малообеспеченных и многодетных семей, родители которых не имеют возможности отправить ребенка в загородный лагерь.

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

Задачи:

Обучающие:

- формировать у обучающихся представления об историческом прошлом и настоящем нашего посёлка; о личностях, оставивших заметный след в истории; о вкладе, который внесли соотечественники в историческое

- и культурное наследие посёлка, края, страны; о природных богатствах своего края, о мерах по охране природных и исторических объектов;
- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;

Развивающие:

- содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;
- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;

Воспитательные:

- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;
- формировать интерес ребёнка к участию в программе социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России».

Ожидаемые результаты

- расширение знаний о культуре, духовно- нравственных традициях Оренбуржья, о нравственных категориях: «добро», «зло», «взаимопомощь», «дружба»;
- положительное отношение ребёнка к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, спорт и здоровье;
- получение ребёнком положительного опыта взаимодействия друг с другом и внутри коллектива;
- проявление ребёнком интереса к различным видам деятельности (творческой, игровой, физкультурно-оздоровительной, познавательной);

- проявление ребёнком базовых умений самостоятельной жизнедеятельности: самообслуживание, бережное отношение к своей жизни и здоровью, безопасное поведение.

Принципы организации и содержания деятельности

При построении педагогического процесса для младших школьников в летнем лагере необходимо **учитывать следующие принципы:**

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

Методы реализации программы

Методы развития самостоятельной личности: соревнование, методы стимулирования развития личности, метод правовых последствий.

Методы развития социально активных способностей: метод творческого выполнения задач, метод игры, метод поручения.

Методы развития коммуникативных способностей: метод создания воспитывающих ситуаций, метод коммуникативного тренинга.

Методы развития духовно-нравственных и гражданских чувств: увлечение добрым делом, увлечение героическим, метод традиции, личный пример.

Основные формы организации деятельности детей

- утренняя гимнастика, подвижные игры, малые олимпийские игры, спортивные эстафеты, турниры, игры-путешествия;

- социально значимые дела, социальные мини-проекты;
- работа органов самоуправления;
- конкурсы рисунков и листовок, конкурсы талантов;
- интеллектуальные викторины, познавательные игры;
- развлекательно-игровые программы, КТД, тематические дни, концертные программы.

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

Для оптимизации процесса детского самоуправления в смене предлагается ввести систему чередования творческих поручений (далее – ЧТП), основанную на двух простых правилах: «от меньшего к большему» и «от простого к сложному». Система ЧТП строится на разделении отряда на микрогруппы для выполнения творческих заданий и поручений, благодаря которым каждый ребёнок сможет проявить свои способности в различных видах деятельности. Согласно игровой модели в начале смены ребята договариваются о том, как назвать команду, что может быть представлено на эмблеме их команды, предлагают варианты того, что может быть включено в творческую визитку. Дальше в играх на сплочение ребята принимают ответственность за свои решения и за решения команды. Попадая в Страну Маленьких и Великих Открытий. В завершение смены ребята берут на себя посильные роли в организации общего праздника.

В процессе смены педагогу важно координировать формирование команд таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Система мотивации и стимулирования. Главной мотивацией участия детей в игре-путешествии выступают элементы карты, которые отряд собирает на протяжении всей смены. По итогам путешествия ребята складывают их воедино. Ведения отдельной рейтинговой таблицы не требуется, так как

деятельность отрядов не предполагает конкуренции. За участие в отдельных конкурсах, соревнованиях, играх отряды могут получать дипломы и грамоты, а при необходимости и возможности – сладкие призы.

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

Образовательная деятельность

Образовательный компонент программы ориентирован на активную жизненную позицию ребенка, приобщенного к общественной деятельности, самообразованию, развитию творческих способностей.

1. ДООП «Экология. Первые шаги»
2. ДООП «Школа безопасности»
3. ДООП «Юные художники»

Занятия проводятся в форме просмотров видеофильмов, проведения бесед, встреч с интересными людьми, экскурсий, реализации мини-проектов, оформления творческих отчетов.

Учебно-тематический план образовательного компонента

№	Название разделов	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	«Юные художники»	6	1,5	4,5
2	«Экология. Первые шаги»	6	2	4
3	«Школа безопасности»	6	2	4
	Всего	18	5,5	12,5

Факторы риска и меры профилактики

№	Факторы риска	Меры профилактики
1	Низкое проявление заинтересованности к предлагаемым видам деятельности	Проведение индивидуальной работы с ребенком, изучение интересов ребенка
2	Неприятие коллективом	Проведение тренингов и упражнений, игр, направленных на развитие толерантности в отряде, индивидуальная работа.
3	Проблемы межличностных отношений в коллективе	Проведение отрядных мероприятий, упражнений на сплочение временного коллектива
4	Проявление эмоциональной неуравновешенности, колебание настроения	Проведение упражнений на снятие эмоциональной нагрузки, оказание поддержки.
5	Спад интереса к сюжету смены.	Создание ситуации успеха, поощрение творчества, самостоятельности, использование стимулирования деятельности.
6	Отсутствие самодисциплины	Найти каждому ребенку место в подготовке и проведении дела, чтобы он ощутил свою значимость.
7	Травматизм	Инструктаж по технике безопасности. Исключение травмоопасных ситуаций, бдительность и ответственность за здоровье, и жизнь детей.
8	Плохая погода, не позволяющая активно отдыхать	Изменение режима дня по отношению к запланированным видам деятельности. Запасные формы работы, адаптированные для работы в помещении.
9	Усталость педагогического коллектива	Четкое распределение обязанностей, объединение коллективных усилий в сложных ситуациях.
10	Утомляемость детей	Хорошая организация мероприятий, чередование игровой деятельности с творческой, интеллектуальной, спортивной и др.

2. Содержание программы смены

Модель игрового взаимодействия

В основе игровой модели смены лежит путешествие ребят в неизвестную Страну Маленьких и Великих Открытий (далее – Страна Открытий, Страна). Путешествовать по неизвестным местам возможно только сплочённой командой, поскольку жителям этой Страны требуется помощь. Поэтому задача ребят – создать такую команду, успешно пройти все испытания, составить карту Страны и таким образом помочь жителям сохранить их главные сокровища.

Каждый день начинается с нового открытия – новой локации Страны Открытий. Путешествовать по Стране и открывать тайны помогают её невидимые жители, которые общаются с ребятами при помощи книги. Для педагога книга является инструментом поддержки игрового сюжета. От лица невидимых жителей педагог предлагает ребятам поучаствовать в том или ином событии, отвечает на их вопросы, даёт подсказки в виде элементов карты Страны, по которой ребята путешествуют.

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. Ребята делятся на команды и представляют творческую «визитку». По итогам первых двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Остальные страницы – чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может, наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями Страны, в которую

отправляются путешественники (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены).

На протяжении основного периода смены ребята постепенно раскрывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатств Страны. День летит за днём, и путешествие подходит к завершению. А с ним и вопросы: смогли ли ребята помочь жителям Страны Маленьких и Великих Открытий, получилось ли собрать карту этой страны, можно ли теперь назвать отряд настоящей командой? И что это за Страна, по которой они путешествовали столько дней? На эти вопросы ребята отвечают вместе со своим вожатым/учителем в рамках дел десятого тематического дня смены. Ребята ещё раз вспоминают, как и где они путешествовали, собирают части карты воедино и приходят к выводу, что всё это время путешествовали по родной России. А невидимые жители, которые оставляли им свои послания – это их друзья, их семьи и жители России. И вот, разгадав все тайны, которые скрывались в волшебной книге, ребята готовы к новым свершениям.

Ход реализации программы смены

Основные направления деятельности

Образовательная деятельность в рамках смены предусматривает воспитательные мероприятия, связанные изучением духовно нравственных традиций и истории народов Оренбургской области, экскурсии краеведческой направленности, практическое участие в социально значимых делах и акциях, что будет способствовать формированию у детей гражданского и нравственного сознания.

Формы работы:

- мини-проекты;
- экскурсии;
- беседы;
- викторины, конкурсы;
- просмотры фильмов

Оздоровительная деятельность способствует формированию культуры физического здоровья, интереса к спорту, мотивирует детей на заботу о своем здоровье и активный отдых. Физические нагрузки, свежий воздух, знакомство с красивыми уголками природы, проведение оздоровительных и различных спортивно-развлекательных мероприятий способствует созданию положительного физиологического и психологического фона.

Формы работы:

- ежедневная утренняя зарядка;
- спортивные соревнования и праздники;
- беседы, конкурсы, викторины по спорту;
- беседы, викторины на тему ЗОЖ;
- встречи с участковым инспектором, медицинским работником;

Культурно-досуговая деятельность состоит из общелагерных и отрядных мероприятий (творческие конкурсы рисунков, стихов, частушек; изготовление плакатов; театрализованные игровые программы и т. д.).

Получение новых знаний при подготовке к мероприятиям различной направленности (викторинам, конкурсам и т. п.) приводит к обогащению мировоззрения ребенка, что, в свою очередь, сказывается на изменении личностного поведения каждого члена коллектива.

Формы работы:

- коллективная творческая деятельность;
- работа творческих мастерских (по программе дополнительного образования)
- экскурсии в библиотеку, музей.
- конкурсы;
- викторины;
- концертные программы.

Основными *методами* организации деятельности являются:

- *метод игры*(игры отбираются воспитателями в соответствии с поставленной целью);
- *методы театрализации*(реализуется через костюмирование, обряды, ритуалы);
- *методы состязательности*(распространяется на все сферы творческой деятельности);
- *метод коллективной творческой деятельности*(КТД).

Содержание программы смены по периодам

Содержание программы предполагает описание ключевых дел смены, которые рекомендованы к реализации, так как именно они поддерживают игровую модель. Педагогический коллектив лагеря может добавлять или разнообразить формы проводимых дел любого тематического дня при условии, что они будут представлены и реализованы в единой логике содержания всей программы и смысла игрового сюжета.

Обязательным условием является неведение участников относительно ожидающих их событий: каждое утро, открывая новые страницы волшебной книги, ребята вместе со своим вожатым/учителем находят новые задания, подсказки и приглашение к продолжению путешествия в следующий тематический день.

Организационный период (1-3 дни смены).

Задачи организационного периода:

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

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
1-й день смены. Организационный период.	
День защиты детей	Конкурсно-игровая программа на День защиты детей (организована СДК «Юность»)
2-й день смены. Формирование отрядов. Командообразование. Подготовка «визиток»	
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» (уровень лагеря) Приложение 2	Официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены.
Игровой час «Играю я – играют друзья» Приложение 1	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление
3-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены.	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» (уровень лагеря) Приложение 3	Творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников.
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда) Приложение 4	Презентация волшебной книги, открыв которую ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП.

Основной период (4-19 дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями русского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;

- создание условий для проявления каждым ребёнком индивидуальности, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;

- приобщение детей к здоровому образу жизни;

- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива.

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
4-й день смены. Тематический день «День русской поэзии»	
Познавательная программа «Литературный дилижанс» (уровень отряда) Приложение 20	Познавательная программа включает конкурс загадок, задание на соотнесение, поэтический конкурс, на знание произведений А.С. Пушкина.
Дневной киносеанс	Просмотр мультфильма «Сказка о царе Салтане», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях».
5-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» (уровень отряда) Приложение 5	Направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием.
Игровая программа «Мы – одна команда!» (уровень лагеря) Приложение 6	Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!»
5-й день смены. Тематический день «День РДДМ»	
«День РДДМ» (ответственный Советник по воспитанию)	«День РДДМ» (ответственный Советник по воспитанию)
Веселые старты «Школьная вселенная» (уровень лагеря) Приложение 30	Спортивная эстафета на сплочение и командообразование, приуроченное к Году наставника в России
7-день смены. Тематический день «День России»	
«Люблю тебя, Россия» (уровень лагеря)	Игра-путешествие «День России» с познавательными конкурсами и творческими номерами команд
Клубный час (уровень лагеря)	Развлекательная программа, подготовленная работниками СДК «Юность»

8-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	
Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» (уровень отряда) Приложение 7	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/Оренбургской области. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.
Театральный час «Там, на неведомых дорожках» (уровень лагеря) Приложение 8	Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют, после чего начинаются представления отрядов. Далее участников ждёт сюрприз – экспромт на сцене от вожатых.
9-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»	
Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня» (уровень отряда) Приложение 11	Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/Оренбургской области с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии, которые могут показать практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно.
Конкурсная программа «Эврика!» (уровень лагеря) Приложение 12	Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!»
10-й день смены. Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»	
Экскурсия «Кладовая природы» (уровень отряда) Приложение 13	Знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/Оренбургской области.
Экологический час «Создание экологического постера и его защита» (уровень лагеря) Приложение 14	Во время экскурсии ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внося туда все, что они почувствовали и запомнили. Время на создание постера ограничено. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.
11-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»	
Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» (уровень лагеря)	Направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/Оренбургской области и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах,

Приложение 16	пофантазировать и создать что-то своё.
Клубный час. Мастер-классы «Умелые ручки»(уровень лагеря) Приложение 15	«Творческая мастерская», где они смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести и другим свои т.д. (мастер-класс от педагогов дополнительного образования)
12-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»	
Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда) Приложение 17	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.
Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов» (уровень лагеря) Приложение 18	Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/Оренбургской области
13-й день смены. Тематический день «Я и моя семья»	
Творческая мастерская «Подарок своей семье» (уровень отряда) Приложение 22	Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких.
Гостиная династий «Ими гордится Россия» (уровень отряда/лагеря) Приложение 23	Творческая встреча ребят с представителями семейных династий (это могут быть учителя, врачи, лесники, и др.).
14-й день смены Тематический день «День Нептуна»	
Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!» (уровень отряда и лагеря) Приложение 25	Основная деятельность времени отрядного творчества заключается в том, чтобы увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника «День Нептуна». Каждая команда получает поручение по подготовке праздника.
День Нептуна	Представление-конкурсная программа «День Нептуна»
15-й день смены. Тематический день «День памяти и скорби»	
Акция «Белый журавлик» (уровень отряда)	Изготовление белых журавликов, распространение среди жителей поселка
Торжественная линейка у Монумена славы в парке (уровень лагеря)	Выразительное чтение стихотворений о войне, возложение цветов, минута молчания.
16-й день смены. «Я и мои друзья»	
Большая командная игра «Физкульт-УРА!»	Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать

(уровень лагеря) Приложение 24	себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого.
Клубный час (уровень лагеря)	Развлекательная программа, подготовленная работниками СДК «Юность»
17-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»	
Тематический час «Открываем Россию» (уровень отряда) Приложение 19	Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Для этого ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за предыдущие дни, и отгадывают название страны, по которой они путешествовали (Россия). Педагог рассказывает о Государственных символах нашей страны.
Праздничная программа «Минута славы» (уровень лагеря)	Направлена на эмоциональный подъём ребят в конце путешествия. Во время программы ребята исполняют выученный ими ранее флешмоб и другие танцы, исполняют творческие номера.
18-й день смены. Тематический день «День мира»	
Творческая программа «Мы мечтою о мире живем»	Конкурс рисунков на асфальте, конкурс патриотической песни.
«Зарничка» Приложение 21.	Военно-спортивная эстафета
19-й день смены. Тематический день «День рекордов»	
«Мисс лагеря» Приложение 31.	Конкурсно-игровая программа для девочек
«Рыцарский турнир» Приложение 32.	Конкурсно-игровая программа для мальчиков

Итоговый период (13-14 дни смены) – орлята возвращаются из путешествия по неизвестной стране и подводят итоги.

Задачи итогового периода:

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

- подготовка детей к завершению смены, усиление контроля за жизнью и здоровьем детей.

Формы ключевых событий и дел	Краткое описание
20-й день смены. Тематический день «Я и моя Россия»	
Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» <i>(уровень отряда)</i> Приложение 26	Деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей части общего поручения отряда. При необходимости ребята репетируют или специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий).
Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» <i>(уровень лагеря)</i> Приложение 27	Проведение праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.
21-й день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.	
Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» <i>(уровень лагеря)</i> Приложение 29	Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.
Клубный час (уровень лагеря)	Развлекательная программа, подготовленная работниками СДК «Юность»

Ключевые мероприятия смены

Форма мероприятий	Название	Педагогическая цель мероприятия	Ожидаемый результат
Творческая встреча орлят	«Знакомьтесь, это – мы!»	создание условий для развития коммуникативных навыков и творческих способностей детей и подростков.	создание эмоциональной атмосферы для осознанного принятия норм и правил жизнедеятельности лагеря.
Время отрядного творчества и общий сбор участников	«От идеи – к делу!»	увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника «День Нептуна». Каждая команда получает поручение по подготовке праздника.	приобретение практического опыта в производстве культурного продукта, развитие индивидуальных творческих способностей
Конкурсная программа	Праздничная программа «Минута славы»	создание условий для демонстрации обучающимися своих творческих способностей	приобретение практического опыта в производстве культурного продукта, развитие индивидуальных творческих способностей
Праздник закрытия смены	Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги»	подведение итогов смены	оценка и самооценка участниками смены лично-значимых и коллективных результатов участия в программе.

Утверждаю:
 Директор МБОУ «Майская СОШ»
 _____ С.Н. Бойчук

План-сетка лагеря «Дружба» с дневным пребыванием на базе МБОУ «Майская СОШ»

	понедельник	вторник	среда	четверг	пятница
				1.06	2.06
10.00				Регистрация участников программы	Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь»
11.00				День защиты детей	Игровой час «Играю я – играют друзья»
13.30				Оформление лагеря	Оформление лагеря
14.15				Орлянский круг. Огонек.	Орлянский круг. Огонек
	5.06.	6.06«День русской поэзии»	7.06«Национальные игры и забавы»	8.06«День РДДМ»	9.06«День России»
10.00	Кружок «Юные художники»	Кружок «Школа безопасности»	Кружок «Экология. Первые шаги»	Кружок «Юные художники»	Кружок «Школа безопасности»
11.00	«Знакомьтесь, это – мы!»	«Литературный дилижанс»	«Мы – Орлята!»	«День РДДМ»	«Люблю тебя, Россия»
13.30	«Открывая страницы интересной книги»	Дневной киносеанс	«Мы – одна команда!»	Веселые старты с воспитателями «Школьная вселенная»	Клубный час
14.15	Орлянский круг. Огонек.	Орлянский круг. Огонек	Орлянский круг. Огонек.	Орлянский круг. Огонек	Орлянский круг. Огонек.
	12.06	13.06«Устное народное творчество»	14.06«Великие изобретения и открытия»	15.06«Природное богатство и полезные ископаемые»	16.06«Прикладное творчество и народные ремёсла»
10.00		Кружок «Экология. Первые шаги»	Кружок «Юные художники	Кружок «Школа безопасности»	Кружок «Экология. Первые шаги»
11.00		«Ларец народной мудрости»	«Мир науки вокруг меня»	«Кладовая природы»	«Твори! Выдумывай! Пробуй!»
13.30		«Там, на неведомых дорожках»	«Эврика!»	«Создание экологич. постера и его защита»	«Умелые ручки»

14.15	Орлятский круг. Огонек.	Орлятский круг. Огонек	Орлятский круг. Огонек.	Орлятский круг. Огонек	Орлятский круг. Огонек.
	19.06«Национальная кухня»	20.06«Я и моя семья»	21.06«День Нептуна»	22.06«День памяти и скорби»	23.06«Я и мои друзья»
10.00	Кружок «Юные художники»	Кружок «Школа безопасности»	Кружок «Экология. Первые шаги»	Кружок «Юные художники»	Кружок «Школа безопасности»
11.00	«Экспедиция вкусов»	«Подарок своей семье»	«От идеи – к делу!»	«Белый журавлик»	«Физкульт-УРА!»
13.30	«Шкатулка рецептов»	«Ими гордится Россия»	День Нептуна	Торжественная линейка у Монумента славы в парке	Клубный час
14.15	Орлятский круг. Огонек.	Орлятский круг. Огонек	Орлятский круг. Огонек.	Орлятский круг. Огонек	Орлятский круг. Огонек.
	26.06«Открытые тайны великой страны»	27.06«День мира»	28.06«День рекордов»	29.06«Я и моя Россия»	30.06
10.00	Кружок «Экология. Первые шаги»	Кружок «Юные художники»	Кружок «Школа безопасности» шаги»	Кружок «Экология. Первые	Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»
11.00	«Открываем Россию»	«Мы мечтаю о мире живем»	«Мисс лагеря»	«Создаём праздник вместе»	Клубный час
13.30	«Минута славы»	«Зарничка»	«Рыцарский турнир»	«По страницам нашей книги»	
14.15	Орлятский круг. Огонек.	Орлятский круг. Огонек	Орлятский круг. Огонек.	Орлятский круг. Огонек	Орлятский круг. Огонек.

3. Условия реализации программы

Кадровое обеспечение программы.

В соответствии со штатным расписанием в реализации проекта участвуют:

1. Начальник лагеря.
2. Воспитатели
3. Медицинский работник.
4. Работники столовой
5. Уборщик служебных помещений.

Директор образовательного учреждения утверждает структуру лагеря и штаты. Работа лагеря устанавливается в соответствии с приказом. Начальник лагеря и педагогический состав назначен из числа педагогических работников образовательного учреждения.

Начальник лагеря определяет функциональные обязанности персонала, руководит работой лагеря и несет ответственность за состояние воспитательной, хозяйственной и финансовой работы, соблюдение распорядка дня, трудового законодательства, обеспечение здоровья и жизни воспитанников, планирует, организует и контролирует все направления деятельности лагеря, отвечает за качество и эффективность.

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

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

Педагогический состав, принимающий участие в реализации программы, формируется из расчёта 1 педагог на 10 детей. В помощь к реализации программы могут быть подключены старшеклассники, но они не несут юридической ответственности за детей, находящихся в отрядах.

Медицинский работник осуществляет периодический контроль за санитарным состоянием лагеря, проведение спортивных мероприятий, мониторинга здоровья.

Отрядные воспитатели организуют воспитательную работу, отвечают за жизнь и безопасность ее участников.

Обязанности обслуживающего персонала определяются начальником лагеря.

Методическое обеспечение программы.

- наличие необходимой документации, программы, плана;
- должностные инструкции, приказ об организации лагеря на базе школы;
- подбор методического материала в соответствии с программой лагеря;
- проведение инструктивно-методических сборов с педагогами до начала лагерной смены;
- подбор реквизита для проведения дел;
- разработка системы отслеживания результатов педагогической деятельности и деятельности воспитанников лагеря, подведение итогов, обеспечение гласности достигнутых успехов и результатов.

Необходимый уровень готовности педагогов к реализации программы

Должен знать	Должен уметь	Должен подготовить
Цели, задачи и механизмы реализации программы, содержание её ключевых событий и особенности их реализации	Мотивировать детей к активному участию в событиях программы, вовлекать их в совместную творческую деятельность	Распечатать необходимые материалы для отрядных и общелагерных дел
Содержание основных нормативно-правовых документов	Проводить инструктажи по безопасности жизнедеятельности	Оформить встречный отрядный уголок
Содержание инструкций по обеспечению безопасности жизнедеятельности ребёнка	Оказывать первую доврачебную помощь	Подготовить перечень методов игровой диагностики для ежедневного анализа дня с детьми

Психофизиологические особенности детей младшего школьного возраста	Вести конструктивный диалог с родителями или законными представителями ребёнка	Подготовить адаптированные сценарии отрядных дел (с учётом регионального компонента)
Методику коллективно-творческой деятельности по И.П. Иванову	Организовывать отрядную и общелагерную деятельность	
Методику организации и проведения игр	Проводить аналитическую работу с детьми	
Основные методы и приёмы по активизации деятельности детей к участию в предлагаемой деятельности	Адаптировать сценарии дел для своего отряда (с учётом регионального компонента и индивидуальных особенностей детей)	

Ресурсное обеспечение программы.

- Кабинеты: игровая комната, кабинет для кружковой работы, компьютерный класс, медицинский кабинет.
- Школьный музей.
- Техническое оснащение: компьютеры (4), принтер, музыкальный центр, экран, проектор, фотоаппарат с режимом видеосъемки.
- Спортивный зал и спортивная площадка
- Школьная библиотека с читальным залом
- Школьная столовая на 60 посадочных мест
- Комнаты гигиены (соответствуют требованиям СанПин)

4. Оценка эффективности реализации программы.

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

Индикаторами диагностики программы являются:

- проявление ценностного отношения к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью;

- проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности;
- приобретение ребёнком знаний и социального опыта;
- положительное эмоциональное состояние детей;
- позитивное взаимодействие в команде, коллективе.

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

Таблица №2 «Примеры методов игровой диагностики»

Индикатор	Название и описание методов игровой диагностики
Проявление социально значимых качеств ребёнка и его ценностное отношение к Родине и Государственным символам РФ, семье, команде, природе, познанию, здоровью	«Персонаж» Детям предлагается выбрать себе персонажа из сказки/былины/песни и др. на кого он похож сейчас, и на кого он хотел бы равняться, и пояснить свой выбор (чем отличаются персонажи, что понравилось в персонаже, на которого хочется равняться)
Проявление ребёнком интереса к предлагаемой деятельности	«Интересный вагон» Из бумажных/картонных вагончиков педагог составляет своеобразный поезд. Детям предлагается выбрать персонажа/человечка и прикрепить его к определенному вагончику (как бы поместить его туда). Вагончики подписаны: здесь могут быть спортивные игры и соревнования, изготовление поделок и сувениров, танцевальные мастер-классы, интеллектуальные игры и другие яркие, эмоциональные или содержательные события смены. Таким образом ребята смогут увидеть, у кого из отряда такие же интересы, как и у них, а педагог может зафиксировать наиболее результативные дела как на уровне отряда, так и на уровне лагеря.
Эмоциональное состояние детей	«Цветной сундук» Детям выдается большой лист бумаги с изображением сундука и предлагается его

	<p>раскрасить. Каждый выбирает для раскраски какой-то элемент изображения и цвет в зависимости от самочувствия. Оранжевый – если они хорошо себя чувствуют, нашли друзей и готовы принимать участие в событиях; голубой – если всё хорошо, но есть что-то, что им не совсем нравится; фиолетовый – если им скучно и хочется домой.</p>
<p>Взаимодействие в команде, коллективе</p>	<p>«Золотая коллекция» Детям предлагают каждому взять по 2 разных жетона и вручить их: - тому, кому хочется сказать спасибо за сегодняшний день; - тому, кто стал твоим другом и поддержит тебя в любой момент.</p>

5. Список литературы

1. Конвенция ООН о правах ребенка.
2. Конституция РФ.
3. Закон «Об образовании» РФ.
4. Положение о детском оздоровительном лагере. Приложение к постановлению ВЦСПС от 11 мая 1990 г. № 7-21
5. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2007 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления»
6. СанПиН СП 2.4.3648-20 "САНИТАРНО-ЭПИДЕМИОЛОГИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИЯМ ВОСПИТАНИЯ И ОБУЧЕНИЯ, ОТДЫХА И ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" [утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28].
7. Рекомендации по примерному содержанию тематических (образовательных программ), реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей ФГБОУ «Всероссийский центр «Океан». Приложение 1 к письму Департамента дополнительного образования детей, воспитания и молодежной политики Минобрнауки России от 26.10.2012 года №09-260.
8. Методические рекомендации по совершенствованию воспитательной и образовательной работы в детских оздоровительных лагерях, по организации досуга детей. Приложение № 2 к письму Минобрнауки России от 14.04.2011 г. № МД-463/06.
9. Указ Губернатора Оренбургской области "Об организации отдыха, оздоровления и занятости детей и подростков в Оренбургской области в 2012 году и последующие годы» от 12 апреля 2012 г. N 211-ук
10. Селевко Г.К. Социально-воспитательные технологии. М.: «НИИ школьных технологий», 2005. – 176 с.
11. Оренбургский ИПК [Электронный ресурс] Социальное проектирование в системе дополнительного образования детей; Фархшатова И.А., к.п.н., старшим преподавателем кафедры доп. образования ОГПУ. Режим доступа:

http://www.orenipk.ru/rmo_2009/rmo-dop-2008/dop/dop_proekt.html свободный – Яз. рус.

12. Метод Вики для Вожатых Летний лагерь. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://summercamp.ru>, свободный – Загл. с экрана. – Яз. рус.
13. Иванов А.В. Методика формирования социальной активности учащегося: Учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: , 2013. – 329 с.
14. Методическая копилка учителя, воспитателя, родителя. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://zanimatika.narod.ru>, свободный – Загл. С экрана. Яз. рус.
15. Аракелян Ю.А. «Смена маленького роста»: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6-11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
16. Афанасьев С.П. «Что делать с детьми в загородном лагере?» / С. Афанасьев, С. Коморин, А. Тимонин. – М.: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.
17. Багапова Л.Д. «Мгновения отличного настроения»: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.А. Сайфина, Н.А. Сакович. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.
18. Беляков Ю.Д. «Методика организации коллективных творческих дел и игр»: методическое пособие. Издание 2-е, переработанное и дополненное. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
19. Васильковская Н.И. «Создай команду!»: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
20. Газман О.С. «Каникулы: игра, воспитание» / Под ред. О.С. Газмана – М.: Просвещение, 1988 – 160 с.
21. Газман О.С. «Педагогика в пионерском лагере: Из опыта работы Всероссийского п/л «Орлёнок» / О.С. Газман, В.Ф. Матвеев. – М.: Педагогика, 1982 – 96 с.

Приложение 1 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

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

Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия. При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут).

Представленная ниже подборка включает игры разных авторов (из интернет-источников и печатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

1 Примеры игр: – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

2 – Игра «Атомы-молекулы».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку — я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т.д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

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

4 – Игра «Муха».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

5 – Игра «Пиф-паф».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Каждый ребёнок находит себе пару и после этого все пары встают в два круга – один из пары во внешний круг, другой из пары во внутренний круг, друг напротив друга.

Далее ведущий произносит слова и показывает движения, а задача ребят за ним повторять:

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

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

7 – Игра «Необычный город».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу интересную историю про необычный город – какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди – которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-то здоровается вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (варианты ребят) Вы правы! (при любом варианте ответа – ответ ведущего положительный, потому что это фантазии). История может быть длиннее – всё зависит от фантазии ведущего.

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

- 11 – Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

14 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

- *Описание игры:*

Первый уровень игры:

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

Второй уровень игры:

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

Третий уровень игры:

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

15 – Игра «Фотография».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

Условия проведения: ровная просторная площадка, жетоны для деления команды с изображением землян и космонавтов, таблички «Ракета» и

«Космодром», небольшая дощечка, либо мелок для обозначения границ условной дощечки, условный строительный материал (мягкий конструктор, кубики, игрушки и т.д. – любые предметы небольшого размера).

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

- *Сценарий игровой программы:*

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

Ребята занимают места на проводимой площадке, согласно выбранному жетону – группа «Земляне» и группа «Космонавты».

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

Свой ответ даёт группа «Земляне».

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

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

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

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

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

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

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

После этой фразы ведущий или кладёт дощечку, или условно обозначает её края двумя параллельными линиями. Задача ребят перебраться на другой берег – на полянку. При этом на дощечку

первоначально встают несколько человек (детям можно сказать – это делается для того, чтобы её не сдуло ветром), а остальные должны перейти таким образом, чтобы никто не оступился и не задел пол.

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

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

Для выполнения этого упражнения ребятам нужно взяться под руки в одну цепочку так, чтобы правая рука лежала поверх левой руки соседа

справа, а левая рука лежала снизу под правой рукой соседа слева. Далее с одного конца на другой ребятам предстоит передать предметы, не уронив их (если роняют – это «минус один строительный материал»).

Строительным материалом могут быть мячи, игрушки, кубики, шишки, палочки и т.д.

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

Ребята из условного строительного материала создают дом (обозначают границы – где и что находится). После этого ведущий

предлагает им занять место в доме и рассказать, кто какое место занял и почему. Ребята занимают места, рассказывают о своём выборе.

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

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

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

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

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

Ведущий: «Вот плывём мы с вами по океану, и навстречу нам плывёт Чудо-Юдо Рыба Кит, давайте её изобразим! Отлично, мы справились! Дальше на нашем пути встречается Осьминог со своим семейством, давайте покажем осьминога. Осьминог помахал нам своими щупальцами и продолжил свой путь. А мы плывём дальше и нам навстречу плывёт большой корабль с парусами, давайте и его покажем. У вас получилось великолепно! Но вот корабль задел наш плот, и от него отломился небольшой кусок (покрывало сгибается сантиметров на 20, или заранее ограниченная территория становится меньше – ребятам нужно поместиться на ней). И вот мы приближаемся к необитаемому острову, высаживаемся на него – как тут просторно! Но подождите, кажется, нас стало меньше. Давайте проверим, все ли доплыли до острова? Не потеряли ли мы кого-нибудь?»

Ведущий берёт покрывало за один конец, его помощник за второй конец, и натягивают покрывало вертикально. Ребята делятся на 2 команды и прячутся по одну и другую сторону от покрывала. Пока ведущий говорит

«раз, два, три», от каждой команды должны близко к покрывалу подойти по одному человеку. После этого покрывало опускается, и ребята должны назвать имена друг друга.

Кто назвал быстрее, тот забирает в свою команду человека, не успевшего назвать его имя. Игра продолжается до тех пор, пока все не окажутся по одну сторону от покрывала.

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

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

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

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 2 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: общий сбор участников включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ, приветственной речью начальника лагеря и творческим номером. После торжественной части (официального старта смены), отряды переходят на игру-путешествие по лагерю, которая подразумевает знакомство участников смены с территорией, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), флажок, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

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

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (<i>ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах</i>).
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни (<i>ссылка на песни находится в дополнительных материалах</i>). Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (<i>ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах</i>).
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади – звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (<i>ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах</i>). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней</i>). Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.
3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. (звучит сигнал «Орлёнок» – <i>ссылка на сигнал находится в</i>

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

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

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

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

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

2 вариант. Игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На станции даётся короткая информация о месте и дополнительная информация (например, о правилах). Пример: станция у столовой – дети знакомятся с местом принятия пищи, с сотрудниками столовой, здесь же узнают распорядок подачи еды. Кроме того, на этой станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится.

По итогам игры-путешествия каждый ребёнок должен знать, где он находится в данную минуту, к кому можно обратиться по тому или иному вопросу, где в лагере расположены

основные места пользования (душ, туалет, столовая, медицинский пункт и т.д.), какие в лагере есть правила и как провести время интересно, с пользой и безопасно для своего здоровья.

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q>
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
 - Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/7yIy1JW3I4EBOw>

Приложение 3 к пояснительной записке пришкольного лагеря

План-конспект творческой встречи орлят «Знакомьтесь, это – мы!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой

«вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников- старшекласников, которые принимают участие в реализации смены.

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

Место проведения: актовый зал

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

1-й шаг – Знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей. Важно объяснить детям, что творческая презентация

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

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

3-й шаг – Подготовка визитки. Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важно. Отряду нужно договориться:

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

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

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

Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты

выходят на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты. За два номера до своего отряд должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

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

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

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

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

По итогам выступления отрядам вручаются волшебные книги (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), открыть которые им предстоит на следующий день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работес ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Заставка на экран «Творческая встреча орлят»(изображение): <https://disk.yandex.ru/i/kNJdr5fY342IRA>

Приложение 4 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект тематического часа «Открывая страницы интересной книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

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

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

Место проведения: актовый зал

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

Ребята видят множество чистых листов, а на первой странице – послание от жителей неизвестной страны. В этом послании жители приглашают ребят познакомиться со Страной, узнать о ней больше; но, чтобы отправиться в путешествие по Стране, ребятам нужно выполнить ряд заданий и узнать ее правила и традиции.

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

- записать на видео название и девиз отряда;
- написать 10 причин, зачем ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране;
- нарисовать портрет класса с его качествами и умениями;
- разгадать кроссворд/ расшифровать картинки/ собрать пазл с правилами и традициями жителей неизвестной страны.
- *Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий:*
- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;
- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;
- каждый житель Страны уважает труд других людей и относится к ним с пониманием, заботой и уважением – бережёт имущество, сохраняет природу и чистоту, старается не мешать, когда другие заняты делом;
- каждый житель Страны всегда знает, что происходит в Стране, потому что интересуется новостями;
- каждый житель Страны старается каждый день делать что-то, чтобы становиться лучше – занимается спортом, творчеством, читает книги, что-то мастерит или рисует, играет, помогает другим;
- каждый житель Страны уважает своё время и время других жителей, поэтому везде приходит вовремя;

- каждый житель Страны знает много интересных и красивых песен и поёт их, когда хочется поднять настроение, успокоиться, поразмышлять о чём-нибудь;
- каждый житель Страны ежедневно подводит итоги дня, анализирует прожитое, исполняет вечернюю песню и вечернюю речёвку;
- каждый житель Страны не покидает свою территорию, а если выходит за её пределы, то обязательно со взрослым или по разрешению;
- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать.

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

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

Список первых групп ребята вывешивают на отрядном уголке.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Звук волшебства (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/kRNbW4Wge10Nfw>
ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

Приложение 5 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект времени отрядного творчества «Мы – Орлята!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: время отрядного творчества направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав, и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием.

Оборудование и материалы: волшебная книга, перечень национальных игр и реквизит для них, конверты с карточками игр, бумага и фломастеры для рекламы игр.

Место проведения: просторное помещение.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие и целевые установки дела	Педагог просит вновь открыть волшебную книгу (<i>ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах</i>) и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с волшебной книгой	Открыв волшебную книгу, ребята вновь видят сообщение от жителей Страны. На этот раз жители открывают для ребят одно направление неизвестной страны – национальные и народные игры и забавы. После общей информации дети получают задание на знакомство с играми.
3. Знакомство с народными и национальными играми и забавами	Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приведены примеры игр с описанием (<i>ссылка на перечень игр находится в дополнительных материалах</i>). Задача ребят – изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захотели в неё сыграть. Реклама может быть изготовлена в любом жанре: можно ее нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.
4. Определение отрядной игры и её репетиция	После представления игр каждой группой выбирается одна игра – самая интересная, которую ребята готовы будут провести для ребят других отрядов. Эту игру отряд изучает более подробно; ребята пробуют провести её друг для друга с объяснением правил. Если выбранная игра содержит травмоопасные элементы, ребята вместе с педагогом принимают решение, как обезопасить игру, оставив в ней главную идею.
5. Подведение итогов	Время отрядного творчества завершается подведением итогов, где ребята могут рассказать, о каких играх они узнали, в какие, возможно, играли у себя дома, какие игры здесь им запомнились больше всего. Важно при подведении итогов также убедиться, что ребята поняли игру, которую им предстоит провести для других отрядов на общем деле.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работам с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/4j4eFmd0Wnpeig>

Приложение 6 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект игровой программы «Мы – одна команда!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игровая программа, включающая задания на сплочение и командообразование, и проведение для отрядов своей игры, с которой ребята познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!».

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), маршрутные листы, реквизит для игр, упражнений и заданий (указан в самих играх, упражнениях и заданиях).

Место проведения: ровная площадка на улице с лесной территорией вокруг при хорошей погоде/ просторное помещение (спортивный зал) при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

<p>1. Стартигровой программы</p>	<p>Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз (<i>кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду</i>). Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни (<i>ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах</i>) и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе» (<i>демонстрация</i>), вторая группа – «Мы» (<i>демонстрация</i>), третья группа – «Команда» (<i>демонстрация</i>). Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда», «Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!» После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.</p>
<p>2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»</p>	<p>одной на два участника). <i>Описание задания:</i> внутри треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70- 120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы. <i>б – Задание «Шишка в центре»</i> <i>Реквизит:</i> листок с заданием, мелок, газета, шишки. <i>Описание задания:</i> это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено – разрешено. Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием:</p>

	<p>«Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты».</p> <p>При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10-15 лежит лист газеты.</p> <p>Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т.д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4-6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.</p>
3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»	<p>Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (<i>ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах</i>), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (<i>это зависит от количества отрядов в лагере</i>), занимают свободную площадку, и внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества.</p> <p>На этот этап отрядам отводится 15 минут.</p>
4. Подведение итогов дела	<p>Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т.д.</p>

Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>

Приложение 7 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект конкурса знатоков «Ларец народной мудрости»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: конкурс знатоков направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказки и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.

Оборудование и материалы: игровое поле, элементы игры, материалы заданий, ноутбук, фонограммы, колонка, бумага, фломастеры.

Место проведения: аудитория со столами и стульями по количеству участников.

Сценарный ход дела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий	В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познакомить ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы, поговорки, песни, потешки и многое другое.
2. Деление на команды	Для того чтобы участвовать в конкурсе знатоков, отряд предварительно необходимо поделить на 3 команды. К этим командам могут быть прикреплены персонажи, которые будут помогать командам. Команды предварительно могут придумать названия и кричалки.
3. Выполнение заданий конкурса знатоков	Варианты заданий предложены ниже — можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

Конкурс знатоков может строиться по принципу «Своей игры», где есть три категории: «Сказки и былины», «Пословицы и поговорки», «Песни и потешки» и пять уровней заданий и вопросов – на 100, 200, 300, 400 и 500 баллов. Поле игры может быть не стандартным, в форме таблицы, – а интересным для детей этого возраста: в форме дуба у Лукоморья, на котором золотая цепь и кот учёный, как символ знаний и мудрости (*ссылки на игровое поле и элементы игры находятся в дополнительных материалах*).

Ниже в таблице предложены варианты заданий и примеры материалов, которые можно использовать. За основу можно взять и устное народное творчество своего региона, таким образом дети познакомятся с культурным наследием своего родного края, своей малой Родины.

Категория	Примеры используемых материалов	Варианты заданий
-----------	---------------------------------	------------------

«Сказки и былины»	<p>Сказки:</p> <ul style="list-style-type: none"> · «Лиса и заяц» · «Двесестры» · «Петух и жерновцы» · «Мужик и барин» · «Репка» · «Колобок» · «Летучий корабль» · «Каша из топора» · «Зайкина избушка» · «Вершки и корешки» · «Курочка Ряба» · «Царевна Несмеяна» · «Жихарка» · «Федот-стрелец» · «Финист – ясный сокол» <p>Былины:</p> <ul style="list-style-type: none"> · «Илья Муромец и Соловей-разбойник» · «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» · «Вольга и Микула Селянинович» · «Добрыня Никитич и Алёша Попович» 	<ul style="list-style-type: none"> · Отгадать сказку или былину по картинке или по её элементу. · Отгадать сказку или былину по фразе из неё. · Отгадать персонажа сказки или былины по описанию. · Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж. · Отгадать сказку или былину по нескольким персонажам. · Разгадать кроссворд. · Разгадать ребусы.
«Пословицы и поговорки»	<ul style="list-style-type: none"> - Без труда не вынешь и рыбку из пруда. - Береги землю родимую, как мать любимую. - В здоровом теле – здоровый дух. - Видно птицу по полёту – человека по делам. - Где родился – там и пригодился. - Глаза боятся, а руки – делают. - Грамоте учиться – всегда пригодится. - Делу время – потехе час. - Добрый человек добру и учит. - Жизнь дана на добрые дела. - Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить. - Нет друга – ищи, нашёл – береги. - Один в поле не воин. - При солнышке тепло, при матушке добро. - Семь раз отмерь, один отрежь. - Скучен день до вечера, коли делать нечего. - Старый друг лучше новых двух. - Терпенье и труд всё перетрут. - Труд человека кормит, а лень портит. - Человек без друзей – что дерево без корней. 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки. 2) Вставить пропущенные слова. 3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой. 4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки. 5) Изобразить мимикой и жестами пословицу или поговорку. 6) Разгадать ребусы. 7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов.

«Песни и потешки»	<p>Песни:</p> <p>Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Приди конь – успокой, Приди щука – убаюкай, Приди сом – дай нам сон, Приди пеструшка – дай подушку, Приди свинка – дай перинку, Приди котик – закрой ротик, Приди ласка – закрой глазки! Баю-баю, надо спать, Все придут тебя качать! Как на (имя именинника) день рожденья, Испекли мы каравай, Вот такой вышины. Вот такой нижины. Вот такой ширины, Вот такой ужины. Каравай, каравай! Кого любишь – выбирай! Я люблю, конечно, всех, А вот (имя участника) больше всех! Скок-поскок! Молодой дроздок По водичку пошёл, Молодичку нашёл. МолодиченькаНевеличенька – Сама с вершок, Голова с горшок. Молодичка-молода Поехала по дрова, Зацепилась за пенёк, Простояла весь денёк. Жили у бабуси Два весёлых гуся, Один – серый, другой –белый, Два весёлых гуся. Один – серый, другой – белый, Два весёлых гуся! Мыли гуси лапки В луже у канавки, Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке. Один – серый, другой – белый, Спрятались в канавке! Вот кричит бабуся: «Ой, пропали гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гуси! Один – серый, другой – белый, Гуси мои, гуси!» Выходили гуси, Кланялись бабусе, Один – серый, другой – белый, Кланялись бабусе. Один – серый, другой – белый, Кланялись бабусе!</p> <p>Потешки:</p> <p>Зайка серый наряжается, Видно в гости собирается. Вымыл носик, вымыл лобик, Вымыл ухо, вытер сухо. Надел бантик, стал он франтик.</p> <p>Сорока – белобока Летела издалёка К малым птенчикам, К своим детушкам. Детки малые пищат, Есть хотят, пить хотят.</p>	<p>Вставитьпропущенныеслова.</p> <p>Исполнитьпеснюилипотешку.</p> <p>Отгадать песню или потешку по мелодии.</p> <p>Пояснить, о чём поётся в песне или потешке.</p> <p>Составить верный порядок строчек в песне или потешке.</p> <p>Изобразить строчку из песни или потешки мимикой и жестами.</p> <p>Нарисовать сюжет песни или потешки.</p>
-------------------	---	--

	<p>Мишка – топтыжка По лесу гулял. Мишка – топтыжка Малину искал. Сердится мишка, Рычит и топочет: Нету малины, А кушать он хочет!</p> <p>Лисонька – лисичка, Ты где была? В деревне. Лисонька – лисичка, Что ты там делала? Стерегла уток, Стерегла курочек.</p> <p>Как у Яшки у кота Шубка очень хороша: На груди манишка, На ногах штанишки, На пушистых лапках Коготки-царапки. Яша – котик озорной, Он веселый и смешной: Любит мячик он гонять, На подушечке лежать.</p>	
--	---	--

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Пример оформления игрового поля (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>
- Пример оформления элементов игры (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>

Приложение 8 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект театрального часа «Там, на неведомых дорожках»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: театральный час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: ребята инсценируют сказку, готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют и представляют свой спектакль. После выступлений ребят ждёт сюрприз: творческое представление-экспромт от вожатых на сцене. Оборудование и материалы: мешочек или шляпа, цветные жетоны по количеству отрядов (у каждого отряда свой цвет), пазл на каждый отряд (по цвету жетона с иллюстрацией из сказки), костюмы и дополнительные материалы для их изготовления, столы по количеству отрядов.

Место проведения: актовый зал или летняя эстрада со сценой.

Сценарный ход дела:

1. Старт творческого дела. Жеребьёвка сказок	На сцену приглашаются по одному представителю от каждого отряда. Из мешочка ребята достают по цветному жетону (<i>каждый – своего цвета</i>). В течение 5-ти минут командам нужно найти внутри помещения все элементы того же цвета, который им достался. Собрав все элементы, отряд собирает картинку (<i>как пазл</i>) и отгадывает, какая сказка им досталась для инсценировки (<i>ссылка на перечень сказок находится в дополнительных материалах</i>). Если отряд сможет отгадать сказку раньше, не успев собрать все элементы, он может приступить к следующему этапу.
2. Подготовка инсценировки и репетиция	Теперь ребятам необходимо распределить роли, найти в общей костюмерной костюмы для своих персонажей и изготовить самостоятельно недостающие элементы. После того как образы созданы и герои готовы, начинается репетиция сказки. Во время репетиции отряд может выбрать разные варианты представления: вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои только изображают её. вариант – выбирается рассказчик, который читает сказку, а герои произносят свои реплики. вариант – выбирается рассказчик, который только комментирует некоторые действия героев, а герои самостоятельно отыгрывают сюжет. Ребята, определившись с вариантом, репетируют сказку. На этот этап с созданием образов и репетицией отрядам даётся 15-20 минут.
3. Представление инсценированных сказок	Представление инсценированных сказок начинается с конференса и представления участников, после чего в порядке очереди на сцену приглашаются отряды. На выступление всех отрядов отведено 20-30 минут.
4. Творческое задание – экспромт	После всех представлений на сцену приглашаются вожатые. Они становятся участниками театрального шоу «Экспромт» (<i>ссылка на перечень сказок для театра «Экспромт» находится в дополнительных материалах</i>). Каждый получает свою новую роль и определённую фразу, которую он будет говорить каждый раз, когда назовут его персонажа.

	Как только все роли разобраны, ведущий начинает спектакль.
4. Подведение итогов	По итогам всех выступлений отрядам вручаются дипломы с разными номинациями.

Дополнительные материалы:

- Перечень русских народных сказок (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/jP0RpyKg4Cm3w>
- Перечень сказок для театра «Экспромт» (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/qAeKuCED3-9pLQ>

Приложение 9 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

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

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

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

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

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

Дополнительные материалы:

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

Приложение 10 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект танцевальной программы «Танцуем вместе»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальная программа направлена на знакомство ребят с национальными и народными танцами России/ региона Российской Федерации.

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

Место проведения: большая просторная площадка.

Особенности организации дела: Танцевальная программа «Танцуем вместе!» знакомит ребят с народными и национальными танцами страны; происходит это в процессе танцевальной программы. То, каким образом можно организовать танцевальную программу, представлено в видео (*ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах*), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на сайтах:

- <https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii>
- <https://www.culture.ru/materials/104023/tancuyut-vse>

При организации танцевальной программы важно часто менять форму обучения, расстановку танца и площадки: например, в один день ребята танцуют в одном общем кругу, в другой – в кругу своего отряда, на одном из занятий они повторяют движения, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент танец образует «ручеек», в котором ребята перемещаются по всей территории площадки, и т.д.

Дополнительные материалы:

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

Приложение 11 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект научно-познавательных встреч «Мир науки вокруг меня»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: научно-познавательные встречи предполагают знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать про сложную науку интересно и занимательно. Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для опытов. Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

Подготовительный этап	Новый тематический день начинается с очередного послания от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах). На этот раз жители предлагают ребятам познакомиться с удивительным миром вокруг нас через занимательную и увлекательную науку. Ребята узнают, что к ним в гости придут интересные люди и им необходимо подготовиться к встрече с ними. Ребята продумывают, как наилучшим способом встретить гостя, как оформить помещение и какой подарок можно подарить (песню, танец или что-то сделанное своими руками). На подготовку ребятам отводится 10-15 минут.
Знакомство и общение с интересным человеком	К ребятам в гости может прийти один интересный человек или несколько. В последнем случае отряд делится на микрогруппы по количеству гостей и встречается с ними по принципу «вертушки». Ход встречи может быть таким: – Представление гостя, рассказ о нём (или гость сам берёт слово); – Общение гостя с детьми по теме; – Практический опыт или эксперимент, где ребята могут быть в роли зрителей и помощников; – Мотивация детей на знакомство с конкретной наукой и её дальнейшее изучение; – Обратная связь от детей.
Подведение итогов	Итогом научно-познавательных встреч может стать обратная связь от детей – какие эксперименты и опыты им понравились больше всего, а также небольшой творческий подарок для гостя.

В случае, если нет возможности пригласить интересного человека, занимательные опыты и эксперименты педагог может провести для класса самостоятельно. В научно-познавательные встречи рекомендуется включить простые опыты и эксперименты, которые ребёнок сможет провести дома сам и показать их своим родным, близким, друзьям и знакомым. Возможно также разделить отряд на группы, дать возможность изучить каждой группе свой простой, но интересный опыт или эксперимент и показать его другим группам.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работам с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Интересные и занимательные опыты (сайт): <http://sozvezdiye-otlichnikov.ru/index.php/sto-nauchnykh-opytov-dlya-mladshikh-shkolnikov?limitstart=00>

Приложение 12 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект конкурсной программы «Эврика!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ, в котором ребята могут предложить своё собственное оригинальное решение того или иного задания. В знак того, что работа закончена, команда дружно восклицает «Эврика!»

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, столы по количеству отрядов, проектор, экран, ноутбук, колонка, микрофон, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки для жюри, презентация с заданиями, флипчарт, маркер, фломастеры и бумага для команд.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри	Ведущие приветствуют все отряды-участники конкурсной программы. Каждый отряд сообщает своё название и девиз <i>(или кричалку, придуманную специально для конкурсной программы)</i> . После команд-участниц ведущие представляют членов жюри. Ими могут являться представители администрации лагеря, педагоги-организаторы и другие компетентные сотрудники лагеря. Отрядные педагоги являются частью команд и помогают детям освоить методику ТРИЗ.
2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнение пробного задания	Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» <i>(таблицей, которая помогает разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее)</i> и «волшебниками» <i>(вспомогательными способами изменения предмета/объекта/проблемы)</i> . На примере этой таблицы ребята разбирают известную сказку «Репка» и проблему, почему деду самому не удалось вытащить репку. После того как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы. На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачку по сказке «Репка». Помогать в решении будут ваши отрядные педагоги. Как только у вашей команды появилось решение задачки, нужно всем вместе поднять и соединить правые руки, и крикнуть «Эврика!». После того как одна из команд сказала: «Эврика!», ведущие останавливают решение всех остальных групп и передают слово первой команде. Команда представляет своё решение, члены жюри оценивают реалистичность и оригинальность/креативность решения, выставляют баллы. После этого даётся возможность всем остальным командам дополнить или предложить свой вариант решения, за что они также могут получить баллы.

3. Конкурсная программа решения заданий	<p>После озвучивания правил команды получают первое задание.</p> <p>Примеры заданий:</p> <ul style="list-style-type: none"> – «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но только в том случае, если на её крылья не попадает вода. Как сделать так, чтобы бабочка смогла попутешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?» – «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?» – «Семье нужно уехать на неделю в путешествие. Дома у них остаётся котёнок, который в день съедает по целой миске сухого корма. Если оставить 7 мисок с кормом, то котёнок может съесть всё сразу и остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким образом, чтобы еды хватило на все 7 дней?» – «Летом ваш класс собрался на море, но большинство ребят не умеют плавать. Предложите вариант безопасного бассейна, где можно научиться плавать. Не забывайте, что на море есть волны, песчаный и каменистый пляж, а также медузы и другие морские животные» – «Нам с вами стало интересно, в какую сторону течёт вода в трубе нашего дома, но если мы сломаем батарею или её распилим, то обратно её уже не восстановить. Как можно другим способом, не воздействуя на трубу, узнать, в какую сторону по ней течёт вода?» <p>После решения одной задачки команды получают следующие задания. Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.</p>
4. Подведение итогов, награждение	По итогам конкурсной программы все команды награждаются грамотами по своим номинациям (это могут быть самые креативные решения, самые творческие решения, самые быстрые решения и т.д.).

Изобретательская задача – это задача, которую не удастся решить известными или очевидными способами. Поэтому и возникает необходимость в изобретении, которое позволит выиграть, ничего при этом не проиграв.

Первый шаг на пути к изобретению: переформулировать задачу так, чтобы сама формулировка отсекала неэффективные пути решения:

- всё должно остаться так, как было;
- или должно исчезнуть вредное, ненужное качество;
- или появиться новое, полезное качество.

ТРИЗ, или теория решения изобретательских задач – едва ли не единственная системная теория обучения творчеству, поэтому в решении задач по ТРИЗ нет оценок и единственного правильного ответа.

Методика ТРИЗ:

«Волшебные экранчики» (таблица, которая помогает разложить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее)

Структура (для взрослых)	Прошлое	Настоящее	Будущее
Надсистема	Что окружало предмет/ объект/ проблему раньше	Что окружает предмет/ объект/ проблему на данный момент	Что будет окружать предмет/ объект/ проблему в будущем

Система	Каким был раньше предмет/ объект/ проблема	Сампредмет/ объект/ проблема	Что ждёт предмет/ объект/ проблему в будущем
Подсистема	Из чего состоял предмет/ объект/ проблема раньше	Из чего состоит предмет/ объект/ проблема сейчас	Из чего будет состоять предмет/ объект/ проблема в будущем

Пример(длядетей)	Прошкое	Настоящее	Будущее
Чтоокружает?	Весна, лето – времяпосадки	Дом, дерево, земля, воздух	Зима – всёподснегом
Чтоэто?	Ростокрепки	Репка	Кусочкирепкинатарелке
Изчегосостоит?	Семечко, корешки	Листья, корешки, плод в кожуре	Готовый плод без листьев, корешков и кожуры

«*Волшебники*» (вспомогательные способы изменения предмета/ объекта/ проблемы):

- «Дели-Давай» – любит всё объединять или делить, дробить, разъединять;
- «Ускоритель-Замедлитель» – любит всё ускорять или замедлять;
- «Фея-Наоборот» – любит делать всё наоборот;
- «Сударыня Матрёшка» – любит размещать одну вещь внутри другой;
- «Замри-Отомри» – он может неподвижную, жесткую, неизменяемую вещь сделать складной, раздвижной, танцующей и т. д., одним словом, подвижной, динамичной;
- «Великан-Кроха» – любит для получения интересной идеи попробовать всё увеличить или уменьшить. Тогда можно увидеть задачу совершенно по-новому!

Дополнительные материалы:

Методика ТРИЗ с описанием и примерами выполнения заданий (сайты):

- <http://ratriz.ru/wp-content/uploads/2016/08/DARIZ.pdf>
- <https://netology.ru/blog/06-2020-what-is-triz>
- https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
- <https://4brain.ru/blog/zanyatiya-triz-dlya-detej-rastim-geniev-i-prosto-schastlivyh-lyudej/>

Приложение 13 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект экскурсии «Кладовая природы»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: экскурсия.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: экскурсия в дендропарк имеет целью знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России/региона Российской Федерации. Экскурсия строится по принципу поисковой исследовательской деятельности.

Оборудование и материалы: текстывисследовательских заданий, сценарный план экскурсии.

Место проведения: пришкольный или городской парк/ лесная зона населённого пункта.

Особенности организации дела:

Об экскурсии в дендропарк ребята узнают из волшебной книги от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*). Жители предлагают ребятам отправиться на природу и узнать много нового, выполняя их задания.

За основу места, где будет проходить экскурсия, рекомендуется взять пришкольную парковую зону или городской парк, или проверенную лесную зону с поляной. На основе выбранной вами территории строится экскурсионная исследовательская деятельность. Мероприятие может происходить в такой последовательности:

- 1 – прибытие в парк/лес/к водоёму, инструктаж, определение цели;
- 2 – разделение на группы, распределение исследовательских заданий;
- 3 – выполнение исследовательских заданий, подготовка представлений результатов;
- 4 – экскурсионная часть – представление каждой группой результатов своего задания;
- 5 – обобщение педагогом информации каждой группы; 6 – подведение итогов.

- Примеры исследовательских заданий:

- 1 – Найти, отметить, нанести на карту, сориентироваться на местности; 2 – Собрать информацию об объекте или явлении;
- 3 – Сравнить, сопоставить, соотнести объекты/явления/действия/ результаты;
- 4 – Изучить, определить; 5 – Понаблюдать;
- 6 – Сосчитать;
- 7 – Сфотографировать;
- 8 – Нарисовать, срисовать, изобразить объекты или явления;
- 9 – Придумать способ исследования/сохранения/ донесения результатов.

- С каким материалом можно работать:

- 1 – Деревья, кустарники, цветы, трава, мох, листья, иголки, пеньки; 2 – Грибы, ягоды, шишки, жёлуди, орехи, любые другие плоды;
- 3 – Веточки, камешки, ракушки, песок, земля, глина, кора;
- 4 – Звери, птицы, насекомые, их голоса, внешний вид, поведение, следы;
- 5 – Карта местности, журналы и книжки, интернет, дидактические карточки.

По итогам проведения исследовательских заданий каждая группа должна выступить со своими результатами. Общую логику экскурсии ведёт педагог. Важно во время экскурсии пробудить интерес детей к изучению природы, наблюдению за ней.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работам с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Самое интересное о природном наследии ЮНЕСКО в России (сайт): <https://greenpeace.ru/stories/2022/02/05/samoe-interesnoe-o-prirodnom-nasledii-junesko-v-rossii/>

Приложение 14 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект экологического часа «Создание экологического постера и его защита»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: экологический час.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: создание экологического постера и его защита проводится по итогам экскурсии в дендропарк «Кладовая природы». Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.

Оборудование и материалы: столы по количеству отрядов, мольберты, жетоны для голосования, материалы для создания постера – ватманы, краски, кисточки, ножницы, цветная бумага, клей, скотч, журналы, материалы по итогам экскурсии.

Место проведения: актовый зал при плохой погоде/ просторная площадка при хорошей погоде.

Особенности организации дела:

Перед началом работы над постерами проводится инструктирование отрядов о принципе их работы. Этот принцип может быть следующим:

5 минут	Отводится на то, чтобы ребята вспомнили то, что они делали во время экскурсии на природу и структурировали эту информацию
5 минут	Отводится на то, чтобы придумать идею экологического постера
20 минут	Отводится на изготовление экологического постера
15 минут	Отводится на представление экологического постера своего отряда

Как можно организовать каждый этап работы с детьми:

1 этап – актуализация и структурирование информации.

Для этого необходимо помочь детям вспомнить и осознать весь полученный опыт, с тем чтобы можно было объединить его с другими. Например, если ребята детально рассматривали один вид деревьев (листья, ветви, кору, цветы, плоды), можно предложить им схему от маленького к большому или от большого к маленькому предмету, то есть последовательно. А если ребята рассматривали разные виды – например, у одних были хвойные деревья, у других лиственные, у третьих – кустарники, можно объединить их в большие группы и найти общий признак для описания.

2 этап – выработка идеи экологического постера.

Когда информация структурирована, ребята придумывают, как её можно оформить. Важно помнить, что постер – это яркое красочное изображение с минимальной, но очень чёткой и значимой информацией. В рамках второго этапа ребята могут придумать, как будет расположен постер, какой он будет формы (как плакат, как книжка, раскладной альбом или что-то другое) и размера (исходя из тех материалов, которые им предоставлены); будет их постер объёмным или плоским, нужны ли там схемы, фотографии или вырезки из газет и журналов. В постере ребята могут использовать все материалы – и те, которые они принесли, и те, которые они получили для изготовления.

3 этап – создание экологического постера.

В рамках этого этапа за 20 минут ребятам нужно постараться отразить свою идею на постере, обязательно включив туда объект или объекты исследования, изученную по ним информацию

и выводы. Всё остальное предоставляется на усмотрение отряда. Кроме того, из отряда выбираются два-три представителя, которые будут презентовать постер для других ребят.

4 этап – представление экологического постера.

Представление постеров может пройти в разных форматах: это может быть небольшая выставка, где представители от отрядов презентуют свои работы, а остальные ребята совместно с педагогом перемещаются по выставке и знакомятся с работами других отрядов. Второй вариант – отряды формируются в группы и внутри этих групп каждый отряд представляет свою работу. Второй вариант удобно использовать, когда в лагере много отрядов.

Приём-подсказка, которым можно воспользоваться при создании постера – оформление

заголовка путём вырезания букв из разных журналов. Выглядеть это может примерно так:



Приложение 15 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект мастер-классов «Умелые ручки»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: мастер-классы направлены на знакомство с мастерами своего дела, которые могут научить ребят создавать что-либо своими руками.

Оборудование и материалы: зависят от конкретного мастер-класса.

Место проведения: по возможности дома творчества и школы искусств населённого пункта.

Если такой возможности нет, учебные аудитории.

Особенности организации дела:

Перед началом мастер-классов ребята вновь открывают волшебную книгу и находят там очередное послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*).

Для организации мастер-классов отряды могут посетить в своём населённом пункте дома творчества, различные кружки и секции, где педагоги дополнительного образования проведут для ребят полноценные занятия и создадут с ними небольшие поделки, сувениры или другие творческие изделия. Кроме того, таких педагогов-умельцев можно пригласить в пришкольный лагерь и организовать мастер-классы на территории школы. В таком случае с ними необходимо проговорить все особенности проведения мастер-класса – какое потребуется оборудование, что может предоставить пришкольный лагерь, а что педагогу, проводящему мастер-класс, необходимо принести с собой.

Если у лагеря нет возможности посетить мастер-классы или пригласить мастеров на смену, то такими мастерами могут стать старшеклассники или сами педагоги.

Перед участием в мастер-классах с ребятами необходимо провести инструктаж по технике безопасности и напомнить о правилах поведения во время проведения мастер-класса.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Примеры мастер-классов, которые можно организовать самостоятельно (видео):
- <https://youtu.be/IJDBLtINirk>
- <https://youtu.be/vEydWJsaxIQ>
- https://vk.com/video-62044401_456239638
- https://vk.com/video-62044401_456239578
- <https://youtu.be/fFnUYeaKyvk>
- https://youtu.be/If4lOlo_7Jw
- <https://youtu.be/t6sp2xwTWxk>
- <https://youtu.be/2iwymKkzq-4>
- https://vk.com/video-54750512_456239084
- https://vk.com/video-54750512_456239088
- https://vk.com/video-54750512_456239092

Приложение 16 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект игры по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: игра по станциям.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игра по станциям направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё.

Оборудование и материалы: кубики по количеству станций, маршрутные листы для отрядов, таблички с обозначением станций, материалы для станции (*прописаны в описании станций*), столы по количеству станций, комплект символов народных промыслов и ремёсел для каждого отряда.

Место проведения: открытая площадка на улице при хорошей погоде/ здание школы с актовым залом и кабинетами при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Игра по станциям начинается, как любое общелагерное дело, с общего сбора участников. На нём ребята узнают о разнообразии народных промыслов и ремёсел, знакомятся с прикладным творчеством и получают маршрутные листы для передвижения по станциям. Краткое описание заданий станций представлено в таблице. Придя на станцию, отряд бросает кубик, на сторонах которого значится: «Твори», «Выдумывай», «Пробуй». В зависимости от слова, которое выпало, ребята получают задание – знакомство с тем или иным народным промыслом или ремеслом.

Задания типа «твори» подразумевают знакомство с технической стороной ремесла и возможность ребят в этой технике сделать свой упрощенный элемент.

«Выдумывай» подразумевают творчество и креативность. На таких станциях ребята придумывают на основе имеющегося народного промысла или ремесла что-то своё – новое и необычное, но чем-то похожее на оригинал.

Задания «пробуй» включают в себя различные упражнения, в которых ребята что-то сопоставляют, собирают пазл, разгадывают кроссворд и т.д., по тому народному промыслу или ремеслу, который представлен на станции.

Прежде чем ребята начинают выполнять задание, ведущий станции знакомит их с представленным народным промыслом или ремеслом. После выполнения задания отряд получает жетон в виде треугольника с символом станции. Пройдя все шесть станций игры, ребята собирают коллекцию из шести символов. Особенность игры заключается в том, что в выполнении заданий задействован каждый ребёнок, поэтому необходимо заготовить материалы на всех детей.

Примеры возможных заданий и станций:

Задание			
Станция			

 Роспись	На станции ребята выполняют роспись декоративных досок/деревянных заготовок/изображений на бумаге.	Ребята выбирают свою цветовую гамму и придумывает орнамент, который изображают на выбранной форме.	На станции ребята пробуют составить цветочные гаммы различных видов росписей путём смешивания красок и создания цветочной палитры каждого вида росписи.
 Изделия из ткани	Под руководством педагога ребята выполняют простое изделие в технике макраме (за основу можно взять стрекозу, браслет или сову на колечке).	Из предложенных ниток, верёвочек и бусин ребята создают собственное плетёное изделие и придумывают его историю.	На станции ребятам предстоит собрать паззлы с изображением определённой вышивки.
 Изделия из металла	На станции ребята под руководством педагога выполняют работу в технике квиллинг, используя бумажные или картонные полоски.	Ребята создают своё творческое изделие из синельной проволоки для поделок.	На станции ребятам предстоит сложить из отдельных элементов представленное на изображении изделие.
 Игрушки	На станции ребята под руководством педагога создают свою игрушку в одной из техник – лепка из глины, папье-маше.	Ребята объединяются в группы, придумывают свои игрушки с какой-то одной отличительной особенностью и лепят их из пластилина.	На станции ребятам предстоит соотнести название игрушки и её изображение.

Дополнительные материалы:

- Кубик (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/t7o1o07gQHxGkA>
- Логотипы станций (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/o2jIPV10NDhbGg>
- Дополнительные методические материалы по народным промыслам (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/OlxQJY1VipzBqg>

Приложение 17 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: настольная игра «Экспедиция вкусов» предназначена для знакомства с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию.

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

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

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

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

Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»



На игровом поле можно увидеть 2 маршрута экспедиции – красный и зелёный. Красный маршрут означает путешествие в Европу, зелёный маршрут – возвращение в Россию. Каждому маршруту соответствуют свои карточки с заданиями.

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

Карточки красного маршрута

<p>ФОСОЛЬ</p> <p>Появилось бобовое растение, которое завезли западные купцы во времена Петра I. Поняв, что фасоль считали украшением цветников, но потом распространили. Фасоль иногда использовали вместо мяса, потому что она сытна по составу. Фасоль улучшает зрение и иммунитет.</p> <p>Вместо чего использовали фасоль?</p>	<p>САХАРНАЯ СВЕКЛА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Двухлетнее корнеплодное растение, которое возделывается в основном для получения сахара. Первый сахарный завод был открыт в Тульской губернии. Сахарная свекла одна из самых урожайных культур.</p> <p>Что получают из сахарной свёклы?</p>	<p>САВОЙСКАЯ КАПУСТА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Этот овощ является разновидностью капусты белокачанной и имеет гофрированные листья. Овощ выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов, долго хранится. Поэтому его можно долгое время держать на грядках просто засыпанную снегом.</p> <p>Какую температуру может выдержать капуста?</p>	<p>ПОМИДОР</p> <p>Этот овощ использовался лишь в качестве декоративного растения и ценился за красоту цветков и ярких плодов, называемых томатами. Напоминает огромные ягоды. Долгое время помидоры считались несъедобными и даже ядовитыми, а потому садоводы выращивали их в качестве эстетического декоративного растения.</p> <p>Какое второе название помидора?</p>
<p>ПОДСОЛНУХИ</p> <p>Высокие, с крупными жёлтым соцветием растения, которые появились в России, благодаря Петру I. Первоначально выращивали подсолнухи в качестве цветов. Именно Петру I заложил основы крупного и промышленного применения подсолнечных семян и масла.</p> <p>Чем первоначально служили подсолнухи?</p>	<p>МЯТА</p> <p>Появилась на русском столе при Петре I. Ее ценили за волшебный аромат, и добавляли в пищу. Также ее использовали в качестве успокаивающего средства. Считалась оберегом от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах дома, на чердаке и сараях.</p> <p>Зачем развешивали стебли мяты?</p>	<p>МАНДАРИН</p> <p>Плод вечнозеленого дерева рода цитрус семейства рутовых. Великая империя узнала об этих цитрусовых благодаря Петру Великому, который был восхищён приятной едой. Поэтому в новый год с шумными фейерверками и подарками.</p> <p>Символом какого праздника считают мандарины?</p>	<p>КОФЕ</p> <p>Кофейное дерево растёт в узком субтропическом поясе на высоте до 6000 футов над уровнем моря. Плоды кофейного дерева называют ягодами. Благодаря Николаю Витусу Петру I распространил и полюбил этот крепкий ароматный напиток. В 1703 году в России был открыт первый кофейный дом.</p> <p>Чем являются плоды кофейного дерева?</p>
<p>КАРТОФЕЛЬ</p> <p>Появился во второй половине 16-го века и был принят за декоративное растение, причём прозвище. В 18-м веке он получил название «земляного яблока». Позднее были придуманы рецепты многих блюд, изготовленных из «земляного яблока» (пюре, лепешки, добавляли в супы). В военное время его называли вторым хлебом.</p> <p>Как раньше называли картофель?</p>	<p>БАКЛАЖАН</p> <p>Появился на русском столе при Петре I. Баклажан является видом многолетних травянистых растений с фиолетовым оттенком. Возделывается он как однолетнее растение. Съедобен только плод. В ботаническом смысле это ягода, в кулинарном смысле рассматривается как овощ.</p> <p>Какого цвета баклажан?</p>	 <p>ЭКСПЕДИЦИЯ ВКУСОВ</p>	

Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.
Карточки зелёного маршрута

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

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

Правила игры:

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

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

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

Педагог вытягивает карточку красного цвета с информацией и вопросом и демонстрирует её ребятам (можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ.

Листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

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

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

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

По итогам игры невидимые жители Страны Маленьких и Великих Открытий приглашают ребят принять участие в кулинарном шоу «Шкатулка рецептов».

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работес ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Игровое поле настольной игры (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/YoGPS9U8I4fJeg>
- Карточки красного маршрута (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/dV7lF49LgTxCnw>
- Карточки зелёного маршрута (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/7iSH-RK5JKmXiQ>

Приложение 18 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект костюмированного кулинарного шоу «Шкатулка рецептов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: шоу.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт костюмированного кулинарного шоу	Костюмированное кулинарное шоу начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайноеблюдо»	Первый раунд – это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд, задача ребят – отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурса капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два варианта ответа. В течение 10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан, или пока не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносит своей команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят имеются фразы, которые используют при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Гделогика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд

	приглашаются на сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная пауза	Ребятам предлагается протанцевать небольшой флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.
7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками, в зависимости от того, как отряд проявил себя во время шоу: «Самый эрудированный отряд», «Самый творческий отряд», «Самый зажигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т.д. Отдельно определяется номинация «Мастера кулинарного шоу». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.

Дополнительные материалы:

- Презентация игры (презентация): <https://disk.yandex.ru/i/gdkL7cKpuKjuGQ>
- Бланк для составления рецепта (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/sdeW80vHYq62Ug>
- Карточки с ребусами (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/RVVR_MqcTmiiiA
- Жетоны (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/hH1TvohVS2IrNg>
- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/GeWBqHx3RxM5Pw>

Приложение 19 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. На этом занятии ребята собирают все элементы карты неизвестной страны и угадывают ее название. Педагог рассказывает о главных символах России – это Государственный герб РФ, Государственный гимн РФ и Государственный флаг РФ.

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

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

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

	<p>сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом представляет его всему отряду.</p> <p>После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символ и относиться к нему с уважением.</p>
5. Подведение итогов, обратная связь	<p>Завершается тематический час ответами на вопросы: какое сегодня совершено Великое Открытие (что нового узнали про страну) и какое Маленькое Открытие (что нового узнали о себе или о своём регионе).</p>

В дополнительных материалах представлены дидактические ресурсы, которые потребуются для реализации тематического часа. Прежде всего это цельная карта РФ с обозначением федеральных округов. Она понадобится для того, чтобы помочь ребятам собрать их воедино. Карта РФ по федеральным округам предназначена для того, чтобы каждый тематический день путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий завершался сбором элементов карты (один день – один элемент). Один элемент карты – родной для ребят федеральный округ – необходимо оставить на тематический день «Открытые тайны Великой Страны». Этот элемент должен находиться в волшебной книге рядом с сообщением от невидимых жителей. Логотипы тематических дней предназначены для того, чтобы разместить их на каждом федеральном округе. Один логотип – белый круг с оранжевым кольцом – предназначен для вашего федерального округа и перед его размещением на вашем субъекте на него необходимо наклеить герб региона. Если ваша карта большого размера, то логотипы размещаются следующим образом: на первом элементе карты в первый день размещается один логотип соответствующего тематического дня, на втором элементе карты во второй день путешествия на оба элемента наклеивается логотип второго тематического дня, и на второй элемент карты приклеивается логотип предыдущего дня. В итоге на каждом федеральном округе появятся все семь логотипов, и на вашем федеральном округе – ещё и логотип с гербом вашего региона. Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа. Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые материалы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/LVbwjpCHC60oTg>
- Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): <https://disk.yandex.ru/i/ej3lpB6bzfH6vg>
- Логотипы тематических дней (макеты для печати): <https://disk.yandex.ru/i/tzYA2LqYCtC--w>, <https://disk.yandex.ru/i/QjyqetFR0hPMzQ>
- Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/iQziWWMuojskeg>
- Карта России триколор (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/9YKGhRNTWCd69Q>
- Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/UeilT0g-T-U3cw>
- Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/dsE8BtIsZwzQVA>

Приложение 20. Литературный дилижанс

СЦЕНАРИЙ ПРАЗДНИКА

Добрый день, дорогие ребята и вожатые лагеря! Я поздравляю всех вас с днём рождения!!! С днём рождения Александра Сергеевича Пушкина! Именно в этот день, 6 июня, родился знаменитый русский писатель Александр Сергеевич Пушкин. Конечно, вклад писателя или поэта в литературу измеряется и количеством, и объёмом написанных им произведений, и его влиянием на развитие литературы. Пушкина по праву считают создателем современного русского языка. Недаром один русский поэт сказал, что Пушкин – это наше всё. В 2011 году президент РФ подписал Указ о ежегодном праздновании Дня Пушкина или Дня русского языка именно 6 июня.

Сегодня мы

Конкурсы для отрядов

1. Разминка «К какому произведению эти иллюстрации?». Для этого конкурса необходимо заранее подготовить презентацию с иллюстрациями к сказкам Пушкина. Ведущий показывает каждому отряду слайд с иллюстрацией из какой-либо сказки Пушкина. Задача отряда: назвать сказку. За правильный ответ отряд получает один балл.

- А) «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»
- Б) «Сказка о попе и работнике его Балде»
- В) «Сказка о золотом петушке»
- Г) «Сказка о рыбаке и рыбке»
- Д) «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне лебеди»

Е) пролог к поэме «Руслан и Людмила».

2. Загадки. От каждого отряда требуется один человек. Желательно, чтобы это был ученик начальных классов. Задача игроков: правильно отгадать загадки и ответить на вопрос ведущего. За каждый правильный ответ участник получает один жетон с изображением А.С. Пушкина и кладёт его в общую копилку отряда.

- А) Рыжий маленький зверёк
По деревьям прыг да скок.
Он живёт не на земле,
А на дереве в дупле. (*Белка*).

Вопрос: В каком произведении А.С. Пушкина встречается это животное? («Сказка о царе Салтане...»).

- Б) Что за омут-озерцо?
Глядь – а там твоё лицо:
Грусть твоя, твоя улыбка,
Серебрится, но не рыбка. (*Зеркало*).

Вопрос: В каком произведении А.С. Пушкина встречается этот предмет? («Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»).

- В) Сохнет, словно после стирки,
А на ней сплошные дырки.
Хочешь – в воду опусти:
Может рыбки принести. (*Сеть*).

Вопрос: В каком произведении А.С. Пушкина встречается это орудие лова? («Сказка о рыбаке и рыбке»).

Перед участниками этого этапа конкурса стоит парта, на которой разложены книги Пушкина. Желательно, чтобы этих книг было не менее 15. В каждой книге лежат вырезанные из цветной бумаги фигурки белки, самодельные бумажные зеркальца и нарисованные сети. Задача каждого участника – найти свою фигурку-отгадку, на которой будет помещено задание для следующего этапа. Из десяти бумажных белок только одна

содержит задание. Её-то и должен отыскать участник на страницах книг Пушкина. Другой участник ищет свою отгадку, например, зеркало (с заданием).

Задание на фигурках для всех отрядов одинаковое: Продолжите строки стихотворений Пушкина.

- А) Мороз и солнце...
- Б) Ветер, ветер...
- В) Буря мглою небо кроет...
- Г) Я помню чудное мгновенье...
- Д) Царь с царицею простился...
- Е) Подруга дней моих суровых...

3. Опять загадки.

- Г) Стоит чудо-дерево,
На дереве мячики.
Летом зелёные,
Осенью румяные. (*Яблоко*).

Вопрос: В каком произведении А.С. Пушкина встречается этот фрукт? («Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»).

- Д) Он – могучий, крона в тучах,
В кроне жёлуди видны.
И не зря к нему приходят
Утром ранним кабаны. (*Дуб*).

Вопрос: В каком произведении А.С. Пушкина встречается это дерево? (*пролог к поэме «Руслан и Людмила»*).

- Е) Не артист, а голосист,
Не ездок, а шпоры у ног. (*Петух*).

Вопрос: В каком произведении А.С. Пушкина встречается эта птица? («Сказка о золотом петушке»).

Перед участниками этого этапа конкурса стоит та же парта, на которой разложены книги Пушкина. Задача каждого участника – найти свою фигурку яблока, дуба или петушка, которая содержит задание: соотнести устаревшее слово и его значение.

- | | |
|---|---|
| Светлица – | - астролог, человек предсказывающий будущее по звездам. |
| Прялка – | - старинное колющее и рубящее оружие |
| Прясть – | |
| Корыто – | |
| Невод – | |
| Звездочет – | |
| Меч – | |
| - светлая парадная комната в доме. | |
| - приспособление для ручного прядения, приводимое в движение ногой. | |
| - скручивать волокна, делать нити. | |

- продолговатый сосуд (таз) из выдолбленного широкого бревна
- большая рыболовная сеть.

4. Ребусы. Каждому отряду даётся по три ребуса. Задание – разгадайте ребусы и вы узнаете названия стихотворений и поэм Пушкина.

1. «Гробовщик».
2. «Метель».
3. «Клеопатра».
4. «Дубровский».
5. «Цыганы».
6. «Выстрел».
7. «Циклоп».
8. «Русалка».
9. «Красавица».

5. Стихотворчество. Александр Сергеевич – гениальный поэт. А давайте сами немножко поупражняемся в поэзии. Задание каждому отряду: сочинить четверостишие, имея «трафарет» с готовой рифмой.

- А) кошка
 ложка
 окошко
 немножко.
- Б) стакан
 банан
 карман
 обман.
- В) конь
 огонь
 гармонь
 ладонь.

5. Защита стихов. Приглашается один человек от отряда, который готов выразительно прочитать получившееся стихотворение, облачившись в мантию Пушкина, цилиндр и бакенбарды. Оценивается не только смысловая целостность текста, но и исполнение.

6. Портретная живопись. Отряды представляют нарисованные ими портреты Пушкина.

В заключении хотелось бы прочитать одно небольшое стихотворение Бориса Литвинова.

У каждого века
Своя дискотека.
Песни свои.
Ритмы свои.
У каждого века
Свои бои.
Свои Гомеры.
Свои Нероны.
Свои победы.
Свои уроны.
Свои святыни,
Своя хула.
Былин великих
Колокола.
Свои пророки,
И свой расчет.
Все изменяется.
Все течет.
Меняет Время
Краски картин...

А Пушкин – один.

Пушкин – один.

Благодарю всех за внимание и активное участие в конкурсах! Результаты состязания вы узнаете на общем собрании в конце дня. Всего доброго!

А) Светлица – Б) Прялка – В) Прясть – Г) Кoryто – Д) Невод – Е) Звездочет – Ж) Меч –	- светлая парадная комната в доме. - скручивать волокна, делать нити. - астролог, человек предсказывающий будущее по звездам. - большая рыболовная сеть. - приспособление для ручного прядения, приводимое в движение ругой. - старинное колющее и рубящее оружие - продолговатый сосуд (таз) из выдолбленного широкого бревна
А) Светлица – Б) Прялка – В) Прясть – Г) Кoryто – Д) Невод – Е) Звездочет – Ж) Меч –	- светлая парадная комната в доме. - скручивать волокна, делать нити. - астролог, человек предсказывающий будущее по звездам. - большая рыболовная сеть. - приспособление для ручного прядения, приводимое в движение ругой. - старинное колющее и рубящее оружие - продолговатый сосуд (таз) из выдолбленного широкого бревна
А) Светлица – Б) Прялка – В) Прясть – Г) Кoryто – Д) Невод – Е) Звездочет – Ж) Меч –	- светлая парадная комната в доме. - скручивать волокна, делать нити. - астролог, человек предсказывающий будущее по звездам. - большая рыболовная сеть. - приспособление для ручного прядения, приводимое в движение ругой. - старинное колющее и рубящее оружие - продолговатый сосуд (таз) из выдолбленного широкого бревна
А) Светлица – Б) Прялка – В) Прясть – Г) Кoryто – Д) Невод – Е) Звездочет – Ж) Меч –	- светлая парадная комната в доме. - скручивать волокна, делать нити. - астролог, человек предсказывающий будущее по звездам. - большая рыболовная сеть. - приспособление для ручного прядения, приводимое в движение ругой. - старинное колющее и рубящее оружие - продолговатый сосуд (таз) из выдолбленного широкого бревна

1) Мороз и солнце...

2) Царь с царицею простился...

1) Ветер, ветер...

2) Подруга дней моих суровых...

1) Буря мглою небо кроет...

2) Я помню чудное мгновенье...

Сочиняем стихи

- 1) кошка
..... ложка
..... окошко
..... немножко.
- 2) стакан
..... банан
..... карман
..... обман
- 3) конь
..... огонь
..... гармонь
..... ладонь.

Викторина «Жизнь и творчество Александра Сергеевича Пушкина»

1. В каком году родился А.С. Пушкин? (1799)
2. В каком городе родился Пушкин? (Москва)
3. Какое самое любимое занятие было у Пушкина в детстве? (чтение)
4. Как назывался лицей, в котором учился Пушкин? (Царскосельский)
5. Как звали няню Пушкина? (Арина Родионовна Яковлева)
6. Перечислите сказки Пушкина.
(«Сказка о попе и работнике его балде»
«Сказка о рыбаке и рыбке»
«Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях»
«Сказка о золотом петушке»

- «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне лебеди»)
7. Какими словами начинается «Сказка о рыбаке и рыбке»? («Жил старик со своею старухой у самого синего моря»)
 8. В какой сказке Пушкина есть Шамаханская царица? («Сказка о золотом петушке»)
 9. С какими словами обращалась царица к зеркальцу в «Сказке о мёртвой царевне»? («Свет мой зеркальце, скажи...»)
 10. Как звали служанку, которая по приказу царицы отвела молодую царевну в лес? (Чернавка).
 11. Как звали царя в «Сказке о золотом петушке»? (царь Дадон)
 12. Сколько лет прожили старик со старухой в «Сказке о рыбаке и рыбке»? (30 лет и 3 года).
 13. Как бранила старика старуха в «Сказке о рыбаке и рыбке»? (Дурачина ты, простофиля).
 14. Как звали жениха царевны в «Сказке о мёртвой царевне...»? (Елисей).
 15. С помощью какого оптического прибора князь Гвидон рассматривал приближающиеся к острову корабли? (Подзорная труба).
 16. Где встретились поп и Балда в «Сказке о попе и работнике его Балде»? (на базаре)
 17. Кто похитил главную героиню поэмы «Руслан и Людмила»? (Черномор)
 18. Какое имя носили героини повестей «Капитанская дочка» и «Дубровский»? (Маша).
 19. Как звали жену А.С. Пушкина? (Наталья Гончарова)
 20. Сколько детей было у Пушкина? (Четверо)
 21. Как умер Пушкин? (был смертельно ранен на дуэли)
 22. Кто стрелял в Пушкина на дуэли? (Дантес)

Оценочный лист для жюри

Этап конкурса			
1. Разминка «К какому произведению эти строки? 1 правильный ответ = 1 балл			
2. Загадки. 1 правильный ответ = 1 балл			
3. Задание на карточке «Продолжи строки» 1 правильное продолжение стиха = 1 балл			
4. Опять загадки 1 правильный ответ = 1 балл			
5. Задание на карточке «Соотнеси слово и значение» 1 правильное определение слова = 1 балл			
6. Ребусы 1 правильно разгаданный ребус = 1 балл			
7. Стихотворчество За смысловую целостность текста – максимум 5 б. За исполнение – максимум 5 баллов			
8. Портретная живопись Максимум 5 баллов			
ИТОГО			

Приложение 21. Сценарий военно-спортивной игры «Зарничка» для начальной школы

В сценарий включены этапы спортивного, военно-патриотического, физкультурного характера. Это способствует сплочению коллектива, воспитанию у молодого поколения духа патриотизма, формированию стремления к победе.

Цель и задачи игры:

- воспитывать чувства патриотизма, взаимопомощи, взаимовыручки;
- формировать высокие нравственные качества: товарищество и дружбу, коллективизм, волю, смелость, находчивость, выносливость;
- укреплять здоровье обучающихся;
- формировать у детей навыки быстрой реакции в нестандартных ситуациях;
- развивать и укреплять физическую подготовку учащихся;

Формы проведения игры «Зарница» — эстафета, которая состоит из нескольких этапов.

У каждого отряда – название, девиз, отличительный элемент (в виде повязки на руке или погоны) и свой командир.

На каждой станции висит табличка с названием этапов. Ведётся учёт времени, затраченного на каждом конкурсе и количество заработанных баллов.

Отряд «**Витязи**» Девиз: Мир сделать добрее –

Таков наш удел.
Ведь Витязи ратные
Творцы добрых дел.

Отряд «**Дружина**» Девиз: Удаль богатырскую

Покажет вам Дружина.
Обыграем всех достойно,
Грамотно и живо

План мероприятия

- I. Общий сбор.
- II. Вручение командам маршрутных листов.
- III. Прохождение маршрутов по станциям.
 1. Станция «Полоса препятствий».
 2. Станция «Снайперы».
 3. Станция «Санитары».
 4. Станция «Эрудит» (Разведчики)
 5. Станция «Костер».
 6. Станция «Саперы».
 7. Станция «Патриоты»
- V. Полевая кухня.
- VI. Подведение итогов.

ХОД ИГРЫ

Звучит маршевая музыка, ученики под руководством командиров отряда собираются на площадке.

Построение 1,2,3,4 классов у школы. Главный судья (Главнокомандующий) произносит напутственную речь для команд:

– Здравия желаю, товарищи, бойцы!

Дети: Здравствуйте!

– Товарищи бойцы, сегодня мы проведем *Зарницу* – это военно-спортивный праздник. Каждая из команд должна действовать слаженно, на этапы приходите вместе, если кто задерживается – ждать. Вам нужно будет преодолеть много препятствий. Вам потребуется мужество, отвага, смелость, решительность для достижения цели. Товарищи бойцы, к выполнению боевого задания готовы?

Дети: Готовы!

- Командиры. Сдать рапорт!

«Товарищ главнокомандующий! Отряд (название) к игре «Зарница» готов. Наш девиз (говорит отряд). Командир (имя командира). Рапорт сдан!» Главнокомандующий отвечает: «Рапорт принят, вольно!»

Главнокомандующий. Сейчас каждая команда получит маршрутный лист, по которому вы должны двигаться. На каждом перевалочном пункте вас будет ждать постовой. Он объяснит вам вашу задачу, проконтролирует то, как вы выполните задания, и оценит их.

Командиры команд подойдите за маршрутными листами.

1 этап Станция «Полоса препятствий»

«Переход по бревну»

Перебраться по бревну с одного берега на другой, не наступая ногами на землю.

Необходимо перейти отрезок пути по бревну (брусу), при соскакивании участник не приносит команде балл.

«Кочки»

Перебраться по кочкам с одного берега на другой, не наступая ногами на землю. При попадании на землю участник не приносит команде балл.

«Суперпрыжок через ров»

Участники из одной команды по очереди выполняют прыжок в длину с места. Первый участник выполняет прыжок с линии старта, второй участник выполняет прыжок с точки приземления первого спортсмена, третий участник совершает прыжок с точки приземления второго участника и т.д. Победитель определяется по наибольшему расстоянию от линии старта до последней точки приземления.

2-й этап Станция «Снайперы»

(В конкурсе участвует вся команда. Стрельба в цель (мишень). За каждое точное попадание в цель команда получает балл (Подготовить гранаты – 0.5 л пластиковые бутылки с водой замороженной)

3-й этап Станция «Санитары».

(В конкурсе участвуют по 4 человека от класса: 2 санитар, 2 раненых. Учащимся предлагается проделать следующее: на старте стоят два санитар. Они на больших санках – ледянках переправляют в госпиталь раненых по одному)

4-й этап Станция «Эрудит»

(Командам предлагается ответить на ряд вопросов за 1 минуту. (Правильный ответ – 1 балл)

- Как называется торжественное прохождение войск? (Парад.)
- Старинное название русского войска. (Рать.)
- Солдат спит, а она идет. (Служба.)
- Обувь зимней караульной службы. (Валенки.)
- «Звездная» часть мундира. (Погоны.)
- Что есть у фотоаппарата и автомата? (Затвор.)
- Что общего между деревом и винтовкой? (Ствол.)
- Как называется подросток на корабле, обучающийся морскому делу? (Юнга.)
- Чьи слова «Тяжело в учении, легко в бою»? (А.В. Суворова.)
- Сколько битв проиграл А.В. Суворов? (Ни одной.)
- Как называется наступательное движение войск? (Атака.)
- Аппарат для дыхания человека под водой. (Акваланг.)
- Участок местности для испытания боевого оружия. (Полигон, стрельбище.)
- Металлическая пластина, прибываемая к конскому копыту. (Подкова.)
- Умеют ли слоны плавать? (Да, очень хорошо.)
- Как называется военная больница? (Госпиталь.)
- Боевая машина с реактивными снарядами. («Катюша».)
- Что такое лимонка? (Граната.)
- Как называется край, в которой мы живём?
- Как называется район, в котором мы живём?
- Как называется посёлок, в котором мы живём?
- Назовите столицу нашей Родины (Москва)

В это же время 3 человека от команды (**Разведчики**) собирают из букв слова на военную тематику: граната, автомат, танк, армия, пулемет.

Количество правильных ответов – количество

5-й этап Станция «Костёр» (Коробок, 3 спички. Щепки, веревка)

- Поджечь костер, дожидаться перегорания веревки.

6-й этап. Станция «Саперы». (По одной банке сгущенки от каждого класса с синими и зелеными этикетками)

Отыскиваем сгущенку в снегу.

7-й этап. Станция «Патриоты» (Для каждого отряда подготовить бутылки-брызгалки с подкрашенной водой: черная, синяя, красная, белая)

Учащимся предлагается нарисовать на снегу флаг России краской, разведенной в бутылках-брызгалках. Оценивается правильность выполнения задания. (5 баллов)

8-й этап «Полевая кухня»

Главкомандующий: – Сейчас судьи подведут итоги. А пока мы соревновались, к нам приехала полевая кухня (повара школы приготовили кашу и чай) подходите на обед: угощайтесь солдатской кашей и горячим чаем.

Подведение итогов

Судьи оценивают результат каждого конкурса и подводят итог. Игра заканчивается награждением команд.

Главкомандующий: Молодцы, ребята! Вы без потерь прошли все испытания, справились со всеми заданиями. А сейчас подведем итоги: победил отряд «...», им вручается грамота за 1 место. Отряд «...» занял 2 место.. Всем отрядам выражаю свою благодарность за участие в сегодняшней игре «Зарничка»

Маршрутный лист _____

Название этапа, порядок прохождения	Место дислокации (где находится)	Количество очков	Штрафные очки
1. Полоса препятствий	От спортзала по левой стороне стадиона		
2. Снайперы	Дальние футбольные ворота		
3. Санитары	От футбольных ворот до площадки		
4. Эрудит (Разведчики)	У центрального входа		
5. Костер	У рукохода		
6. Саперы	За футбольным полем		
7. Патриоты	Рядом с саперами		
8. Полевая кухня	У крыльца школы		
Общее количество очков			

Маршрутный лист _____

Название этапа, порядок прохождения	Место дислокации (где находится)	Количество очков	Штрафные очки
1. Эрудит (Разведчики)	У центрального входа		
2. Костер	У рукохода		

3. Санитары	От футбольных ворот до площадки		
4. Полоса препятствий	От спортзала по левой стороне стадиона		
5. Снайперы	Дальние футбольные ворота		
6. Саперы	За футбольным полем		
7. Патриоты	Рядом с саперами		
8. Полевая кухня	У крыльца школы		
Общее количество очков			

Приложение 22 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект творческой мастерской «Подарок своей семье»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая мастерская.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: творческая мастерская заключается в создании небольшого подарка своими руками для своих родных и близких.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для изготовления поделок (описаны в примерах).

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

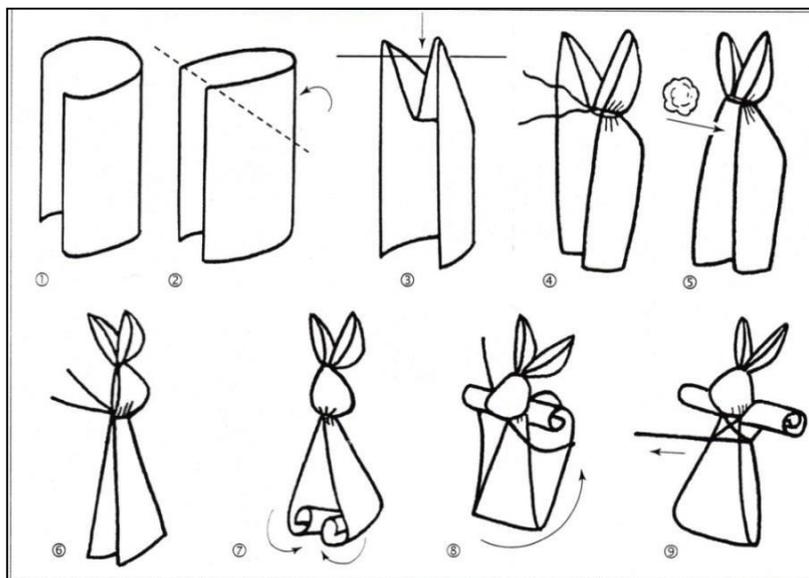
1. Введение в тематику творческой мастерской	<p>Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Эти жители – их семьи, их друзья, их страна.</p> <p>Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитать выдержки из детских писем о семье:</p> <p>https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Фонд социально-культурных инициатив</p> <p>https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Проект «Рецепты счастливой семьи»</p> <p>Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»:</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf</p> <p>https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdfhttps://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf</p>
2. Изготовление подарка	<p>Ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть теплое письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками.</p> <p>Для оптимальной организации процесса нужно выяснить у ребят, что именно они планируют сделать, и рассадить группы за разные столы. За одним могут рисовать и писать письма, за другим – изготавливать поделки. (Варианты поделок предложены ниже). Во время выполнения работ педагог периодически подходит к разным столам, оказывая ребятам необходимую помощь.</p>
3. Подведение итогов	<p>По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда их создавали.</p>

ВАЖНО! Если в отряде есть дети, у которых нет семьи, эту тему следует затрагивать осторожно. Акцент тогда нужно сделать на близких людях, которые окружают ребёнка, на тех, кто всегда рядом. В этом случае подарок готовится самому дорогому человеку.

Что можно изготовить с ребятами в качестве поделки:

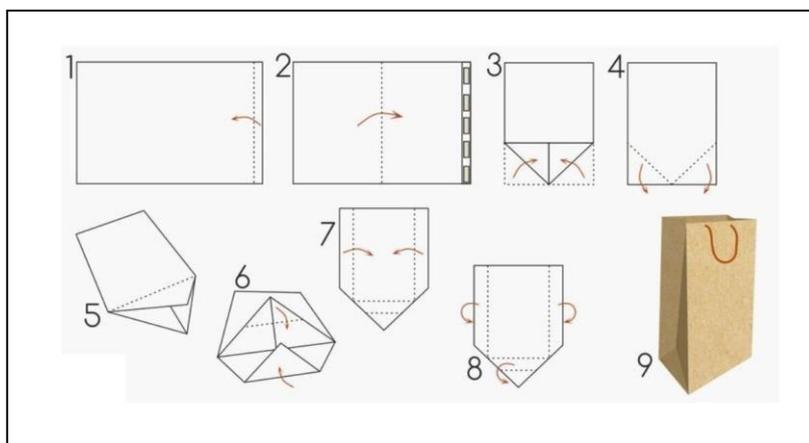
1 вариант – Тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакут в бумажный пакетик.

Схема изготовления зайчика:



Для изготовления такого зайчика потребуются шерстяные нитки, небольшой кусочек мягкой ткани, и немного ваты.

Схема изготовления бумажного пакетика:



Для изготовления бумажного пакетика потребуется листок бумаги, клей и ленточки для ручек.

2 вариант – Фото-рамка:

- из веточек, шишек, камешков (дополнительно понадобятся: лист картона, шпагат или джутовый шнур, клей и небольшие украшения в виде бусин, ленточек и т.д.);
- из макарон разной формы, гороха, семян, звёздочек для супа (дополнительно понадобятся: лист картона, клей или пластилин, краска и кисточки);
- из пуговиц (дополнительно понадобятся: лист картона, нитки, клей, кусочки ткани).



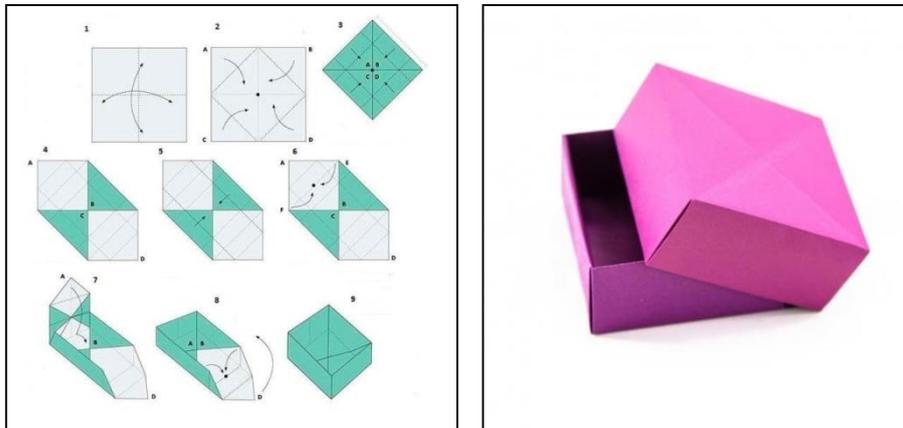
3 вариант – Волшебная баночка с разным наполнением:

- цветная соль;
- записки с пожеланиями;
- звёздочки или сердечки (оригами или просто вырезанные).



4 вариант – Коробочка с «сюрпризом»

Схема изготовления коробочки:



Приложение 23 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект гостиной династий «Ими гордится Россия»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: гостиная.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: гостиная династий – это уникальная возможность для ребят пообщаться с интересными семьями своего региона или своего населённого пункта.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, возможно понадобится ноутбук, проектор и экран для демонстрации фото, презентации или видео.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

- 1 – Гостиную династий можно начать с чтения стихотворения о родном крае, после чего поразмышлять вместе с ребятами о том, что такое семья и Родина.
- 2 – Ведущий предлагает ребятам в ближайшее время встретиться с интересной семьёй-династией и пообщаться с людьми, задать вопросы какой деятельностью они занимаются, почему новое поколение продолжает тот путь, который начали бабушки и дедушки, мамы и папы.
- 3 – Ребята работают в парах и придумывают вопросы, которые хотели бы задать этой семье.
- 4 – Как только ребята готовы, к ним приглашается в гости семейная династия, которая рассказывает о себе и выбранной профессии (деле). В течение встречи ребята общаются со всеми членами семьи и задают свои вопросы.
- 5 – Семья вместе с рассказом может предложить просмотр видео, фотографий или фотоальбома, подарить что-нибудь на память о встрече, провести с детьми игру, а возможно, и мастер-класс, в котором можно поделиться своим мастерством на практике.
- 6 – В завершении встречи отряд говорит ответное слово, возможно, исполняет песню или дарит им свой подарок-сюрприз.

Дополнительные материалы:

- Стихотворения о родном крае (сайт): <https://bugaga.ru/pozdravlenya/stihi/1146755704-stihi-o-rodnom-krae-dlya-detey-shkolnogo-vozrasta.html>

Приложение 24 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект большой командной игры «Физкульт-УРА!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

Краткое описание дела: большая командная игра «Физкульт-УРА!» заключается в прохождении отрядом-классом спортивных испытаний, где они могут проявить свои командные способности.

Оборудование и материалы: трое ворот (могут быть футбольные или изготовленные самостоятельно), разметка игрового поля (мелом или малярным скотчем), материалы для выполнения заданий (представлены в примерах), свисток, стол и 4 стула для центрального сектора.

Место проведения: стадион или другая просторная ровная площадка с мягким покрытием.

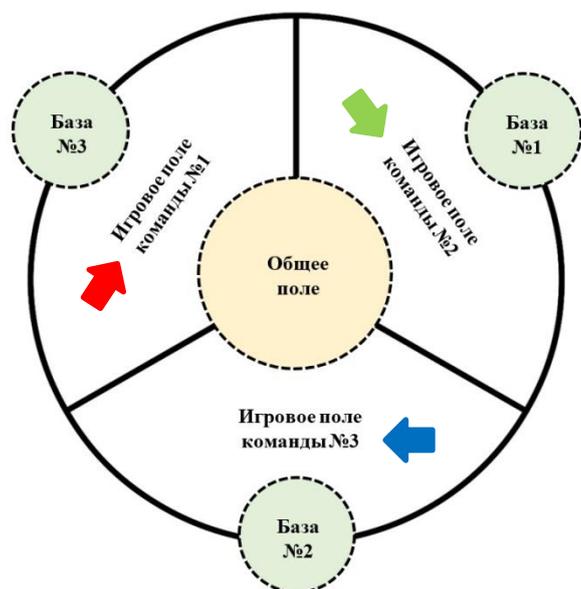
Сценарный ход дела:

Участниками большой командной игры являются три отряда со своими отличительными знаками. Во время игры командам предстоит выполнять общие и индивидуальные задания и охранять командную базу, которая находится на их игровом поле.

Игровое поле представляет собой круг, разделённый на три равных сектора:

- «Игровое поле команды №1» (сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета);
- «Игровое поле команды №2» (сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета);
- «Игровое поле команды №3» (сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета).

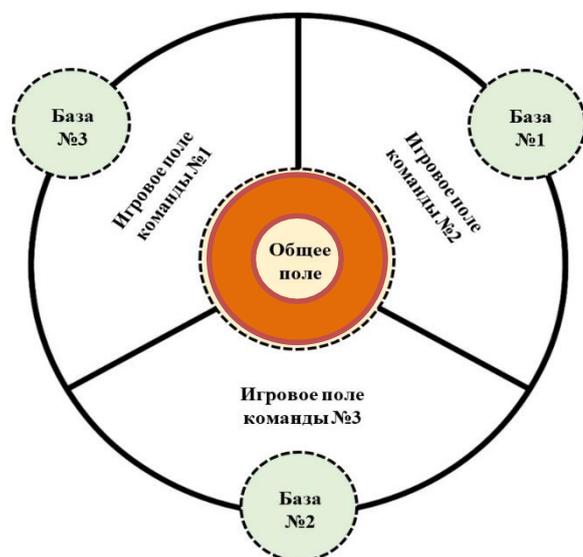
На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае представители другой команды могут их «осалить» (то есть догнать и задеть). Если игрока задела, он замирает неподвижно на месте до тех пор, пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей команды. На своём секторе перемещение свободное.



На каждом игровом поле находятся «Взрослые» (педагоги, вожатые или помогающие старшеклассники), которые наблюдают за процессом игры, проверяют выполнение командных заданий и информируют главного ведущего о возможности выдачи следующего командного задания.

В центре игрового поля есть круг меньшего размера: это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт

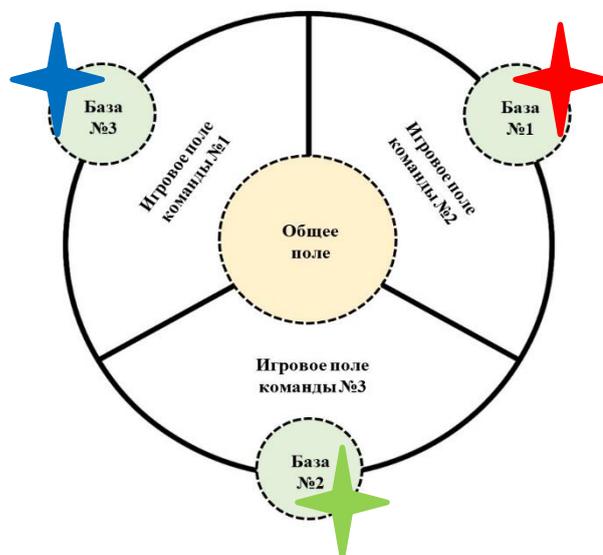
командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт учёт времени. Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться. Игроки, прибывшие по свистку на выполнение индивидуального задания, выполняют его, находясь на территории общего поля. Правильность и скорость выполнения индивидуального задания отслеживает ведущий игры. Он же ставит каждому индивидуальному участнику отметку и фиксирует результат в бланке игры (*индивидуальный и общий*).



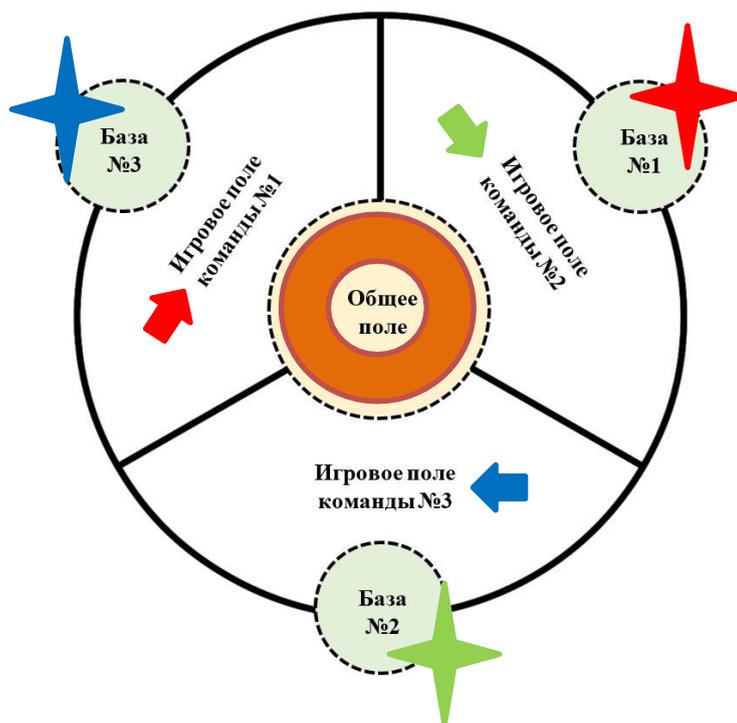
Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора – это базы с предметами для выполнения общих командных заданий:

- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде «2», но расположена на поле третьей команды);
- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

Номер базы соответствует номеру команды, которой она принадлежит. Внутри базы игрока никто не может «осалить», поэтому там он может провести любое количество времени. Заходить на территорию базы другой команды запрещено. Один игрок может забрать из базы только один предмет.



В итоге поле игры выглядит следующим образом:



На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им нужно выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам нужно определить, что им требуется для выполнения задания, добежать до своей базы, забрать необходимые материалы и вернуться на поле своей команды. Другие команды стараются им помешать это сделать. Игроки команд могут спокойно передвигаться по игровому полю своей команды, находясь на своей базе и в общем игровом поле. Если игрок попадает на поле другой команды, то представители другой команды могут его «осалить»: в этом случае игрок замирает и ждёт помощи от своей команды.

Цель игры для каждого отряда – за ограниченное количество времени постараться выполнить как можно больше командных заданий. Каждое выполненное задание приносит 10 баллов. Параллельно выполнению командных заданий по свистку на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается три человека. По итогам выполнения индивидуального задания ребята приносят своим командам баллы: 3 балла – победитель, 2 балла – тот, кто занял второе место, 1 балл – 3 место. Каждый раз команде необходимо направлять на общее поле разных ребят: нельзя отправлять того, кому уже поставили печать или прикрепили наклейку.

Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения.

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие – выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним – одинаковый набор предметов на каждой базе.

Представленные варианты можно заменить или дополнить своими заданиями, направленными на командное взаимодействие.

Основной игровой предмет	Варианты заданий
Шишки	<ul style="list-style-type: none"> · Выложить из них какую-либо схему или рисунок · Собрать самую высокую башню · Найти интересное и креативное применение шишке · Забросить шишки в ведро · Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом

Камешки	<ul style="list-style-type: none"> · Раскрасить · Разложить на несколько кучек, одинаковых по весу (не используя весы) · Определить, на что похожи камешек · Передавать друг другу, держа локтями · Построить пирамиду
Веточки или палочки	<ul style="list-style-type: none"> - Построить шалаш Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу) Построить фигуру Сделать оркестр Соорудить самый прочный плот
Листья	<ul style="list-style-type: none"> - Сделать костюм - Собрать самую длинную гирлянду - Разложить все листья по цветам и оттенкам - Придумать валюту – её название и обозначение - Сделать поделку
Пластиковые бутылки	<ul style="list-style-type: none"> · Установить как кегли и сбить их · Сделать плавательное средство · Придумать уникальное полезное применение · Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки · Построить башню
Крышки от бутылок	<ul style="list-style-type: none"> - Сыграть партию шашек, используя крышки - Сложить картину из крышек разных цветов - Передавать воду в крышечках по цепочке - Построить пирамидку - Сделать гирлянду из крышек
Пластиковые стаканчики	<ul style="list-style-type: none"> Установить как в тире и попытаться сбить с определённого расстояния Создать телефонную связь Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе
Пластиковые тарелки	<ul style="list-style-type: none"> · Попробовать запустить их как можно дальше · Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда · Собрать большой шар · Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки, и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее двух человек
Пластиковые ложки	<ul style="list-style-type: none"> Перенести воду в ложке из одного ведра в другое ведро с водой Передавать шишку с помощью ложки в зубах Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках) Стрелять из ложек шишками, стараясь попасть в ведро- Парами – держа ложку – перенести камешки
Мячики	<ul style="list-style-type: none"> · Кидать мячик разными способами по кругу так, чтобы не упал · Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2 секунды · Интеллектуальный пинг-понг по принципу «сфера – пример»

	<p>(например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед... и т.д.)</p> <ul style="list-style-type: none"> · Построиться в пять колонн, так чтобы получилась «звездочка с лучами», и перебрасываться мячом от одних концов «звездочки» к другим · Дать футбольный пас, всем по одному разу
Воздушные шары	<ul style="list-style-type: none"> · Удерживать шарик как можно дольше в воздухе · Сделать максимально длинную гусеницу из шариков, скрепляя их подручными средствами · Из длинных шариков сделать фигуры · Надувая и тут же отпуская шары, стараться направить их в ведро
Спички	<ul style="list-style-type: none"> · Соорудить башню · Не дотрагиваясь до рассыпанных спичек не передвигая их, сосчитать их количество · Эстафетное слово (сложить слова из спичек, добавляя при этом к слову только по одной спичке) · Выложить спички в одну полоску от общего поля до базы (своей/на своём поле) · Построить плот из спичечных коробков
Прищепки	<ul style="list-style-type: none"> · Соорудить самую прочную конструкцию · Попасть прищепками в тазик/центр круга (прищепки умеют «прыгать») · Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не «лежало», а «стояло» · Прикрепить прищепки на прибегающих на базу противника (см. схему) · Соорудить самую длинную прищепочную линию, которая держится на весу
Мелки	<ul style="list-style-type: none"> · Что-то нарисовать · Провести две параллельные линии и пройти по ним как по мостику · Встать всей команде максимально плотно, так чтобы занимать как можно меньше площади. Педагог для сравнения с другими командами обводит площадь мелком · Начертить линию и с закрытыми глазами пройти по ней · От края поля от базы или дорожки нарисовать мелом «кочки», по которым будет передвигаться противник · Нарисовать кружки разного цвета в разном порядке с заданием пройти только по одному цвету
Газеты, бумага, картон	<ul style="list-style-type: none"> - Сделать летательный аппарат - Сделать домик для команды - Сделать самый большой самолёт/кораблик - Сделать оригинальный костюм
Нитки, верёвочки	<ul style="list-style-type: none"> · Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не отпуская руки · Сплести самую прочную косичку · Завязать из веревок 10 разных узлов · Связать самую длинную верёвку · Прыгать через верёвку как через скакалку

Покрывало	<ul style="list-style-type: none"> · Поместиться на покрывале · Изобразить на покрывале лабиринт (с помощью фломастера или скотча) и всей командой, держась за покрывало, провести через этот лабиринт мячик · Накрыть покрывалом несколько предметов и отгадать их количество · Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывал · Перенести на покрывале человека
Крупа, макароны, горох	<ul style="list-style-type: none"> · Рассортировать · Выложить картинку «Нашотряд» · Сделать бусы · Разделить на равные по весу кучки · Прокатить горошины по всем ладошкам и не рассыпать
Дополнительные задания*	<p>Представить слово «Команда» десятью разными способами – выложить, сфотографировать, нарисовать и т.д.</p> <p>Найти 5 объектов одного цвета</p>
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки (<i>могут понадобиться для того, что скрепить, разукрасить или разрезать что-либо</i>).

Варианты индивидуальных заданий для игроков, которые проводятся на общем игровом поле.

№	Пример задания
1	В тазике с водой, в котором плавает пустой стаканчик, можно по очереди класть камешки. Тот, после чьего камешка стаканчик утонул, получает наименьшее количество баллов
2	Сыграть в камень-ножницы-бумага (версия обычная и с устным счётом – быстрее соперника сосчитать сумму выпавших пальцев)
3	Сыграть в «Доббль» (найти одинаковые картинки на карточках быстрее соперника)
4	Разгадать кроссворд
5	Собрать пазл
6	Разгадать ребус
7	Пройти лабиринт
8	Надуть шарик
9	Кинуть кубик
10	Отгадать загадку
11	Повторить ритм и движение
12	Найти пару для объекта
13	Намотать веревку на карандаш или смотать нитки в клубок
14	Сдуть спички за черту
15	Отпить из стаканчика ровно половину воды
16	Определить предмет на ощупь
17	Решить головоломку
18	Составить как можно больше слов из букв одного слова
19	Найти пару персонажам
20	Отгадать мелодию
21	Заплести косичку

22	На глаз определить, какой длины предмет
23	Отгадать, какие краски необходимо смешать, чтобы получился представленный цвет
24	Отгадать изображение по фрагменту
25	Придумать применение какому-либо предмету
26	Сложить самолётик и запустить – кто дальше
27	Решить математический диктант: на поле размером 3 на 3 клетки ставится точка («муха»), после чего педагог забирает листочки и диктует передвижения точки по клеточкам, которые нужно мысленно представлять (например, 1 клетка вверх, 2 клетки вправо, 1 – вниз и т.д.) в конце нужно сказать, где оказалась муха. Ответы проверяются затем на поле.
28	Выразить предложенное слово мимикой и жестами
29	Вытащить самую длинную спичку
30	Отгадать загаданное слово из представленных
31	Отгадать, в какой руке предмет
32	Запомнить расположение предметов
33	Найти отличия в изображениях

**Приложение 25 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект времени
отрядного творчества и общего сбора «День Нептуна!»**

Приложение 26 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект подготовки к празднику «Создаём праздник вместе»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: подготовка КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подготовка к празднику включает в себя работу микрогрупп по выполнению небольших творческих поручений и репетицию отдельных элементов общего праздника.

Оборудование и материалы: стулья и столы по количеству участников, материалы для подготовки КТД.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

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

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

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

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

Во время работы групп педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть ли у ребят какие-либо затруднения, которые нужно разрешить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными для выполнения.

Как только все задания в микрогруппах сделаны, отряд объединяется и репетирует свою часть праздника. В репетиции необходимо задействовать всех, чтобы ребята не растерялись, когда придут зрители.

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

После репетиции педагог обратную связь, помогает ребятам собраться и почувствовать, что они справятся с заданием и рядом с ними на протяжении всего праздника будут их старшие товарищи – старшеклассники и педагоги.

Дополнительные материалы:

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

Приложение 27 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект праздничного калейдоскопа «По страницам нашей книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: реализация КТД – совместного праздника.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничный калейдоскоп представляет собой совместный праздник по итогам путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

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

Особенности организации дела:

Сам праздник лучше всего разделить на несколько блоков:

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

За счёт того, что все дети задействованы в проведении площадок, можно считать, что они сопричастны к организации общего дела, для себя и для других. Во время проведения праздника педагогу необходимо быть внимательным и видеть всю ситуацию целиком, при необходимости помогать детям, подбадривать их, хвалить за их старания. В перерывах между работой площадок ведущим необходимо поддерживать атмосферу праздника, организовывать с ребятами общие игры, интерактивы, помогая ребятам вспомнить, каким удивительным оказалось их путешествие по Стране и какой огромный мир открывают перед нами книги.

По итогам реализации праздника важно получить от ребят обратную связь, дать им возможность поделиться своими эмоциями, впечатлениями, переживаниями. Сам анализ рекомендуется проводить на следующий день, когда эмоции у ребят улягутся и они будут готовы к конструктивному диалогу.

Дополнительные материалы:

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

Приложение 28 к пояснительной записке пришкольного лагеря План-конспект итогового сбора участников «Нас ждут новые открытия!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: итоговый сбор.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подведение итогов путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё то, что произошло с ними в смене (*в этом поможет волшебная книга*) и создать афишу-коллаж по мотивам путешествия. Это поможет педагогу получить многоуровневую обратную связь от детей. В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую родину, и делиться этими знаниями друг с другом.

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, волшебная книга, фотографии отряда со смены, ватманы, цветная бумага, журналы, ножницы, клей, скотч, краски, кисточки, столы по количеству команд, макеты грамот и медалей.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1 – Отряд вспоминает, с чего началось путешествие по стране и как оно проходило. В этом педагогу могут помочь такие приёмы:

- *Игра «Рассказываем сказку»*. Ребята садятся в один общий круг и педагог предлагает им вспомнить, что происходило в течение смены. Рассказ ведётся по очереди, при этом каждый человек говорит только одно предложение, подхватывая рассказ предыдущего. Если ребята затрудняются и не могут вспомнить событий, педагог им напоминает.
- *Приём «Создание киноплёнки»*. Педагог предлагает выстроить в логическую последовательность имеющиеся фотографии каждого дня смены с подписями.
- *Приём «Читаем волшебную книгу»*. В данном приёме ребятам предлагается ещё раз прочитать волшебную книгу и выписать оттуда «маршрут» и содержание путешествия.

2 – После того как ребята смогли восстановить все события, которые с ними произошли в течение смены, они переходят к следующему этапу итогового сбора – эмоциональной оценке событий. Провести эмоциональную оценку также можно несколькими способами:

- *Способ «Лайки»*. На получившейся цепочке событий ребятам предлагается поставить «лайки» (*то есть приклеить сердечки*) к тем событиям, которые понравились им больше всего, и попросить пояснить.
- *Способ «Обмен местами в кругу»*. Ребятам предлагается встать в круг и после фраз педагога «Поменяйтесь местами те, кому понравилось ... (называет каждый раз по одному делу)» занять новое место, если то событие, которое назвал педагог, ребёнку действительно понравилось. Данный способ немного похож на живую анкету, и педагогу сразу видно, кому и что больше всего запомнилось.

3 – Пройдя этап эмоциональной оценки событий смены, ребятам предлагается вспомнить, чем завершилось их путешествие. Ребята вспоминают, как проходила подготовка к празднику и как прошёл сам праздник, какие моменты были самые удачные, что хотелось бы изменить, что далось сложнее/легче всего, что нового попробовали для себя участники, как работалось в команде, кто помогал, кто больше всех вложил, кто придумал много идей, кто поддерживал, кто был самым творческим, кому хотелось бы сказать спасибо, и т.д.

4 – По итогам этого обсуждения педагог предлагает ребятам рассказать о своём путешествии необычным способом – создать афишу-коллаж, которую они разместят на орлятском уголке в своём классе. Ребята предлагают идеи, что бы они хотели разместить на афише, как она будет выглядеть, затем приступают к её изготовлению. Для удобства работы ребята могут объединиться в небольшие группы. Необходимо заранее подготовить все материалы – ватман, краски, кисточки, фломастеры, стаканчики с водой, клей, ножницы, фотографии со смены, цветную бумагу и картон, возможно, различные журналы, плакаты. После создания афиши-коллажа педагог предлагает вкратце рассказать, что ребята заложили в коллаж.

5 – Завершить проведение итогового сбора можно награждением по индивидуальным номинациям. Важно отметить каждого, пусть даже это будет небольшая грамота или бумажная медалька/значок. Причём ребят может награждать не только педагог: дети сами могут придумать и изготовить друг для друга награды. Подводя итоги, педагог подводит ребят к выводу, что вокруг много всего интересного и приятно открывать для себя новое каждый день.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работам с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Шаблоны грамот и медалей (сайт): <https://uprostim.com/90-shablonov-gramot-i-diplomov-dlya-nagrazhdeniya/>

**Приложение 29 к пояснительной записке пришкольного лагеря
План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»**

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации программы

«Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: линейка знаменует официальное завершение смены и награждение её участников. Линейка может включать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, награды индивидуальные и отрядные.

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

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы: «На площадь приглашаются участники смены «Содружество Орлят России». Пока отряды собираются на площади, звучат орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово – короткий экскурс в орлятское путешествие.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательное командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены – в качестве дополнительной награды для победителей.
4. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. (звучит сигнал «Орлёнок») Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! (спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь) Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда/ лагеря за время смены.

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
 - Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
 - Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
 - Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ
(фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/nvgQVLL0keVMzQ>

Приложение 30. ЛЮБЛЮ ТЕБЯ, РОССИЯ!

Цель: создание праздничного настроения.

Задачи:

- закрепить значение цветов российского триколора;
- воспитывать чувство гордости и уважения к своей Родине;
- воспитывать чувство гордости к государственным символам страны;
- развивать чувство товарищества, умение сопереживать и помогать друг другу.

Ход праздника

1. Торжественная часть.

Вожатая: К нам лето жаркое пришло,

С собою праздник привело!

Праздник очень добрый и красивый!

Это День нашей любимой России!

12 июня вся наша огромная страна будет мы отмечать замечательный праздник – День России! День нашей любимой Родины!

Вед.1. В 1994 г. указом первого Президента России Бориса Николаевича Ельцина 12 июня объявлен **Днем принятия декларации о государственном суверенитете России**. Позже его стали называть просто **Днем независимости**, хотя толковался праздник в народе по – разному. В 1998 г. Б.Ельцин предложил отмечать 12 июня, как **День России**.

Официально название праздник получил лишь 1 февраля 2002 г. Сейчас День России – символ **национального единения и общей ответственности за настоящее и будущее Родины**.

Вед. 2: В этот день вокруг красиво: всюду флаги и цветы.

День России! День России! Веселимся я и ты.

Почему? Да праздник это! Отдыхает вся страна!

В этот день в начале лета – именинница она!

Вожатая: А давайте теперь поиграем. Я буду говорить начало, а вы будет продолжать...

Наша страна называется – Россия.

Граждане России, т. е. мы с вами, кто? – россияне.

Столица России - город Москва.

Давайте все вместе ей скажем «Ура»!

А наш поселок – Майский!

Давайте ему тоже скажем дружно: «Ура!»

-Ребята, а вы знаете, что такое государственные символы?

Правильно, это знаки, по которым отличают одну страну от другой. У каждой страны в мире есть свои символы - это флаг, герб и гимн.

Вед.1 Флаг России он трехцветный

Гордый, яркий и заметный.

Выше флаг держи, Россия!

Ты должна быть самой сильной!

Вед.2 .Цвету флага придается особый смысл.

Белый цвет означает мир и чистоту совести;

Синий – небо, верность и правду;

Красный – огонь и отвагу.

Вед. 1: День России – это день величия нашего государства.

Сегодня в этот день нельзя скучать...

А можно веселиться и играть!

Ну, тогда встаньте, повернитесь все друг к другу,

И пожмите руку другу.

Руки вверх все поднимите
И вверху пошевелите.
Крикнем весело «Ура»
Наш праздник начинать пора.

Вед. 2: «Любите Россию» - так сказано в песне, но как же любить ее, Родину, надо! А может быть так, как любили, писали и говорили о ней поэты и писатели России.

Игра «Передай сердечко и скажи словечко»

/Дети передают по кругу сердечко и называют по одному прилагательному к слову Родина: милая, любимая, красивая, чудесная, единственная, могучая, сильная, дорогая и т.д./

Вед.1: У страны моей имя красивое,
Величают ее все Россиюю.
Я – россиянка, и этим горда,
Что у меня есть такая страна.
Родина милая, неповторимая,
В сердце моем навсегда.
Страна величавая, сильная, славная.
Это – Россия моя!

Вед.2: Россия! С детства знакомое слово
Ты в сердце моем поселилось давно.
Россия! Такое любимое слово
Звучит словно песня оно.

Вед. 1: Тебе спасибо, Родина моя,
За небеса неповторимой сини,
Скажу одно: дня не прожил бы я
На этом свете без России.

Песня «Ты живи моя, Россия»

Викторина

1. Как сейчас называется наше государство? (*Российская Федерация*)
2. Назовите столицу нашей Родины России? (*Москва*)
3. Кто является главой государства, гарантом Конституции РФ. (*Президент РФ*)
4. Как называется самый главный документ граждан РФ, в котором отражены все законы? (*Конституция*)
5. Кто охраняет нашу страну и народ? (*армия*)
6. Если мы живем в России, то как мы будем называться? (*россияне*)
7. Самая популярная в мире русская игрушка? (*матрешка*)
8. Самый известный русский поэт? (*Пушкин*)
9. Самый известный русский сорт яблок. (*Антоновка*)
10. Самое известное женское и мужское русские имена (*Мария, Иван*)
11. Самый знаменитый русский напиток (*квас*)
12. Дерево, символ нашей страны. (*березка*)
13. Самый известный русский богатырь (*Илья Муромец*)

Вожатая: Молодцы, ребята! Настоящие граждане своей страны.
Испокон веков русские люди берегли родную землю,
воспевали о ней песни.

Исполнение песен о России (каждый отряд)

Вожатая: На Руси водили хороводы,
Пусть не те уже сегодня годы,
Но, по-прежнему влюблен народ,
В милый сердцу, русский хоровод

Вожатая: А как называется человек, любящий свою Родину, я думаю, знают все? /гражданин/

Игра – кричалка «Я – гражданин России»

- Кто всегда душой красивый?
+ Я– гражданин России
- Всем сердцем страну свою с детства любит?
+ Я– гражданин России
- Кто верен традициям предков?
+ Я– гражданин России
- Страну поздравляет с Днем Рождения
+ Я– гражданин России
- Желает процветания и мира
+ Я– гражданин России

2. Игра-путешествие будет проходить по станциям:

Станция 1 «Гимн России»

Задание – восстановите текст гимна России
(получают карточку с текстом гимна и с пропущенными словами в тексте)

Гимн России

Россия - наша держава!
Россия – любимая наша!
..... Воля, великая слава –
Твое достоянье на все
Славься, наше свободное –
Братских народов вековой.
.....данная мудрость народная.
Славься, страна! Мы тобой!
От морей до Края
Раскинулись наши и поля.
..... ты на свете! ты такая!
Хранимая Богом родная
Славься, наше свободное –
Братских народов вековой.
Предками данная Народная.
....., страна! Мы гордимся тобой!
..... простор для мечты и для жизни,
Грядущие нам года.

Нам дает наша верность Отчизне.
Так было, так есть и так будет!
Славься, наше свободное –
..... Народов союз вековой.
Предками данная мудрость
Славься, страна! Мы гордимся!

Станция 2 «Моя Родина – Россия»

Первое задание для команды – подобрать как можно больше однокоренных слов к слову «Родина», за каждое слово – 1 балл

Ответ:

- *родня,*
- *родословная,*
- *народ,*
- *родина,*
- *родич,*
- *родители.*

Станция 3 – Викторина

Каждый правильный ответ в этом конкурсе оценивается в 1 балл.

- Как сейчас называется наше государство?

(Российская Федерация)

- Назовите столицу нашей Родины России?

Москва

- Кто является главой государства, гарантом Конституции РФ.

Президент РФ

- Кто был первым президентом России?

Борис Николаевич Ельцин

- Назовите Президента России

Владимир Владимирович Путин.

- Как называется самый главный документ граждан РФ, в котором отражены все законы? *Конституция*

- Какие самые древние города России вы знаете?

(Новгород, Ростов, Смоленск, Псков, Муром, Владимир)

- Какие крупные реки России вам известны?

Волга, Дон, Амур, Енисей.

- Какая река считается главной рекой России и самой длинной в Европе?

Волга – самая длинная река Европы. Её протяжённость около 3 тыс. 530 км.

- Какие национальности проживают на территории России?

Мордва, чувашаи, татары, карелы, калмыки, якуты, башкеры, ненцы, чукчи, немцы, ханты, манси....

Станция 4 «Русские пословицы»

Вам будут даны тексты пословиц и поговорок. Но все слова заменены антонимами.

Кто знает, что такое антоним?

Антоним- это слово с противоположным значением.

Каждый правильный ответ в этом конкурсе оценивается в 1 балл.

1. В гостях и потолок мешает. *(Дома и стены помогают)*
2. Где умер, там и не нужен. *(Где родился, там и пригодился)*
3. Чужбина – отец, не умеи за него полежать. *(Родина – мать, умеи за неё постоять)*
4. У себя плохо, а у чужих – хуже. *(В гостях – хорошо, а дома – лучше)*
5. Много у зверя мачех, много и чужбин. *(Одна у человека мать, одна*

у него и Родина).

6. Разбазаривай небо чужое, как мачеху ненавистную (*Береги землю родимую, как мать любимую*).

Станция 5 «Русские сказки»

Задание 1– «Чьи вещи?»

ступа (*Баба Яга*)

щука (*Емеля*)

топор (*солдат*)

золотое яичко (*курочка Ряба*)

простое яйцо (*Кощей Бессмертный*)

морозильный посох (*Морозко*)

кувшин и тарелка (*Журавль и лиса*)

бобовое зернышко (*Петушок и бобовое зернышко*)

Задание 2 «Отгадай, кто это»

Кто использовал обогревательный прибор в качестве транспорта (*Емеля*)

Имя былинного богатыря из города Муром (*Илья*)

Кому удалось перехитрить двух людей и трех животных (*Колобок*)

Какое дерево спасло двоих детей от погони (*Яблоня*)

Какой конь может прыгнуть до крыши терема (*Сивка-бурка*)

Кто, распрощавшись с зеленою кожей,

Сделалась мигом красивой, пригожей? (*Царевна-лягушка*)

Задание 3: «Продолжи фразу»

Я от бабушки ушел, я от дедушки ушел... (*а от тебя и подавно уйду*)

В некотором царстве... (*в некотором государстве*)

По щучьему велению... (*по моему хотению*)

Скоро сказка сказывается... (*да не скоро дело делается*)

Несет меня лиса... (*за дальние леса, за высокие горы*)

И я там был мед-пиво пил... (*по усам текло, а в рот не попало*)

Станция 6 «Люди, которые прославили Россию»

Портреты знаменитых людей России, назвать имя, чем знаменит. За каждый ответ 5 баллов.

Маршрутный лист (образец)

Название команды

Название станции	Место проведения	Баллы
«Флаг и герб России»		
«Гимн России»		
«Моя Родина – Россия»		
«Русские пословицы»		
«Русские загадки»		

«Русские сказки»		
«Люди, которые прославили Россию»		
Всего		

В конце мероприятия изготовить



Приложение 31. Сценарий конкурсной программы «Мисс лагеря»

Ход мероприятия

Ведущий:

- Приветствую Вас, солнечные леди, а также отважные кавалеры!

ВЕДУЩИЙ:

Лето, свобода и счастье – ура!

К нам в лагерь пришла детвора.

Конкурс веселый сейчас проведем –

Мисс Лагерь у нас мы найдем!

Слушайте все!

Леди и джентльмены,

Мадам и месье!

А главное все, и друзья, и подруги!

Такого не слышали в нашей округе!

Сегодня на нашем празднике лета, цветов и солнца мы будем выбирать самую яркую, зажигательную, весёлую, обаятельную и неповторимую «Мисс Лагеря».

Я приглашаю на сцену всех наших участниц, желающих принять участие в конкурсе «Мисс Лагеря».

Звучит музыка, выходят участницы

Ах, сколько красавиц

Собралось сегодня!

Есть западный вкус

И манера востока,

Прекрасные дамы Шекспира и Блока,

Мадонн, балерин, Незнакомок портреты...

А где идеал? Да, стандарта-то нет!

Приветствуем наших милых участниц дружными аплодисментами.

Первый конкурс – «Дефиле».

(Девочки выходят на дефиле под музыку Roy Orbison «Oh pretty woman». У каждой участницы на руке свой номер. Для удобства можно разделить участниц на 2 группы.

Девочки, вы сегодня особенно хороши! И каждая достойна победы. И кто знает, может, среди вас находится будущая «Мисс лагеря», «Мисс Россия» или «Мисс Вселенная.»

Я хочу обратиться и к зрителям. Не жалейте аплодисментов, горячо поддерживайте наших юных участниц. Всю любовь и тепло своих сердец сегодня – им!

Вед. Красавицы все – на них посмотрите,

И по праву достоинства их оцените!

Все они прекрасны, умны и милы...

А я спешу вам представить жюри!

(представление жюри)

Конкурс второй – «Визитка»!

(Каждая участница выходит, называет своё имя (номерок прикреплен). Визитка готовится заранее, участница представляет себя. Для этого девочка интересно и оригинально рассказывает о себе, своих привычках, своих увлечениях, любимом занятии. Это может быть песня, танец, стихотворение и т. п.

Конкурс третий – «Интеллектуальная разминка»

А теперь проверим уровень интеллекта наших девочек.

Существует пословица «Встречают по одежке, провожают по уму». Как вы её понимаете?

(опрос зрителей)

- Любой человек должен обладать не только внешней красотой, но и красотой ума, сообразительностью?! Девочки, покажите, на что Вы способны?!

Сосуд, предназначенный для приготовления первых блюд. (Кастрюля).
Семьдесят одежек и все без застёжек. (лук)
Сосуд, предназначенный для того, чтобы в него ставили цветы. (Ваза).
Собачка верная, не лает, не кусает, а в дом не пускает (замок).
Летит – кричит, сядет – молчит, кто уйдёт – свою кровь прольёт (комар).
Бумажные или льняные квадратики для вытирания рук и губ после еды. (Салфетки).
Красный, сахарный, кафтан зелёный, бархатный (арбуз).
Скатерть бела, весь мир одела. (снег)
Плоская подставка, на которую ставят сразу много посуды, чтобы подать ее к столу. (Поднос).

В воде не тонет, в огне не горит. (лёд)

Что можно видеть с закрытыми глазами. (сон)

Бывает кухонным, бывает и перочинным. (Нож).

Простоквашинский почтальон. (Печкин)

Как можно донести воду в решете. (заморозить)

Как написать «сухая трава» четырьмя буквами. (сено)

Что случилось 31 февраля? (ничего, нет такой даты)

Посуда для соли. (Солонка).

Бедствие, следствие баловства детей со спичками (пожар)

Часть лица, прячущаяся под чёлку. (лоб)

Кто на свете ходит в каменной рубахе? В каменной рубахе ходят ... (черепахи)

Конкурс для зрителей 1 Для зрителей конкурс «фото-стоп»
А сейчас я приглашаю на сцену самых артистичных ребят, по одному участнику от отряда. Наш конкурс называется – фото-стоп. Пластическая импровизация в заданном образе до команды "стоп", то есть я называю ситуацию, а вы должны ходить сделать стоп-кадр, изображая то, что я предложил.

Итак, приготовились, начали!

1. Звезда в шоке

2. Сломала ноготь

3. Мытье полов

4. Увидела таракана

5. Съела лимон

Конкурс «Мисс грациозность. Юная модель»

Участницам по очереди выдается книга. Девочка кладёт себе на голову книгу. Задача, пройти ровно, легко и красиво, при этом, не уронив книгу.

Ведущий:

Своим прекрасным дефиле участницы окунули нас в мир моды и красоты знаменитых показов в Милане и Париже. Давайте не будем останавливаться на достигнутом и раскроем все свои таланты! Следующий конкурс не простой и вам придётся постараться!

Предлагаю приступить к следующему конкурсу! Он называется «Креативный модельер».

«Конкурс парикмахеров»

Примерно за 5 минут девочки придумывают оригинальную причёску и дают ей название (нужна девочка-помощница, которой делают причёску).

Игра с залом "Гипноз" 2

Дорогие друзья я приглашаю 5-6 человек зрителей (можно участвовать всем), желающих подвергнуться гипнозу и одного помощника.

Представьте себе, друзья, что вы идёте медленно по сказочному и удивительному саду, над головой ярко светит солнышко. И вдруг перед вами распускается чудесный цветок. Розовые бутоны, резные листья. От его слепящей красоты вы закрываете глаза и в

восхищении опускаетесь на одно колено, прижимая руки к сердцу. Цветок издает восхитительный аромат. Вы чувствуете?

Потянитесь носом к цветку. Вы захотели его сорвать, чтобы подарить его любимому человеку. Но осторожно, стебель колючий. Поэтому вперед расслабленную правую руку. Вам жарко. Вы хотите пить. А на лепестке цветка застыла большая капля росы. Вам захотелось ее слизнуть. Высуньте язык, замерли. Открыли глаза.

Товарищ старшина, группа сторожевых собак для охраны летнего оздоровительного лагеря «Дружба» готова!

(МУЗЫКА)

ВЕДУЩИЙ:

Очень веселый конкурс! Мы смогли еще раз убедиться, что наши участники просто блещут талантами.

Ведущий. Проводится конкурс «Вспомнить все!».

На середину сцены выдвигается стол, на котором находятся игрушки, встречающиеся в литературных произведениях (в основном в сказках): медведь, лиса, Баба Яга, заяц, обезьяна, воробей, волк...

По очереди вы должны вспомнить и называть названия литературных произведений, в которых встречаются эти герои. Кто не называет – выбывает. Выигрывает тот, кто остается последний. (балов столько сколько названий.)

Ведущий.

Пришло время, определить, кто же из наших участниц достоин называться «Мисс Лагерь». Пока наше жюри подсчитывает баллы, всех девочек просим подняться с мест и не стесняясь станцевать весёлый танец лета. (Можно включить весёлую музыку про лето).

Слово жюри.

Жюри объявляет победительницу и вручает ей грамоту. Чтобы остальным девочкам не было обидно, каждой присваивается звание.

Грамоты участницам конкурса: «Мисс Лагерь 2015г.», «Мисс Очарование», «Мисс Улыбка», «Мисс Скромность», «Мисс Остроумие», «Мисс Артистичность», «Мисс зрительских симпатий», Мисс Грация», «Мисс Оригинальность», «Мисс Находчивость», «Мисс Изящность».

Игра со зрителями «Шуточные вопросы»

Вы должны догадаться, о каких сказках идет речь.

1. Сказка о том, как экстрасенс подарил президенту радарное устройство. (А. С. Пушкин. «Сказка о золотом петушке»)

2. Сказка о том, как любовь превращает зверя в человека. («Аленький цветочек»)

3. Сказка о первой жертве неудачного вложения денег. («Золотой ключик»)

4. Сказка о преимуществе каменных строений перед соломенными. («Три поросенка»)

5. Сказка о нелегком пути хлебобулочного изделия к потребителю. («Колобок»)

6. Сказка о девушке, которая 3 раза чуть не вступила в неравный брак, но потом все-таки нашла своего принца. (Г. Х. Андерсен. «Дюймовочка»)

7. Сказка о головокружительном взлете и крахе карьеры женщины из Приморского края. (А. С. Пушкин. «Сказка о рыбаке и рыбке»)

8. Сказка о фермерском хозяйстве по выращиванию овощей. («Репка»)

Ведущий. Предоставляется слово жюри..

Приложение 32. Рыцарский турнир

Учитель обращается к участникам праздника: Все вы любите участвовать в конкурсах и викторинах, понимаете, что все они помогают нам учиться, развиваться, расширять кругозор, становиться лучше, проявить свои способности и продемонстрировать таланты. Участие в таких состязаниях всем приносит пользу, заставляет задуматься, помогает что-то изменить в себе и самосовершенствоваться. Поэтому мы знаем, что в итоге проигравших нет. Сегодня вам предоставляется уникальная возможность: мальчикам – почувствовать себя настоящими рыцарями, девочкам – стать прекрасными дамами. Итак, настало время рыцарского турнира. Кто же такие рыцари?

Ведущий 1: Рыцари – это люди, обладающие такими необычайными качествами, как благородство, отвага, доблесть, вера, сострадание к слабым и угнетенным. И в наши дни есть рыцарство. Рыцари живут среди нас. Мы верим, что есть они и в нашей школе, в нашем классе. Мы читали о рыцарях, знакомились с правилами хорошего тона, научились видеть свои недостатки и достоинства других, научились радоваться успехам своих друзей и не огорчаться поражениям.

Ведущий 2:

Чувством благородства и отваги

Рыцарь отличался от других.

Звон клинка непобедимой шпаги.

В век компьютерный, конечно, не затих.

Торжественный выход рыцарей под музыку. Звучат фанфары. Рыцари становятся в одну шеренгу.

Ведущий 3: И конечно ни один рыцарь не может жить без служения своей Королеве! Встречаем нашу Королеву.

Звучит музыка. Выходит Королева. Она чем-то обеспокоена и ходит из стороны в сторону.

Сценка «Посвящение в рыцари»

Королева: - (в своих мыслях, разговаривает сама с собой) Ах, как же мне быть?! Я не смогу обойтись на балу без этого кольца! Как же его достать в столь короткий срок?! (озирается по сторонам) Мальчики! Милые мои мальчики! Вы сможете мне помочь? (да) Вы сможете быть сильными и храбрыми? Ловкими и смелыми? Умными и обаятельными? (да) Значит, вы настоящие рыцари! Где мой меч?! (Королеве выносят меч) Преклоните колено! Сейчас мы посвятим вас в рыцари. (Мальчики преклонили колени) Я королева школьного царства-государства, посвящаю вас в рыцари. Отныне будьте храбрыми,

благородными, сильными и отважными. Храните свою доблесть и веру. Помогайте слабым и беспомощным. И верно служите своей Родине и Королеве!

1 мальчик: Клянемся рыцарями быть!

Нет в мире выше звания!
«Спасибо» будем говорить,
А также «до свидания».

Мальчики хором: Клянемся!

2 мальчик: Девочек будем уважать,
И слабых будем защищать.
В борьбе со злом добро добудем,
Пример брать с Робин Гуда будем!

Мальчики хором: Клянемся!

Королева: Теперь вы настоящие рыцари. Поздравляю вас! Служите мне и достаньте это кольцо! Вас ждут нелегкие испытания, но, я верю, вы справитесь! В путь, мои доблестные рыцари!(садится на трон)

Ведущий 1: Вы удостоены великой чести, рыцари. Испытания уже не за горами! Но прежде вам нужно размяться.

Девочка: Победить в турнире нелегко.

Здесь сражаются за каждое очко.
Начинается сражение по законам уваженья.

РАЗМИНКА

Ведущий 1: Рыцари не могли бы выиграть так много сражений, если бы не умели работать в команде, ведь старая пословица гласит «Один в поле не воин». Мы посмотрим, как наши воины работают в команде. (Те, у кого красная эмблема становятся справа, те у кого синяя слева. (Эмблемы сине-золотая и красно-золотая достаются капитанам). Когда ученики разобьются на две команды, им предлагается перетянуть канат на свою сторону.)

НАСТОЯЩИЕ ВОИНЫ

Ведущий 2. Конкурс 1 «Меткий стрелок».

И первый конкурс для наших рыцарей должны показать, как они умеют стрелять по мишеням. Для вас приготовлены 3 мяча и корзина. Ваша задача попасть в корзину мячом.

Ведущий 3. Сегодня, как и в былые времена, наша армия славится своими воинами – рыцарями. А будущее нашей армии – это вы, мальчишки! (девочки читают стихи «Богатыри»)

1. На лбу бывали шишки,
Под глазом фонари.

Уж если вы мальчишки,
То вы богатыри.
2.Царапины, занозы –
Вам страшен только йод.
Тут, не стесняясь, слезы
Сам полководец льет.
3.Пусть головы в зеленке
И в пластырях нога.
Но есть еще силенки,
Чтоб разгромить врага.

Ведущий 1. Конкурс 2 «Сила духа».

Следующее испытание - это проверка "силы духа" и возможностей легких. Задача рыцаря: надуть воздушный шарик.

Ведущий 2. Конкурс 3 «Верховая езда»

Рыцарь прежде всего профессиональный воин, из всего, что он имел, главным, самым важным было его вооружение и конь. Зачастую он сам следил, чтобы оружие было в порядке, не ржавело, конь - накормлен и напоен, не застаивался в конюшне. И следующий наш конкурс – «Верховая езда». Посмотрите, каких замечательных коней вы себе сотворили. Необходимо оседлать воздушный шарик и проскакать на нем. Желательно коней не топтать, не душить, чтобы они не испустили дух раньше времени.

Ведущий 3. Растите сильными, смелыми, мужественными и благородными. Помните о высоком звании мужчины! А сейчас наши девочки поздравят вас.

Частушки

Начинаем петь частушки,
Просим не смеяться.
Не смотрите так на нас -
Можем застесняться!
Мы поем для вас сегодня,
И мотив у нас один,
С двадцать третьим вас поздравить
Очень-очень мы хотим!
В нашем классе каждый мальчик
Очень ловок и красив,
Потому так рад, конечно,
Весь наш женский коллектив!

На уроке не зевайте,
Будьте все внимательны,
И хорошие отметки
Будут обязательно!
На уроках все мальчишки
Даже очень хороши,
А приходит перемена –
Ты пощады не ищи!
А мальчишки наши очень
Любят бегать и играть.
И учиться обещают
На четыре и на пять!
Мы сегодня вам желаем
С детства дружбой дорожить,
Защищать границы наши,
Честно Родине служить!
Все частушки перепели,
Да, вот так мы хороши!
Вы похлопайте дружнее,
Мы старались от души!

Ведущий 1. Конкурс 4 «Заминированное поле».

Ночь. Темно. Вам нужно пройти через «заминированное поле» и не задеть ни одной «мины». С завязанными глазами обойти 8 «мин» — кегли или пластиковые бутылки. Кто больше «мин» зацепит, тот и выбывает из конкурса.

РЫЦАРИ-ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ

Ведущий 2. Молодцы, вы настоящие воины! А теперь посмотрим, настолько вы сообразительны и умны.

Конкурс 5. «Исторический конкурс»

1. Правитель, которому принадлежат слова: «Кто к нам с мечом придет, от меча и погибнет» (Александр Невский)
2. Автор слов : «тяжело в учении, легко в бою» (А.В. Суворов)
3. Ученый, о котором Пушкин сказал: «Он создал первый русский флот» (М.В. Ломоносов)
4. Император, которому принадлежат слова: «Морским судам быть!» (Петр 1)

5. Имя князя, при котором Русь приняла христианство (Владимир Святославович «Красное солнышко») А в каком году? (988 г.)
6. Имя первого московского книгопечатника (Иван Фёдоров)
7. Как звали иконописца, который в начале 15 века написал икону «Троица» (Андрей Рублёв)
8. Когда началась Куликовская битва? (8 сентября 1380 г.)
9. Кто командовал русским войском? (Великий князь Дмитрий Донской)
10. Кто командовал монголо-татарским войском? (хан Мамай)
11. В каком году Русь была окончательно избавлена от татаро-монгольского ига? (1480 г)
12. В каком году произошло решающее сражение с рыцарями недалеко от Новгорода, на льду Чудского озера? (в 1242 г.)
13. Недалеко от Москвы, среди дремучих лесов, появился Троицкий монастырь. Его основал... (монах Сергей Радонежский)

Ведущий 3. Конкурс 6.

Составьте пословицу из отдельных слов. Кто быстрее составит?

-Береги землю родимую, как мать любимую.

-В бою побывать, цену науки узнать.

Ведущий 1. Конкурс 7. Следующий конкурс - «Болтун – находка для шпиона».

Каждому человеку из команды будет задан вопрос. Отвечая, “Да” и “Нет” не говорить, цвет не называть.

Кошки живут в воде?

Зимой небо, какое?

Вода мокрая?

Взрослые любят играть?

Какие яблоки ты любишь?

На тебе одежда прозрачная?

Снег черный?

Летом трава, какая?

Крокодилы летают?

У меня глаза, какие?

Рыбы живут на суше?

Какие цвета ты любишь?

Ты любишь спать?

Ты сидишь за партой с девочкой?

Батарей белая?

Змеи ползают?

Ты себя считаешь джентльменом?

Ведущий 2. Конкурс 8. А сейчас конкурс для капитанов «Найди отличия».

Ведущий 3. Конкурс 9.

Вам нужно разгадать рыцарский кроссворд. Чья команда первая, тот молодец! (Кроссворд в приложении).

РЫЦАРСКИЕ МАНЕРЫ

Ведущий 1. Конкурс 10. «Рыцарские добродетели».

Каждая команда получает карточку с заданием. (Вычеркнуть лишнее.)

Храбрость, вежливость, доброта, алчность, хвастливость, уважение к старшим, вспыльчивость, плаксивость, жадность, вера, выносливость, скупость, самопожертвование, упрямство, сострадание, часть, честность.

Ведущий 2. Конкурс 11. «Платок».

В наше время у рыцаря всегда должен быть носовой платок. И этим конкурсом мы проверим, сколько рыцарей соблюдают это правило. Прошу предъявить носовые платки для подсчета. (Подсчет платков)

Ведущий 3. Конкурс 12. «Портрет дамы».

В прежние времена рыцари всегда носили с собой портрет любимой дамы, который часто рисовали сами. Ваша задача нарисовать портрет дамы.

Прошу выйти по одному рыцарю от команды, которые могут нарисовать хотя бы вот такой схематичный портрет. (Вызывается по одному представителю от каждой команды).

Какие смелы!. Они не знают, что рисовать нужно с завязанными глазами и строго по моей команде!

Рисуем: овал лица, нос, волосы, губы, уши, глаза, шею, брови, бант. Молодцы! Можно снять повязку.

Ведущий 1. Конкурс № 12 «Комплемент».

Ваша задача красиво подойти к портрету, который вы нарисовали и без тени улыбки, сказать как можно больше комплиментов. Каждый участник вытягивает листок бумаги с одной стихотворной строкой. Нужно досочинить послание Даме сердца.

— Твои глаза, как ...

— Твои уста, как ...

— Твой голос, как ...

— Твои власа, как ...

— Твое лицо прекрасно, как ...

— Ты хороша, как ...

— Твой гибкий стан, как ...

— Изгиб бровей, как

Ведущий 2. Конкурс 13 «Рыцарский поступок».

В нашу повседневную жизнь вошли такие выражения из прошлого: “Рыцарский поступок, “Рыцарское отношение”. Рыцари с уважением относились друг к другу, к женам и дочерям других рыцарей. И сейчас нашим мальчикам надо будет поступить по- рыцарски в данных ситуациях. Обеим командам дается 2 задания.

Команда 1

1. Вы пришли в столовую, сели за стол на стульчики. Но Маше не хватило стула. Ваши действия.

2. Тебе подарили вещь, которая тебе не нравится. Что ты скажешь тому, кто сделал подарок?

Команда 2

1. Мама разговаривает с кем-то из взрослых, а тебе надо обратиться к ней с вопросом. Как ты это сделаешь?

2. Вы всем классом (девочки и мальчики) пришли в цирк. Ваши места - 1 и 2 ряды. Как правильно нужно поступить мальчикам при рассаживании.

Ведущий 3. Вот и подошел к концу рыцарский турнир. Наступает волнующий момент. Смогли ли мы добыть кольцо для Королевы или нет? (звучит торжественная музыка, капитаны команд выносят кольцо Королевы).

Королева: - Ах, какие вы молодцы! Какие вы доблестные рыцари! Спасибо вам огромное! Теперь нужно вас наградить.

Учитель: уважаемое жюри, просим вас подвести итоги нашего турнира.

(награждение рыцарей)

Приложение 33. Название мероприятия: «Весёлые старты», посвященная Году педагога и наставника

Форма проведения: спортивная эстафета

Место проведения: спортивный зал

Участники: обучающиеся ЛДП «Дружба» и «Солнышко», воспитатели

Возраст: 7-11 лет

Цель: Пропаганда здорового образа жизни

Задачи:

1. содействовать повышению интереса к активному и здоровому образу жизни;
2. развивать интерес к физической культуре;
3. воспитывать чувство коллективизма, товарищества, взаимовыручки

Инвентарь: кегли, баскетбольные мячи, воздушные шары, теннисные мячи, 9 верёвочек, 3 тарелки, “ковры-самолёты” (обычные коврики), листочки с буквами, листочки с вопросами.

Зал украшен воздушными шарами, плакатами.

"Веселые старты"

Чтоб расти и закаляться

Не по дням, а по часам,

Физкультурой заниматься,

Заниматься нужно нам!

Ход мероприятия

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята! Нам очень приятно видеть всех Вас сегодня в нашем спортзале мы начинаем самую весёлую из всех спортивных и самую спортивную из всех весёлых игр – “Весёлые старты”, посвященную Году педагога и наставника. И наш спортивный зал превращается в весёлый стадион! Участники соревнований будут состязаться в силе, ловкости, смекалке, быстроте! А победит та команда, которая не испугается трудностей и преодолит все препятствия. Желаю вам успеха!

Ведущий: Теперь пришло время познакомиться с командами. В соревнованиях участвуют 2 команды: команда воспитателей и команда воспитанников. Предлагаю командам выбрать название команды для своих соперников.

Ведущий: А сейчас я хочу представить вам наше жюри. Идёт представление жюри

Ведущий: Каждая эстафета будет оцениваться по трехбалльной системе.

Ведущий: А сейчас я предлагаю командам выбрать капитанов. Капитаном может быть только самый ловкий, самый смелый, самый сообразительный. Есть такие в ваших командах?

Дети: Есть! (Выбирают капитанов)

Ведущий: . Ну и конечно у каждой спортивной команды есть свой девиз. А какой девиз у наших команд мы сейчас узнаем.

Звучат девизы.

Ведущий: Спасибо командам. А сейчас напутственные слова участникам соревнований.

1 команда.

Если хочешь стать умелым,

Сильным, ловким, смелым,

Научись любить скакалки,

Обручи и палки.

Никогда не унывай,

В цель мячами попадай.

Вот здоровья в чём секрет –

Всем друзьям – физкульт-привет!

2 команда

Спорт, ребята, очень нужен,

Мы со спортом очень дружим.

Спорт – помощник!

Спорт – здоровье!

Спорт – игра!

Физкульт-ура!

Жюри

В мире нет рецепта лучше,

Будь со спортом неразлучен,

Проживёшь 100 лет –

Вот и весь секрет!

Мы праздник мира, дружбы открываем.

Спортивный праздник закипит сейчас!

Мы спортом дух и тело развиваем,

Он наполнит силой каждого из вас!

Ведущий: Итак, с командами и членами жюри познакомились, напутствие услышали – пора начинать соревнования!

1 эстафета.

«Разминка». Команда из пяти человек, взявшись за руки, должны преодолеть дистанцию с пролезанием в обручи (3 для каждой команды).

2 эстафета.

«Бег на одной ноге». По сигналу ведущего первый участник команды начинает прыгать на одной ноге к финишной отметке. Достигнув её таким образом, он возвращается обратно обычным бегом и передаёт эстафету следующему игроку.

3 эстафета.

«Черепашки». В этой эстафете вы будете черепахами. Черепахи будут ползать на четвереньках с тарелкой на спине. Играющие встают в три колонны у черты. Напротив каждой команды на расстоянии 6 метров стоит по одному флажку или одной кегле. По сигналу играющие, стоящие первыми встают на четвереньки, им на спину ставится тарелка и они ползут до флажка. Огибают его и ползут обратно, ставят тарелку на спину следующему игроку в своей команде.

4 эстафета.

«Кенгуру». А сейчас вы превратитесь в кенгуру, и будете выполнять прыжки с мячом между ног. По сигналу играющие, стоящие первыми, зажав мяч между коленями, прыжками передвигаются к кегле стоящей в конце зала огибают её и так же возвращаются обратно.

5 эстафета.

«Дружба». Удерживая лбами воздушный шар и взявшись за руки, два участника команды бегут до финишной отметки и обратно. У линии старта передают эстафету следующей паре. Следует иметь в запасе несколько надутых шаров.

6 эстафета.

«Змейка». Участвует вся команда сразу. Игроки каждой команды встают друг за другом держась за талию впереди стоящего. По команде каждая команда бежит змейкой между расставленными кеглями, стараясь их не зацепить и не уронить.

7 эстафета.

«Бег на трёх ногах». У двух игроков связывают ноги: правую ногу одного и левую ногу другого. Обнявшись друг с другом, игроки передвигаются до противоположной стены и обратно. Затем точно так же следующая пара «близнецов».

8 эстафета.

«На ковре-самолёте». Участник садится на «ковёр-самолёт» (спиной к направлению движения?), берётся за него руками, и отталкиваясь ногами добирается до финишной отметки, затем взяв в руки «ковёр-самолёт» бежит обратно и передаёт его следующему игроку.

9 эстафета.

«Ветер». Участник стартует на четвереньках, перед ним на полу теннисный шарик. Он дует на него и таким образом передвигает до финишной отметки, после чего берёт шарик в руки, бегом возвращается к месту старта и передаёт шарик следующему игроку.

10 эстафета.

«Смекалка». Каждому из игроков команд нужно добежать до стула у противоположной стены и принести по одному листочку с написанной буквой. В конце эстафеты каждая команда складывает из принесённых букв слово на полу. Кто первым сложит правильно слово – тот и победитель.

Слова: УЧИТЕЛЬ – ТЫ ЛУЧШИЙ

Ведущий: Ну что же, все команды старались быть сильными, смелыми, ловкими. Все ребята честно боролись за победу. Ну а пока жюри готовится огласить окончательные итоги, предлагаю вам немного отдохнуть и отгадать спортивные загадки.

Загадки

1. Обгонять друг друга рады

Ты смотри, дружок, не падай!

Хороши они, легки, быстроходные... (Коньки)

2. Взял дубовых два бруска,

Два железных полозка.

На бруски набил я планки

Где же снег? Готовы... (Санки)

3. Он лежать совсем не хочет.

Если бросишь – он подскочит.

Бросишь, снова мчится вскачь

Отгадай, что это?... (Мяч)

4. На рояль я не похож,

Но педаль имею тоже.

Кто не трус и не трусиха

Прокачу того я лихо.

У меня мотора нет

Как зовусь?... (Велосипед)

5. Ног от радости не чую

С горки снежной вниз лечу я!

Стал мне спорт родней и ближе.

Кто помог мне в этом?... (Лыжи)

Ведущий: Молодцы, ребята! Все загадки отгадали правильно. А теперь предоставим слово нашему жюри.

Подведение итогов.

Награждение команд.

Ведущий: Вот и закончился наш спортивный праздник. Все участники команд показали свою ловкость, силу, быстроту. А главное – получили заряд бодрости и массу положительных эмоций! Занимайтесь спортом, укрепляйте своё здоровье, развивайте силу и выносливость!

На этом мы прощаемся с вами. До свидания! До новых встреч!