Автономная некоммерческая организация

«Спортивно-танцевальный клуб «Элегия»

Детский оздоровительный лагерь «ЮНОСТЬ»

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

**ПО РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ**

**Детского оздоровительного лагеря «ЮНОСТЬ»**

**«Хроники юных исследователей»**

(3-тья смена)

в рамках Комплексной программы воспитания

«Дорогами детства»

Срок реализации 16.07.2025 - 5.08.2025

ТАМБОВ

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ | 3 |
|  | 1.1. Легенда и игровые роли смены | 3 |
|  | 1.2. Детское самоуправление | 4 |
|  | 1.3. Мотивационная система | 6 |
|  | 1.4. Детское медиа-пространство | 8 |
| 2 | КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ | 9 |
|  | 2.1. Распорядок дня | 9 |
|  | 2.2. Функциональные обязанности вожатого | 10 |
|  | 2.3. Календарный план | 16 |
| 3 | ПЛАН НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ | 18 |
|  | 3.1. Сценарии и сценарные планы мероприятий | 18 |
|  | День 1 | 18 |
|  | День 2 | 19 |
|  | День 3 | 22 |
|  | День 4 | 24 |
|  | День 5 | 25 |
|  | День 6 | 26 |
|  | День 7 | 27 |
|  | День 8 | 28 |
|  | День 9 | 31 |
|  | День 10 | 33 |
|  | День 11 | 35 |
|  | День 12 | 39 |
|  | День 13 | 40 |
|  | День 14 | 44 |
|  | День 15 | 46 |
|  | День 16 | 49 |
|  | День 17 | 50 |
|  | День 18 | 52 |
|  | День 19 | 53 |
|  | День 20 | 54 |
|  | День 21 | - |
|  |  |  |
| 4 | ПРИЛОЖЕНИЕ | 55 |
|  | Приложение 1. Полезные ссылки | 55 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**1. ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ СМЕНЫ**

**1.1. Легенда и игровые роли смены**

Название третьего модуля комплексной программы воспитания ДОЛ «Юность» «Хроники юных исследователей» представляет собой обрядово-календарное народное творчество и продолжает тему 2025 года, объявленного Президентом Российской Федерации Годом народного искусства и нематериального культурного наследия народов России.

Виртуально путешествуя по уголкам и территориям нашей необъятной Родины, ребята узнают о народных праздниках и традициях различных народностей, населяющих территорию Российской Федерации. Из каждого путешествия ребятам нужно добыть (отснять, зафиксировать) видеоматериал как доказательство своих экспедиций. Итоговым событием смены станет ***Фестиваль народных традиций***, на котором можно будет представить различные медиапродукты и живые спектакли, рассказывающие о многообразии народного творчества России.

**Целью программы** воспитания является: знакомство и приобщение детей к народной культуре, связанной с традиционными народными праздниками, изучению культурно-исторического наследия народов, населяющих территорию Российской Федерации.

Данная цель полностью соответствует цели Комплексной программы воспитания ДОЛ «Юность» «Дорогами детства», так как Программа воспитания 3-тьей смены является модульной частью Комплексной программы.

Календарно-обрядовое народное творчество (фольклор) получило свое название относительно жанровой разновидности, которое объединяется в несколько групп:

- ЗИМА - рождественские песни и обряды (Рождество, Колядки, Святки);

- ВЕСНА - традиции и песни, исполняемые на Масленицу;

- ЛЕТО - летние традиции (день Ивана Купала, Троица);

- ОСЕНЬ - жнивные песни (уборка урожая).

Программа воспитания «Дорогаи детства» делает больший акцент на народные обрядовые традиции, фольклорные песни и игры, разнообразие жанров и особенностей традиционной народной культуры.

Календарный план смены складывается из тематических дней. Структура каждого тематического дня включает в себя игровые программы, мастер-классы, мероприятия и события в соответствии с логикой виртуального путешествия и тематикой календарно-обрядового народного творчества относительно распределения на привычные времена года.

**Игровые роли:**

Отряд путешественников – отряд

Командор (Командир дороги) – командир отряда

Вожатый – Вожатый

Совет Старейшин – орган самоуправления

Координатор Совета

Путевые заметки – выпуски газеты (медиа-издания)

**1.2. Детское самоуправление**

Детское самоуправление – это важная составляющая управления и реализации программной деятельности лагеря. Это возможность для детей и подростков участвовать в вопросах планирования, подготовки, организации и проведения разного рода мероприятий, как вариант таким образом эффективно осваивая программу. Участвуя в самоуправлении, ребятам предоставляется возможность пробовать себя в различных социальных ролях, преодолевать коммуникативные барьеры, нести ответственность за свои поступки и накапливать опыт организаторских успехов. При работе в органах самоуправления для подростка создаются условия, при которых он становится более самостоятельным и учится принимать решения.

Только участвуя в самоуправлении, подросток может в полной мере понять, как строятся социальные связи в обществе и принять активное участие в формировании социальных взаимоотношений. Дети учатся решать проблемы и находить выход из ситуации, вырабатывая лидерские качества.

В период каждой лагерной смены организуется работа детского самоуправления. Выбранные командиры отрядов входят в состав Совета лагеря. В 3-тьей смене Совет носит название ***Совет Старейшин***, так как представители от каждого отряда путешественников должны быть именно наиболее уважаемыми, опытными и «мудрейшими». Совет Старейшин избирается на первом общем Вечере знакомства. Каждый отряд путешественников представляя своё название, девиз, эмблему и песню, выдвигает в Совет Старейшин своего представителя, выбранного накануне путем общего голосования в отряде.

Совет Старейшин собирается ***ежедневно***, в одно и то же время, в одном и том же месте, причем место сбора Совета должно быть ***статусным***, например, в административном корпусе или в вожатской комнате, где проходят общелагерные планёрки. Ребята- члены Совета Старейшин - должны видеть уважение со стороны администрации к своей работе и соответственно – чувствовать ответственность за принятие решений по планированию и организации программных мероприятий. Координирует работу Совета Старейшин (не управляет, а помогает (!)) если нет выделенного из пед коллектива лагеря специалиста (педагога-организатора), знающего специфику работы с детским самоуправлением, то координирует – старший вожатый, или старший воспитатель, или заместитель директора по воспитательной работе, или руководитель программы,- в любом случае это должен быть специалист, в функционале которого лежит ответственность за реализацию программы воспитания лагеря. Именно взрослый специалист объединяет усилия всего педагогического коллектива - вожатых, воспитателей, педагогов, психологов, спортинструкторов, педагогов дополнительного образования – всех тех, кто помогает детям в лагере активно участвовать в различных мероприятиях и направлениях программной деятельности, от кого зависит качественный результат в достижении цели и задач программы. Координатор знакомит Совет с календарным планом тематических дней и мероприятий на всю смену, советуется с детьми, предлагает в отрядах обсудить и выбрать тематические дни, организаторами которых будет являться определенный отряд путешественников. Обсуждение и выбор тематического дня предполагает, что этот конкретный отряд путешественников становится ***организатором дня*** (или дежурным отрядом-организатором). Это – одна из форм самоуправления, а именно: организация мероприятия. Более того, выбор тематического дня предполагает, что за наполнение этого дня отвечает отряд-организатор. Тематический день может включать в себя одно или несколько мероприятий. Это уже зависит от желания и распределение своих сил организаторами. Данные методические рекомендации предлагают примерные сценарии, которые отряд-организатор может адаптировать, видоизменять или полностью заменять на собственные сценарии. Важно, чтобы все мероприятия соответствовали целям программы и логике развития лагерной смены, т.е. учитывали особенности организационного, основного и заключительного периода смены.

В течение смены на Совете Старейшин подводятся итоги предыдущего дня и мероприятий, отмечаются лучшие отряды путешественников, наиболее активные участники. В конце смены Совет Старейшин определяет отряд-победитель и индивидуальных победителей в номинациях за творческие, трудовые, спортивные и прочие достижения.

**1.3. Мотивационная система**

Определение лучших происходит с помощью рейтинговой системы соревнования. В начале смены Совет Старейшин определяет критерии, за которые начисляются баллы- «звёзды». Эти критерии обсуждаются в каждом отряде, после чего командиры отрядов (командоры) собирают их вместе и доводят до сведения каждого участника смены. Например, победа к общелагерных конкурсах оценивается как 5 звёзд, второе место- 4 звезды, третье – 3 звезды. Если в конкурсе нет распределения по местам, то команды-участники получают все по 5 звёзд за активное участие. Дополнительные звезды можно также заработать, проявив инициативу и активность при организации и проведении общелагерного мероприятия.

Пример:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *№* | *Критерии (за что присваиваются «звёзды»)* | *Количество звёзд* |
| 1 | Победа в конкурсе (первое место) | 5 звёзд |
| 2 | Инициатива проведения общелагерного дела | 5 звёзд |
| …. | …..и т.д. |  |

Помимо «зарабатывания» звёзд, существует также «штрафные баллы», то есть «вычитание» звёзд, например, за опоздание на мероприятие, нарушение режимных моментов (плохое поведение в отряде после отбоя или опоздание на зарядку и проч.).

Пример:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *№* | *Критерии*  *(за что штрафуются (убавляются) «звёзды»)* | *Количество звёзд* |
| 1 | Опоздание на зарядку | - 3 звезды |
| 2 | Опоздание на общелагерное мероприятие | - 5 звёзд |
| …. | ….. и т.д. |  |

Важно обсудить с детьми мотивационную систему на самом первом Совете. Так же стоит напомнить всем детям о Законах Лагеря, которые не могут быть нарушены ни при каких обстоятельствах. То есть за нарушение Закона Лагеря грозит наказание в виде отчисления, а не штрафы или предупреждения, так как это связано с безопасностью детей на смене. Например, самовольный выход за территорию лагеря, курение, алкоголь, социально опасное поведение.

Накопление «звёзд» фиксируется на Звёздном экране, который ведет «дежурный отряд». Выбранный цвет, например, жёлтый (или золотой) обозначает – заработанные звёзды, а синие (или фиолетовые) звёзды обозначают «штрафные звёзды».

Пример ведения «Звёздного экрана» (начиная со второго дня - после Открытия лагерной смены):

ЗВЕЗДНЫЙ ЭКРАН

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Команда | Дата | | | | | | |
| 17.07.  2022 | 18.07.  2022 | 19.07.  2022 | … | … | 04.08.  2022 | Итого |
| 1 | 1-ый отряд  «……» | \*\*\*\*\* | \*\* |  |  |  |  |  |
| 2 | 2-ой отряд  «……» | \*\*\* | \*\*\* |  |  |  |  |  |
| 3 | 3-ий отряд  «……» | \*\*\* | \*\*\*\*\* |  |  |  |  |  |
| 4 | 4-ый отряд  «……» | \*\*\*\* | \* |  |  |  |  |  |

В конце смены подсчитывается общее количество «золотых звёзд», из которых высчитываются штрафные звёзды. По итогам рейтинговой таблицы на Торжественной Линейке Закрытия смены объявляется отряд-победитель, который заслуживает отдельный Приз. Это может быть- Вечерний Костер или дополнительный час после отбоя или интересная экскурсия. Администрация лагеря держит в секрете Главный Приз смены.

**1.4. Детское медиа-пространство**

Игровая легенда смены предполагает работу детей с фото и видеоматериалами, фиксирующими проведение мероприятий в контексте программы смены. Кроме того, важно накапливать описание изученного фольклорного материала культурно-исторического наследия, народных календарно-обрядовых традиций. Поскольку в результате реализации программы смены ребятам предстоит проведение Фестиваля народных традиций, медиа-сопровождение будет ярким дополнением и фиксирующим акцентом эффективности программной деятельности команды организаторов.

**2. КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ**

**2.1. Распорядок дня**

|  |  |
| --- | --- |
| 8.00 – 8.10 | Подъем, уборка постелей |
| 8.10 – 8.30 | Зарядка |
| 8.30 – 9.00 | Время личной гигиены |
| 9.00 - 9.30 | Утренняя Линейка |
| **9.30 – 10.00** | **Завтрак** |
| 10.00 -13.00 | УТРО: Физкультурно-спортивные, отрядные мероприятия, работа творческих студий и мастерских |
| 12.00 | Совет Старейшин |
| **13.00-14.00** | **Обед** |
| 14.00 – 16.00 | Послеобеденный дневной отдых |
| **16.00 – 16.30** | **Полдник** |
| 16.30 - 19.00 | ДЕНЬ: Отрядные и общелагерные мероприятия, подготовка к вечернему событию, работа творческих студий и мастерских |
| **19.00 – 19.30** | **Ужин** |
| 19.30 – 20.00 | Вечерняя Линейка |
| 20.00 - 21.15 | ВЕЧЕР: Общелагерные и отрядные мероприятия |
| **21.15 – 21.30** | **Второй ужин** |
| 21.30 - 21.45 | Вечерняя свечка (рефлексия дня) |
| 21.45 – 22.00 | Подготовка ко сну |
| 22.00 - 8.00 | Сон |

**2.2. Функциональные обязанности вожатого**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ВРЕМЯ | РАСПОРЯДОК ДНЯ | ФУНКЦИОНАЛ ВОЖАТОГО |
| 8.00 | Подъем | Вожатый просыпается и встаёт раньше детей, приводит себя в порядок и с хорошим настроением, по-доброму, поднимает детей |
| 8.10 | Зарядка | Один вожатый выводит детей на зарядку и ровно, по времени, начинает ее проводить. Если зарядку проводит спортинструктор, то вожатый все равно, находясь рядом со своим отрядом, делает зарядку, показывая пример. Второй вожатый может остаться в корпусе, напоминая опаздывающим о необходимости выйти на зарядку. Второй вожатый приводит себя и свою комнату в порядок |
| 8.30 | Время личной гигиены, уборка комнат | После возвращения детей с зарядки, второй вожатый ходит по комнатам и напоминает детям про уборку и о личной гигиене (умыться, почистить зубы, причесать волосы). Поведение вожатого должно быть тактичным: прежде чем открыть дверь в комнату детей- необходимо постучаться и спросить разрешения войти. При необходимости помочь детям заплести косички, сделать хвостики или показать, как правильно и аккуратно застелить постель.  Первый вожатый приводит себя и свою комнату в порядок, а затем выводит отряд на утреннюю линейку, предварительно посчитав всех, чтобы никого не забыть в корпусе. Дети должны быть одетыми по погоде; выходя на улицу, у всех должны быть головные уборы. Сначала можно собраться в полном составе около корпуса и потом, когда весь отряд будет в полном сборе, идти на линейку. |
| 9.00 | Утренняя линейка | Утренняя линейка проводится с целью информации о событиях и планах на день, для подведения итогов и награждения за предыдущие события, для сообщения актуальных новостей в мире, стране, в отряде и в лагере, например – государственные праздники, дни рождения и т.д. Линейка имеет свои ритуалы: сдача рапорта от каждого отряда, подъем Государственного флага, который происходит под команду «смирно» и Гимн РФ.  Вожатые находятся возле своего отряда, напоминая детям о соблюдении дисциплины, правилах поведения на общих мероприятиях.  Когда линейка уже заканчивается, один из вожатых уходит в столовую раньше, чтобы проверить все ли готово к завтраку, успели ли работники столовой накрыто вашему отряду |
| 9.30 | Завтрак | Второй вожатый приводит отряд к столовой, напоминает детям о поведении в столовой, ждет, когда дети помоют руки и займут свои места за столами, закрепленными за вашим отрядом.  ВАЖНО: во время каждого приема пищи- один вожатый ест, второй вожатый ходит около столов, за которыми едят дети вашего отряда, следит, чтобы всем всего хватило, приносит добавку (если это возможно), напоминает о правилах поведения за столом.  Тот вожатый, кто первым поел, относит свою посуду, напоминает детям, чтобы они убирали за собой посуду (если нет официантов) и собирает детей (тех, кто уже поел) на улице, перед столовой. Когда весь отряд будет в полном составе, вожатый отводит детей в корпус или на отрядное место.  В это время тот вожатый, кто следил как завтракают дети, сам садится на свое место и спокойно завтракает, пока второй вожатый собирает и отводит детей. |
| 10.00-13.00 | УТРО | Это время «утренних занятий» по программе. Чаще всего это могут быть спортивные игры, кружки (допобразование), купание в бассейне, музыкальные часы. Вожатый должен вести в Дневнике отряда список детей, знать в какие студии и творческие мастерские они записаны и контролировать их посещение. Дети записываются на творческие занятия по желанию, самостоятельно, но потом могут легко об этом забыть, переключиться на что-либо. Напоминать ребятам о занятиях, провожать их на занятия - это забота вожатого. Кроме того, регулярное посещение занятий позволяет детям освоить какие -либо виды дополнительного образования, воспитать в себе силу воли и умение доводить начатое дело до конца.  Вожатый должен знать где у него находится каждый ребенок. Если не все дети разошлись по дополнительным занятиям, то вожатый собирает вокруг себя оставшихся ребят и организует с ними подвижные игры на свежем воздухе. Для этого вожатый должен позаботиться, чтобы в начале смены его отряду выдали необходимый инвентарь- мячи, прыгалки, ракетки, обручи и проч.  После завтрака, как правило, все детские комнаты обходит комиссия, состоящая из медсестры или врача, а также с представителями дежурного отряда. Эта комиссия контролирует чистоту и ставит отметки за дежурство в каждой комнате отдельно и всему отряду. Дети должны аккуратно застелить свою постель и сложить свои вещи в тумбочке и в шкафу. Дежурный по комнате наводит общий порядок в комнате и подметает пол (при необходимости). Влажную уборку комнат, коридора и туалетов осуществляет технический персонал. |
| 13.00 | Обед | Перед обедом весь отряд собирается сначала около корпуса. Вожатый должен пересчитать всех детей (для этого есть много игр). Ребята могут взять, положить какие-то свои вещи, помыть руки. После того как весь отряд соберется- вожатый отводит детей в столовую. Другой вожатый идет раньше своего отряда, чтобы все проверить на столах своего отряда, налить суп. После того, как вожатый все проверил, он садится есть, пока второй вожатый приводит отряд и контролирует чтобы все ребята помыли руки перед едой. Дальше действия те же самые как и во время завтрака- один вожатый ест, пока второй контролирует поведение детей во время приема пищи. Тот вожатый, кто уже поел, - собирает детей около столовой, и когда весь отряд будет в сборе- отводит их в корпус. |
| 14.00 | Послеобеденный дневной отдых (Тихий час) | После обеда у детей есть немного свободного времени. Но это не значит, что они могут уходить из корпуса и гулять по территории. Это время «послеобеденного отдыха». Если день жаркий, дети играли на свежем воздухе, то необходимо прежде всего, помыть ноги, расстелить кровать (снять покрывало) и полежать отдохнуть. После активных игр некоторые дети захотят поспать. Тихий час и называется поэтому «тихим». Вожатый может открыть двери детских комнат, поставить стул в коридоре и читать детям интересную книгу (в соответствии с возрастом детей). Иногда (в некоторых детских лагерях) разрешается детям сидеть в своих комнатах и заниматься тихими делами - играть в настольные игры, рисовать, читать, переписываться с родителями по телефону и т.д. Главное, чтобы эти занятия не мешали тем детям, которые хотели бы отдохнуть/ поспать…  В первые дни оба вожатых дежурят около комнат мальчиков и девочек, чтобы дети привыкли к требованиям режима дня. В дальнейшем достаточно будет оставлять только 1 вожатого дежурить на этаже, а остальные вожатые могут в это время или отдохнуть или подготовиться к вечернему мероприятию. |
| 16.00 | Уборка комнат | После тихого часа дети точно также убирают свои кровати и вещи, наводят чистоту в комнатах, как они это делали утром. Вожатый контролирует уборку комнат. После уборки отряд собирается около корпуса, вожатый считает детей, и только когда весь отряд «всборе», он отводит в столовую на полдник. Один вожатый, как правило, около корпуса, с детьми, второй вожатый - в корпусе, ходит по комнатам и подгоняет (вежливо, словами) опаздывающих детей. |
| 16.00 | Полдник | Питание в столовой происходит по тому же алгоритму, что и завтрак, и обед, и ужин…Действия вожатых – аналогичные |
| 16.30 | ДЕНЬ | Дневное время это чаще всего время занятий дополнительным образованием (творческими студиями, мастерскими, клубами и секциями), это отрядное время – отрядные дела и мероприятия, или подготовка общелагерных мероприятий в соответствии с программой воспитания смены. |
| 19.00 | Ужин | Алгоритм тот же самый, что и во время завтрака и обеда |
| 19.30 | Вечерняя Линейка | Сбор отрядов на Вечернюю Линейку для завершения дня и спуска флага. Спуск Государственного флага происходит также под Гимн РФ и команду «смирно». |
| 20.00 | ВЕЧЕР | Вечернее время- это время отрядных или общелагерных мероприятий, событий, дел. Двое вожатых вместе приводят отряд к месту проведения мероприятия. Необходимо рассчитать время и привести ребят немного пораньше, до начала, так как нужно занять свои места в зале, напомнить ребятам о поведении во время проведения мероприятия. Вожатые садятся не рядом друг с другом, а так чтобы быть с разных сторон отряда и одновременно с выступлениями других, наблюдать за поведением детей своего отряда. Вожатые показывают пример поддержки и аплодисментов другим отрядам. По окончанию мероприятия, один вожатый выводит свой отряд, напоминая о спокойном поведении, второй вожатый выходит последний, после всех детей своего отряда, проверяя не осталось ли вещей или мусора, убирая его по необходимости.  Вечером также возможна дискотека. Один вожатый дежурит около своего отряда на танцполе, танцует вместе с отрядом быстрые танцы, следит, чтобы дети не разбегались и не уходили с площадки. Второй вожатый обычно находится в корпусе, так как дети будут постоянно туда ходить- то попить, то переодеться, или по другим причинам |
| 21.15 | Второй ужин  (5-ое питание) | Вожатые отводят детей в столовую, где накрыты столы, например – кефир с булочкой или компот (сок) с печеньем. Не забудьте, что и перед небольшим «сонником» детям необходимо вымыть руки перед едой. |
| 21.30 | «Вечерняя свечка» («огонек») | Свечка- это ритуал перехода от активного дня к спокойному времени отбоя. Свечка проводится в соответствии с определенной методикой. Если кто-то из детей в плохом настроении, не хочет говорить как у него прошел день или говорит только о плохом, вожатому необходимо поговорить с таким ребенком отдельно, после окончания «свечки» и до отбоя, чтобы ребенок не пошел спасть в плохом настроении, его нужно успокоить или переключить внимание ребенка на хорошее. Пока один вожатый разговаривает с ребенком, другой вожатый идет укладывать отряд |
| 22.00 | Отбой | Важно, чтобы подготовка детей ко сну была связана с доброжелательным и уважительным настроем вожатых. Даже при желании детей подольше потянуть время, поболтать, растянуть процедуры личной гигиены, - вожатые должны проявлять терпение, так как очень важно с каким настроением и состоянием ребенок ляжет спать. Если он будет напуган или обижен жёстким отношением вожатого перед сном, то вряд ли это будет способствовать быстрому засыпанию.  Всегда помогает, когда вожатый четко отмеряет время подготовки ко сну, периодически сообщая сколько осталось времени до момента отбоя и соответственно выключения света. Для детей этот факт является обучающим в плане управления временем и организованности |

**2.3. Календарный план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ДЕНЬ | ДАТА | УТРО | ДЕНЬ | ВЕЧЕР |
| 1 | 16.07.25  Суббота | Заезд, размещение,  Игры на знакомство и взаимодействие | **Отрядный сбор**  Инструктаж, знакомство с Законами Лагеря, Правилами отрядной жизни | **ОГОНЁК ЗНАКОМСТВА**  **В ОТРЯДАХ**, выбор названия отряда, девиза, песни, командира |
| 2 | 17.07.25  Воскресенье | Командоформирование в отрядах, оформление отрядных уголков и отрядных мест | **Учебная тревога**  Репетиция представления Отряда путешественников, оформление отрядных уголков и отрядных мест | **ОТРЯДНОЕ ВРЕМЯ**,  Репетиция представления  Отряда путешественников |
| 3 | 18.07.25  Понедельник | Командоформирование в отрядах, репетиция отрядных Визиток, подготовка к Линейке Открытия, оформление отрядных уголков и отрядных мест | **ЛИНЕЙКА ОТКРЫТИЯ СМЕНЫ,**  **Старт Программы**  **ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ВРЕМЕНАМ ГОДА»** | **ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ!**  Представление Отрядов путешественников |
| 4 | 19.07.25  Вторник | Утренняя Линейка  **ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТВОРЧЕСКИХ МАСТЕРСКИХ И СТУДИЙ** | Работа творческих мастерских и студий, отрядное время, подготовка вечернего мероприятия | **ОРИГИНАЛЬНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ОТРЯДНЫХ УГОЛКОВ и ОТРЯДНЫХ МЕСТ** |
| 5 | 20.07.25  Среда | Утренняя Линейка  Работа творческих мастерских и студий | **ОТКРЫТИЕ Лагерной СПАРТАКИАДЫ** Спортивные соревнования | **СТАРТИН**  **«НАРОДЫ РОССИИ»** |
| 6 | 21.07.25  Четверг | Утренняя Линейка  Спортивные соревнования | Спортивные соревнования  Работа творческих мастерских и студий | **КОНКУРС АКТЁРСКОГО МАСТЕРСТВА** |
| 7 | 22.07.25  Пятница | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (русские народные)**  Работа творческих мастерских и студий | Спортивные соревнования, работа творческих мастерских и студий, подготовка вечернего дела | **ПОСИДЕЛКИ**  **(отрядное время)** |
| 8 | 23.07.25  Суббота | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (башкирские народные игры)** | Спортивные соревнования  Работа творческих мастерских и студий | **СЕМЕЙНЫЙ КВН** |
| 9 | 24.07.25  Воскресенье | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (бурятские народные игры)** | Спортивные соревнования  Работа творческих мастерских и студий | **СКАЗКИ И ЛЕГЕНДЫ БАЙКАЛА** |
| 10 | 25.07.25  Понедельник | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (дагестанские народные игры)** | Спортивные соревнования, работа творческих мастерских и студий | **РЫЦАРСКИЙ ТУРНИР** |
| 11 | 26.07.25 Вторник | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (кабардино-балкарские народные игры)** | Спортивные соревнования, работа творческих мастерских и студий | **КОНКУРС КРАСАВИЦ** |
| 12 | 27.07.25  Среда | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (калмыцкие народные игры)** | Спортивные соревнования, работа творческих мастерских и студий | **ОТРЯДНОЕ ВРЕМЯ**  **(или КИНОВЕЧЕР)** |
| 13 | 28.07.25  Четверг | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (карельские народные игры)** | Спортивные соревнования, работа творческих мастерских и студий | **ВЕЧЕРНИЙ КОСТЕР**  **«ЛЕГЕНДЫ НАРОДОВ КАРЕЛИИ»** |
| 14 | 29.07.25  Пятница | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (игры народов Коми)** | Спортивные соревнования, работа творческих мастерских и студий | **В МИРЕ ЖИВОТНЫХ** |
| 15 | 30.07.25  Суббота | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (татарские народные игры)** | **САБАНТУЙ** | **ОТРЯДНОЕ ВРЕМЯ,**  **Оформление путевых заметок** |
| 16 | 31.07.25  Воскресенье | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (удмуртские народные игры)** | Спортивные соревнования, работа творческих мастерских и студий | **ГОСТЕВАНИЕ**  **(ОТРЯД В ГОСТЯХ У ОТРЯДА)** |
| 17 | 01.08.25  Понедельник | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (чувашские народные игры)** | Спортивные соревнования, работа творческих мастерских и студий | **ПОЛОТНА МИРА** |
| 18 | 02.08.25  Вторник | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (якутские народные игры)** | **ЗАКРЫТИЕ Лагерной СПАРТАКИАДЫ,** торжественное награждение победителей | **ОТРЯДНОЕ ВРЕМЯ,**  Репетиция Фестиваля народных традиций |
| 19 | 03.08.25  Среда | Утренняя Линейка  **Фестиваль народных игр (народов Сибири и Дальнего Востока)** | **Фестиваль народных игр (народов Сибири и Дальнего Востока)**  Репетиция вечернего мероприятия | **ФЕСТИВАЛЬ НАРОДНЫХ ТРАДИЦИЙ** |
| 20 | 04.08.25  Четверг | Утренняя Линейка  Подготовка к закрытию, сбор вещей | **Торжественная линейка Закрытия**  **Смены.**  **Подарок лагерю- открытие**  **МУЗЕЯ (ВЫСТАВКИ) НАРОДНЫХ ТРАДИЦИЙ** | **ФЛЕШМОБ**  **«ПОДАРОК ЛАГЕРЮ»** |
| 21 | 05.08.25  Пятница | Прощание с лагерем  ОТЪЕЗД |  |  |

**3. ПЛАН НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ**

**3.1. Сценарии и сценарные планы мероприятий**

**ДЕНЬ 1. ТЕМА ДНЯ: «ЗНАКОМСТВО В ОТРЯДАХ»**

*Цель: установление комфортной доброжелательной атмосферы в отрядах, знакомство с правилами жизнедеятельности в отряде и в лагере*

**ДЕНЬ: Отрядный сбор**

Очень важно сразу же найти время для общего отрядного сбора, проведения инструктажа по технике безопасности, правилам поведения в корпусе, в комнатах, на лестнице, в клубе, столовой, на территории лагеря, спортивных и игровых площадках. С подростками можно оформить ДОМОСТРОЙ – правила жизни Отряда путешественников или Законы. Основными Законами совместной жизни в лагере могут быть:

- Закон Человека (относись к другому также как ты хотел бы чтобы относились к тебе, уважай мнение другого и личные границы);

- Закон Точности (береги время свое и других);

- Закон Территории (выход за территорию лагеря без сопровождения взрослых- запрещен);

- Закон Природы (уважай природу и окружающую среду);

- Закон запрещения вредных привычек, в том числе грубых слов

- …и т.д.

Вы можете обсудить с ребятами и добавить Законы, необходимые вашему отряду для комфортной жизни в лагере.

После оформления ДОМОСТРОЯ на листе ватмана, необходимо чтобы каждый расписался. Подпись подтверждает согласие с правилами (Законами).

**ВЕЧЕР: Огонёк знакомства в отрядах**

План проведения

1. «Расскажи мне о себе»

Вариант 1. Ребята по кругу рассказывают, что любят, чем увлекаются, в каких объединениях дополнительного образования занимаются, хобби, интересы и др. Можно облегчить задание - попросить ответить на три вопроса:

- Как меня зовут?

- Где я живу?

- Чем я увлекаюсь?

(Вожатый запоминает ярких, творческих, активных ребят, на которых потом можно будет опираться при подготовке мероприятий)

Вариант 2. «Ромашка». Вожатые заранее вырезают «лепестки» (по количеству детей в отряде), подписывают их разными вопросами и приклеивают к кружочку жёлтого цвета- получается объемная ромашка с подписанными лепестками (что на них написано-не видно, так как лепесточки перевернуты вверх чистой стороной). Ребятам по кругу предлагается каждому оторвать 1 лепесток и ответить на вопрос, который там написан. Вопросы не должны повторяться, но могут быть вокруг одной и той же темы (например, увлечения и хобби).

Например:

1. *Чем ты увлекаешься?*
2. *Какая музыка тебе нравится?*
3. *Что ты любишь смотреть?*
4. *Какие у тебя любые предметы в школе?*
5. *Какими дополнительными занятиями ты увлекаешься?*
6. *Есть ли у тебя домашние животные? Если да, то какие?*
7. *Какую книгу ты сейчас читаешь?*
8. *Любишь ли ты рисовать?*
9. *Играешь ли ты на каком-нибудь музыкальном инструменте?*
10. *Чему бы ты мог научить других?*
11. *…..*

*25. Какие персонажи тебе нравятся?*

2. Обсуждение кандидатуры в Совет Старейшин (орган самоуправления лагеря).

Выборы самого активного представителя от отряда, которому можно доверить представлять голос отряда, принимать решения на общелагерном уровне. Если предлагается несколько кандидатур, то для каждого можно найти дело - быть Командиром отряда, художником-оформителем, журналистом, редактором отрядного уголка (отрядной газеты) и др.

3.Обсуждение предложений названия команды, выбор девиза, эмблемы и песни. Если много предложений- то можно утроить голосование. Главное условие: голосовать один раз (за один вариант). Сразу можно обсудить как интереснее представить название и эмблему Отряда Путешественников на общелагерном Вечере знакомства, как инсценировать и оформить название.

**ДЕНЬ 2. ТЕМА ДНЯ: «КОМАНДОФОРМИРОВАНИЕ»**

*Цель: воспитание командного взаимодействия и сотрудничество между детьми*

**УТРО: Командоформирование в отрядах (игры на знакомство и взаимодействие)**

1.«Снежный ком»

- по традиционным правилам;

- ассоциации по прилагательным (когда каждый ребенок помимо имени называет прилагательное начинающееся с той же буквы, что и его имя, которое его характеризует по его мнению);

- ассоциации по животным, растениям (то же самое, только вместо прилагательных - название);

- «повтори меня» (участник, называя имя выходит в круг своеобразной походкой, либо делает какое-нибудь смешное движение и возвращается на свое место. Все остальные должны повторить за участником «его» походку или движение).

2. «Хлопушки» (корейская народная игра)

Все играющие встают в круг. Вожатый разучивает с детьми следующий ритм: два удара по коленям, затем дважды выбрасываются руки с жестом «во!» (кисти рук сжаты в кулак, большой палец каждой руки поднят). Освоив ритм можно приступать к самой игре. После первых двух хлопков по коленям, вожатый называет свое имя (одновременно с выбрасыванием жеста «во!»), после вторых двух хлопков имя того кому он передает голос. И так далее. Дабы избежать проблемы с повторяющимися именами, можно заменить жест на указующий. возможны варианты:

1) игрок может вызвать себя (после вторых хлопков снова назвать свое имя), но не более 2-х раз;

2) не называя себя сразу передать эстафету. в случае ошибки игрок выходит из игры, по мере выбывания того или иного игрока его имя называть нельзя.

3. «Платочек»

Реквизит: платок, кусок ткани.

Все играющие становятся в круг. За кругом находится водящий, у него в руках «платок». Двигаясь вокруг, водящий машет платком между любыми двумя участниками. Те, между кем оказался платок, бегут в разные стороны, по внешней стороне круга, встретившись на полпути, бегущие громко здороваются и произносят свои имена, после чего продолжают движение в том же направлении что и до встречи. Тот, кто первым добегает до водящего и успевает взять платок, - становится новым водящим; прежний водящий занимает место в кругу.

4. «Интервью»

Необходимый реквизит: листы бумаги (по количеству участников), пишущие принадлежности.

Участникам игры предлагается выбрать из всех присутствующих того человека, с которым они меньше всего знакомы. Разбившись таким образом на пары можно приступать к игре, суть которой заключается в составлении биографии своего напарника и нарисовать его портрет. Вожатый определяет продолжительность интервью, за которое каждый участник должен побывать как в роли репортера, так и в роли интервьюируемого. После этого, собравшись все вместе, участники рассказывают все то, что им удалось выяснить о своем напарнике в ходе интервью. Листки с интервью и портретами после игры крепятся на стену.

5. «Граница»

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах.

Чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком. Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, вожатый предлагает перейти на другую сторону границы тем:

кто любит мороженное;

у кого есть дома собака (кошка);

кто любит смотреть мультики и т.д.

в то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

кто любит петь;

кто любит танцевать;

кому сколько лет;

кто первый раз в лагере.

и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше. вопросы задаются вперемешку для того, чтобы ребята не задумывались надолго.

6. «Мы идём в поход»

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: «Меня зовут Катя, я беру с собой ключи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

7. «Займи место»

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу - один свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула, ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего - занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

8. «Шляпа»

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел, - тот "прошляпил".

9. «Суета сует»

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды… чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

10. «Молекула – хаос»

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: «молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: «хаос», участники вновь начинают двигаться как молекулы. таким образом, игра продолжается.

**ДЕНЬ 3. ТЕМА ДНЯ «СТАРТ ПРОГРАММЫ»**

*Цель: знакомство детей с тематической программой воспитания смены*

**ДЕНЬ: Торжественная Линейка Открытия смены**

План проведения:

1. Отряды под марш (фонограмма) строем заходят на линейку.

2. Командиры отрядов сдают рапорт Старшему вожатому от каждого отряда (Отряда Путешественников).

3. Старший вожатый сдаёт рапорт Директору лагеря

4. Торжественное поднятие Государственного Флага РФ, Флага Тамбовской области, Флага лагеря (под Гимн Российской Федерации)

5. Поздравление с началом смены и добрые пожелания от администрации лагеря и гостей

6. Знакомство с программой (Легендой) смены

7. Вручение маршрутных листов для квест-игры «Путешествие по временам года».

8. Обозначение времени проведения игры. Старт игры.

9. Отряды путешественников расходятся по этапам игры в соответствии Маршрутными листами. Звучит музыка

Пример Маршрутного листа:

Отряд путешественников \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название этапа | Место расположения | Отметка о выполнении (шифр) | Подпись ведущего этапа |
| 1 | Зимние народные традиции и праздники | Около корпуса\* |  |  |
| 2 | Весенние народные традиции и праздники | Около столовой\* |  |  |
| 3 | Летние праздники и народные традиции | Около клуба\* |  |  |
| 4 | Осенние народные традиции и праздники | Около центрального входа\* |  |  |

*\*Место расположения приведено условное, просто в качестве примера*

Информация для Ведущих:

На каждом этапе алгоритм заданий примерно одинаковый:

– вопросы на знание праздников и народных традиций по временам года;

- для младших – демонстрация народных песен (пословиц, поговорок), связанных с определенным временем года, для старших – подробное описание.

**Сценарный план квест-игры «Путешествие по временам года»**

1. Зимние народные традиции и праздники

Новый год, Рождество, рождественские гуляния, святочные гадания, колядки

*Задание:*

- каждому нарисовать и вырезать снежинки, написать добрые пожелания на снежинках, украсить елочку (дерево) снежинками

2. Весенние народные традиции и праздники

Пасха, Международный женский день

*Задание:*

- составить букет из различных полевых цветов и веточек или нарисовать красивый букет в вазе (в рисовании должны принимать участие все члены отряда)

1. Летние праздники и народные традиции

Иван Купала, День семьи, любви и верности

*Задание:*

- выбрать любую русскую народную песню (например, «Во поле береза стояла»), взяться за руки и пропеть эту песню в хороводе

Как вариант: провести игру «Ручейки»

1. Осенние народные традиции и праздники

Праздник Урожая, религиозные праздники, 1 сентября

*Задание:*

- какие книги вы читаете перед новым учебным годом? Какое стихотворение вам больше всего запомнилось? Прочитать наизусть любое стихотворение

\*\*Задания могут быть самыми разными, главное, чтобы они были направлены на различные функции, на выявление лидерских качеств и творческих способностей детей.

На выполнение каждого задания отводится 5-10 минут.

После выполнения всех заданий и заполнения Маршрутных листов - командиры сдают их Старшему вожатому для подсчета баллов и подведения итогов. Итоги можно сообщить сразу, а можно на следующий день, на линейке. В начале смены лучше не распределять победителей по местам, а сделать победителей по номинациям. Например, «самые дружные», «самые весёлые», «самые творческие», «самые активные» и т.д.

На Свете Старейшин номинации превращаются в призовые баллы- «звёзды» и отмечаются на «Звёздном экране».

**ВЕЧЕР: Общелагерное мероприятие «Давайте познакомимся»**

Сценарный план:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Содержание | Оборудование |
| 1 | Представление администрации лагеря  Приветственные речи от директора, заместителей, старшего вожатого (руководителя программы) | Музыка |
| 2 | Представление сюжетной линии Программы |  |
| 3 | Представление Отрядов Путешественников – визитки от отрядов с названием, инсценировками, объясняющими именно это название, с девизом, эмблемой и песней  - перед выступлением каждого отряда - выступление вожатых этого отряда с «мотивирующей речью» - вдохновляющих детей на участие в программе смены | Имидж команды  Музыка (минусовки) |
| 4 | Представление и реклама творческих студий и мастерских  - Вокальная студия  - Хореографическая студия  - Декоративно-прикладная мастерская  - …… | Выступления от преподавателей или видео и фото-слайды |
| 5 | Вожатский танец или общая песня от вожатского отряда | Музыка или песня |
| 6 | Дискотека | Если останется время |

**ДЕНЬ 4. ТЕМА ДНЯ: «ПРЕЗЕНТАЦИЯ ОТРЯДНЫХ УГОЛКОВ И ОТРЯДНЫХ МЕСТ»**

*Цель: развитие творческих способностей детей, создание комфортной, доброжелательной атмосферы в отряде*

Отрядный уголок - это место, где собирается вся информация, касающаяся отряда. Оформление уголка должно соответствовать названию отряда (и возрасту детей конечно же). Уголок можно разместить на одном листе ватмана, но если есть возможность - он может занимать всю стену в холле или вообще можно оформить весь холл в соответствии с названием отряда.

Отрядный уголок призван: развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива.

Помимо обязательного наполнения - в уголок можно вешать абсолютно всё, что касается отряда (Например: рисунки после конкурса, благодарности и т.д.). Варианты исполнения могут быть самые разные, и ограничены только вашим воображением: плоские, объёмные, раздвигающиеся, с вращающимися частями или подвесными элементами, да и в качестве материала можно использовать что угодно, а не только бумагу.

Самое главное - уголок должны делать сами дети (конечно, если дети очень маленькие - можно ограничиться лишь незначительными элементами с их стороны). Вожатый должен принимать в основном руководящее участие и направляющее.

Уголок обязательно должен содержать:

* название отряда
* девиз отряда
* отрядная песня
* расписание кружков
* распорядок дня (лагерный и отрядный)
* списки детей
* списки именинников текущей смены
* грамоты и награды отряда (в течение смены)

Отрядный уголок - это место и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь представлены успехи и победы отряда, фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

**ДЕНЬ 5. ТЕМА ДНЯ: «ДВИЖЕНИЕ И АКТИВНОСТЬ»**

*Цель: воспитание культуры здорового и активного образа жизни*

**ВЕЧЕР: СТАРТИН «Народы России»**

*Цель: воспитание поддержки и командного взаимодействия, приобщение к народной культуре народов России*

1. Подготовительный этап

- распределение (по жребию) различных национальностей между отрядами,

- выбор команды (10 человек) с общей физической подготовкой (на основании медицинской справки)

- оформление имиджа команды в соответствии с выбранной национальностью (русские, татары, якуты и др.)

- разучивание национального танца для конкурса визиток

- определение жюри

- изготовление жетонов (карточек) для жюри

- разметка квадратов для выступления команд

2. Основной этап

Продолжительность: 1,5 часа

Конкурсы:

- Представление команд (визитки)

- Танцуем как: ветер, солнце, море, лес…

- Танцуем под музыку народов Севера, Юга, Запада, Востока…

- Танцуем быстро, очень быстро, медленно, очень медленно…

- Танцуем как олени, медведи, бобры, птицы….

- Танцуем как в народных сказках - Колобок, Три поросёнка, голодный Волк, хитрая Лиса, трусливый Зайчик…

- Танцуем весело, грустно, осторожно, глупо, задумчиво…

Жюри ходит между танцующими и выдает жетоны (карточки) за оригинальность и слаженность исполнения.

По окончанию, каждая команда подсчитывает свои заработанные жетоны и сдает их в жюри для общего подведения итогов.

**ДЕНЬ 6. ТЕМА ДНЯ: «АКТЁРСКОЕ МАСТЕРСТВО»**

*Цель: развитие творческих способностей и навыков уверенного поведения на сцене*

**Вечер: Конкурс Актерского Мастерства (КАМ)**

1. Подготовительный этап

- определение участников конкурса (по 3-5 человек от отряда)

- определение жюри

- оформление протоколов жюри

Пример протокола

Фамилия, имя члена жюри \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Фамилия имя | Конкурсы (от 1 до 5 баллов) | | | | | | | | | | всего |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Основной этап

Конкурсные задания:

1. Пластический этюд

Изобразить: кипящий чайник, будильник, телефон, яичницу в сковороде и т.д.

Изобразить как человек: гладит белье; моет посуду; печет блины; зашивает брюки; вытирает пыль; читает книгу.

2. Походить так, как ходит: человек, который плотно поел; ночью попал в лес; младенец, который только что начал ходить; артист балета; грозный лев.

3. Изобразить мимикой, походкой, жестами: встревоженного кота, грустного пингвина, восторженного кролика, хмурого орла.

4. Изобразить пословицу: «На чужой каравай …», «За 2-мя зайцами …», «Дареному коню …», «Одна голова — хорошо …».

5. Придумать 10 новых применений: пустой консервной банке, дырявому носку, лопнувшему воздушному шару, перегоревшей лампочке, пустому стержню от ручки.

6. Из газетных заголовков составить (вырезать и наклеить) рассказ.

7. Придумать новый конец сказке: «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка ряба».

8. Переделать любую сказку на современный лад и выразительно рассказать. Другие должны угадать изначальную сказку.

9 Инсценирование какой-либо песни (не клип).

10.Придумать как можно больше рифм к одному слову.

3. Подведение итогов.

Жюри подсчитывает общие баллы и объявляет победителей

**ДЕНЬ 7. ТЕМА ДНЯ: «ФЕСТИВАЛЬ НАРОДНЫХ ИГР- РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ»**

*Цель: развитие навыков инициативы и самоуправления, организаторских умений*

Именно с этого дня отряды-организаторы готовят игровые программы и разучивают игры народов России со всеми отрядами.

**УТРО: Русские народные игры**

Игр может быть любое количество. Здесь приведены три игры в качестве примера. Но есть также игры «Ручейки», «Бояре», «Салочки», «Прятки», «Колдунчики» и др.

«Гуси-лебеди»

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!

- Га-га-га.

- Есть хотите?

- Да, да, да.

- Гуси-лебеди! Домой!

- Серый волк под горой! Что он там делает? Рябчиков щиплет.

- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

«Моргалочки»

Участники становятся в круг попарно (юноша - девушка) так, чтобы один человек стоял впереди другого. Один участник пары не имеет. Его цель - переманить к себе кого-нибудь из стоящих во внутреннем круге, незаметно подмигнув ему (ей). Задача игроков, стоящих во внешнем круге заметить это и вовремя удержать свою «половину». Тот, кто не удержал - водит.

«У медведя во бору»

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл

На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем. Правила игры. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**ВЕЧЕР: ПОСИДЕЛКИ (отрядное время)**

Вожатым и воспитателям надо обязательно использовать отрядное время для совместного общения и проведения отрядных мероприятий.

**ДЕНЬ 8. ТЕМА ДНЯ «РЕСПУБЛИКА БАШКОРТОСТАН»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями башкирского народа, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (башкирские народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях башкирского народного творчества и традиционной культуры, разучивает со всеми отрядами традиционные народные башкирские игры.

«Юрта (тирмэ)»

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята,

Соберемся все в кружок.

Поиграем, и попляшем,

И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

«Палка-кидалка (сойош таяк)»

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

«Липкие пеньки (йэбешкэк букэндэр)»

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

**ВЕЧЕР: Семейный КВН**

*Цель: воспитание уважительного отношения к семейным ценностям*

1. Подготовительный этап

- формируются 2 сборные команды из чётных и нечётных отрядов (2 человека от отряда- самые веселые и находчивые)

В каждой команде одни и те же роли: ПАПА, МАМА, ДЕТИ, БАБУШКИ, ДЕДУШКИ, РОДСТВЕННИКИ, ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

Перед началом участник продумывают свой имидж чтобы он был соответствующий роди в «семье»

- ведущие и имидж ведущих

- жюри

- бланки

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Название конкурса | Команда (фамилия семьи)  От 1 до 5 баллов | Команда  (фамилия семьи)  От 1 до 5 баллов |
| 1 | Генеалогическое древо семьи  (представление команд) |  |  |
| 2 | Глава семьи (конкурс пап) |  |  |
| 3 | Хранительница очага  (эстафета домашнего хозяйства) |  |  |
| 4 | Дети (ласковые слова) |  |  |
| 5 | Бабушки и дедушки  (сказка на ночь) |  |  |
| 6 | Родственники (песня хором) |  |  |
| 7 | Семейный портрет  (общий рисунок) |  |  |
|  | Общее количество баллов |  |  |

2. Основной этап

Конкурсная программа

1 конкурс – «Генеалогическое древо семьи»

Задание: представление семьи (команды), обыгрывание семейной фамилии, легенда создания семьи и фамилии

1. конкурс – «Глава семьи»

Конкурс пап. Ведущий обязательно рассказывает о роли отцов как главы семьи- защита и поддержка семьи. Отца должны много знать, быстро реагировать

Конкурс - вопрос из зала. В зале устанавливается «свободный микрофон» (или он находится в руках у ведущего и передается тому из зрителей, кто задает вопрос) Каждому «папе» можно задать по 5 вопросов.

Жюри оценивает не только правильность, но и смекалку, чувство юмора

1. конкурс – «Хранительница очага»

Это конкурс - «мам». Ведущий также рассказывает о роли матери- как хранительницы очага, о том как она заботится о детях и родителях. У мамы много дел и она должна содержать в чистоте и порядке и семью и жилище.

Эстафета для мам, например: стирка, уборка, разложить вещи встопочку, подмести бумажки, вымыть руки, одеть ребенка. Накрасить губы и т.д.

Жюри учитывает скорость и точность выполнения заданий

1. конкурс – «Дети»

Дети очень любят своих родителей и сейчас они нам это продемонстрируют. Конкурс называется «Ласковые слова» Но прежде чем мы это увидим и услышим, у нас есть задание для бабушек и дедушек. Они очень любят свою семью и своих внуков. И даже рассказывают им сказки на ночь. Получите листочки и у вас будет ровно 1 конкурс что бы вы написать сказку для ваших внуков. Но! В сказке обязательно должны быть слова, которые мы вам написали на этом листочке.

Пока бабушки и дедушки готовятся - дети выполняют задание своего конкурса.

Дети отходят до самого края сцены и называют по 1 ласковому имени для мамы, делают шаг на каждое слово. Таким образом, кто дольше уйдет- тот и победил в этом конкурсе.

*(Если для следующего конкурса нужно дополнительное время- проводится конкурс для зрителей или игра с залом)*

1. конкурс «Бабушки и дедушки»

Сказка на ночь (со словами: дети, речка, лес, лагерь, солнце, озеро, цветы и т.д.)- слова могут быть любыми и могут использоваться в любом порядке

Жюри оценивает не только фантазию и творчество, но и воспитательный эффект текста сказки

1. конкурс «Родственники» (песня хором)

Семья – это не только мамы, папы, дети и бабушки с дедушками- это еще и близкие и дальние родственники. Как хорошо, что есть праздники и дни рождения- поводы, когда семья может собраться все вместе

А когда все собираются вместе- то это всегда - вкусное угощение за большим столом и песни.

Задание для родственников - исполнить хором любую песню от начала до конца.

Жюри оценивает качество исполнения и выбор песни.

Внимание: не допускать копирования «пьяных»!!!

1. конкурс «Семейный портрет» (общий рисунок)

- Наш Семейный КВН подходит к концу. Приглашаем на сцену семейные команды. И для вас- последний конкурс – «Семейный портрет» (или «семейная фотография»). На сцене – два стола- на каждом из них разложены по 1 листу ватмана и наборы фломастеров и карандашей. Пока звучит музыка- вам нужно нарисовать общий портрет вашей семейной команды. Жюри будет следить, чтобы в работе принимали участие все члены семьи.

(Более легкое задание- всем вместе нарисовать вазу с цветами)

1. Подведение итогов

Жюри подсчитывает общие баллы и оглашает результаты

**ДЕНЬ 9. Тема дня: «РЕСПУБЛИКА БУРЯТИЯ»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями бурятского народа, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (бурятские народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях бурятского народного творчества и традиционной культуры, разучивает со всеми отрядами традиционные народные бурятские игры.

«Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад)»

Один игрок - волк, другой - овца, остальные - ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.

«Иголка, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)»

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

«Табун (Хурэг адуун)»

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанью. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два-три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

Правила игры. Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

**ВЕЧЕР: Сказки и легенды Байкала**

*Цель: приобщение детей к культурному наследию народов, населяющих Российскую Федерацию.*

1.Подготовительный этап

Вариант 1. Возможно распределение между отрядами коротких сказок для инсценирования и представления мини-спектаклей на сцене

Вариант 2. Можно провести в форме экспромт-сказки, пригласив на сцену желающих детей из зала, распределив между ними роли (по жребию) и зачитывать текст, который бы сразу же изображали дети-«артисты».

1. Основной этап

**«Богатырь Байкал» (бурятская народная сказка)**

В старые времена могучий Байкал был весёлым и добрым. Крепко любил он свою единственную дочь Ангару. Красивее её не было на земле.

Днём она светла — светлее неба, ночью темна — темнее тучи. И кто бы ни ехал мимо Ангары, все любовались ею, все славили её. Даже перелётные птицы гуси, лебеди, журавли спускались низко, но на воду садились редко. Они говорили:

— Разве можно светлое чернить?

Старик Байкал берёг дочь пуще своего сердца.

Однажды, когда Байкал заснул, бросилась Ангара бежать к юноше Енисею. Проснулся отец гневно всплеснул волнами. Поднялась свирепая буря, зарыдали горы, попадали леса, почернело от горя небо, звери в страхе разбежались по всей земле, рыбы нырнули на самое дно, птицы унеслись к солнцу. Только ветер выл да бесновалось море-богатырь.

Могучий Байкал ударил по седой горе, отломил от неё скалу и бросил вслед убегающей дочери.

Скала упала на самое горло красавице. Взмолилась синеглазая Ангара, задыхаясь и рыдая, стала просить:

— Отец, я умираю от жажды, прости меня и дай мне хоть одну капельку воды...

Байкал гневно крикнул:

— Я могу дать только свои слёзы!..

Сотни лет течёт Ангара в Енисей водой-слезой, а седой и одинокий Байкал стал хмурым и страшным. Скалу, которую он бросил вслед дочери, назвали люди Шаманским камнем. Там приносились Байкалу богатые жертвы. Люди говорили: "Байкал разгневается сорвёт Шаманский камень, вода хлынет и зальёт всю землю"

1. Подведение итогов

Жюри оценивает артистичность исполнения ролей

**ДЕНЬ 10. ТЕМА ДНЯ: «РЕСПУБЛИКА ДАГЕСТАН»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями дагестанского народа*

**УТРО: Фестиваль народных игр (дагестанские народные игры)**

«Подними платок (Явлукъну гётер. Квербац/борхе)»

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Правила игры. Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.

«Цику-ция»

Для игры нужны две палки: одна длиной 70 - 80 см, вторая - 15 - 20 см, диаметр обеих палок 2 см.

С помощью считалки двое детей определяют, кому начинать игру. Они чертят линию, на которую кладут большую палку. Участник, начавший игру, подбрасывает короткую палку вверх и ударяет по ней длинной палкой, чтобы она полетела как можно дальше. Длинную палку он снова кладет на линию.

Второй игрок имеет право поймать маленькую палку на лету. Если он поймает ее, то заменяет первого игрока. Если же не поймает, то должен взять маленькую палку, бросить ее так, чтобы попасть в длинную, которая лежит на линии. При попадании в палку второй игрок ведет игру так же, как и первый. В противном случае игру продолжает первый игрок, который получает 1 очко.

Кто первым наберет 5 очков, тот и выигрывает.

Выигравший ударяет короткую палку длинной 3 раза, стараясь, чтобы короткая палка отлетела дальше от линии. С того места, куда короткая палка упала после трех ударов, проигравший должен допрыгать до линии на одной ноге, произнося поговорку: цику-ция, цику-ция...

Правила игры. В том случае, если расстояние до короткой палки окажется очень большим, можно прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.

«Достань шапку (Папахны ал. Т/агъур боев)»

Игроки делятся на две команды, до десяти человек в каждой. На расстоянии 10 - 15 м находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые пары - в полуприседе, пятые пары продвигаются в глубоком приседе.

Правила игры. Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок. При повторении игры лучше поменять виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.

**ВЕЧЕР: Рыцарский турнир**

*Цель: воспитание полоролевого поведения, мужественности, силы и ловкости*

Место проведения: спортивная площадка

Время проведения: 60 минут

Участники: мальчики (по несколько человек от каждого отряда)

1. Подготовительный этап

- оформление спортивной площадки и подготовка реквизита для конкурсов

- выбор членов жюри (женщины и девочки - 5 человек (нечётное количество для голосования в спорных вопросах)

- изготовление Протоколов для жюри (Оценочных листов)

ПРИМЕР ПРОТОКОЛА

Фамилия, имя, отчество члена жюри \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Имя участника | КОНКУРСЫ ( от 1 до 5 баллов) | | | | | Всего  баллов |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |

1. Конкурсные задания:
2. Кто быстрее?

Добежать до флажков (дистанцию). Можно усложнить – бег на одной ноге или приставными шагами и др.

1. Кто сильнее?

Начертить круг, в котором двое должны вытолкнуть друг друга. Можно усложнить – держа руки за спиной или на одной ноге.

1. Кто самый меткий?

Попасть мячиком в пустое ведро на расстоянии. Можно усложнить - попасть воланчиком точно в цель.

1. Кто самый убедительный?

Произнести речь и найти аргументы, чтобы всех убедить в правильности пословиц и поговорок. Например, «Мойте руки перед едой», «Переходите дорогу на зелёный сигнал светофора» и т.д.

1. Кто самый умный?

Ответить на вопросы из истории и географии Российской Федерации

- Какой язык объявлен в России официальным? (правильный ответ — Русский язык);

- Когда отмечается важный государственный праздник — День России? (правильный ответ — 12 июня);

- Глава государства, который избирается на выборах? (правильный ответ — Президент);

- Кто сейчас возглавляет Российскую Федерацию? (правильный ответ - Владимир Владимирович Путин)

- Главный город, политический центр государства? (правильный ответ - Столица);

- Как называется политический центр России? (правильный ответ — Москва);

- Символ главного города Москвы, самое узнаваемое строение России? (правильный ответ — Кремль);

- Главная площадь, национальное достояние России? (правильный ответ — Красная площадь);

- Торжественная патриотическая песня, которая поется в официальных случаях как особый знак уважения стране? (правильный ответ — Гимн);

- Человек, который любит свое отечество, предан своему народу? (правильный ответ — Патриот)

3. Подведение итогов

Жюри подсчитывает общее количество баллов каждого участника и объявляет победителей. Лучше, когда это будут номинации, например: «Самый-самый…» и т.д.

**ДЕНЬ 11. ТЕМА ДНЯ: «КАБАРДИНО-БАЛКАРИЯ»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями кабардино-балкарского народа, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (кабардино-балкарские народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях данной национальности, разучивает со всеми отрядами традиционные народные кабардино-балкарские игры.

Журавли-журавли (Къру-къру)

В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: «Журавли-журавли, сделайтесь веревочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: « Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д.

Правила игры. Упражнения выполняются всевозрастающем темпе, переходящем в бег до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

Волчок. Юла (Чын)

Чтобы привести волчок в движение, его кладут на ладонь левой руки, указательным пальцем правой руки быстро крутят вправо и во вращающемся положении бросают на лед. Затем его гоняют небольшим кнутом из конопляного волокна. При этом дети шести лет и старше нередко устраивают состязания: чей волчок вращаясь дольше простоит, чей дольше прокрутится по непротоптанному снегу, кто дальше прогонит свой волчок одним ударом, у кого он перепрыгнет через канаву, через бревно и т. д.

Правила игры. Строго соблюдать установленные приемы кручения волчка.

Под буркой (Штактуэпль)

Играющие делятся на две команды по пять-восемь человек. По жребию определяют, в какой команде будет бурка (национальный вид одежды). Старший (тамада) садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его. Другая команда, водящая, отходит от них на 20 - 30 м.

По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: «Кто идет?» Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить. Не доходя 2 - 3 м до бурки ходоки останавливаются и по очереди отвечают: «Гости». «Если гости - проходите. Добро пожаловать!» - говорит тамада под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк». После этого тамада, не снимая бурки пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением: «Так вы не гости, вы Обманщики! Медведь - это... (имя игрока), а волк… (имя игрока)».

Если пришедших узнали, они сразу убегают а охрана их догоняет. Кого охрана осалит тот становится пленником тамады.

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков к бурке.

Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (неузнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, став в круг, имитирует крепость с. одними воротами, образованными при помощи поднятых рук. Когда преследующий уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды.

Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила игры. Идущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто - медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк; сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убегать.

**ВЕЧЕР: Конкурс Красавиц**

*Цель: воспитание полоролевого поведения, женственности*

1. Подготовительный этап

- выбор участниц от каждого отряда

- подготовка к конкурсу: имидж, образ и легенда образа (это могут быть Диснеевские красавицы - Русалочка, Принцесса, Белоснежка, Бель и т.д. или сказочные персонажи – Красная Шапочка, Спящая Царевна, Розочка и Беляночка, Принцесса-лягушка и т.д.)\**находясь «в образе» девочкам будет психологически легче принимать участие в конкурсе*

- подготовка участницами домашнего задания – творческого номера, демонстрирующего таланты и способности конкурсанток (*Важно, чтобы этот номер сочетался с образом и историей участницы)*

- выбор членов жюри (мужчин и мальчиков - 5 человек (нечётное количество для голосования в спорных вопросах)

- изготовление Протоколов для жюри (Оценочных листов)

ПРИМЕР ПРОТОКОЛА

Фамилия, имя, отчество члена жюри \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Имя персонажа | КОНКУРСЫ ( от 1 до 5 баллов) | | | | | Всего  баллов |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |  |  |

1. Конкурсные задания:

1 конкурс: «Творческое представление участниц»

Конкурсантки должны в соответствии со своим образом и именем – поздороваться и представиться (если их немного, то желательно еще и рассказать немного о себе – Легенду о себе и своем появлении на конкурсе)

Жюри учитывает соответствие общему образу, оригинальность, творчество и чувство юмора

2 конкурс: «Внешность и манеры»

Участницам конкурса нужно пройти плавно и грациозно с книгой на голове (не уронив эту книгу) из одного конца сцены до другого.

Жюри оценивает красоту, грацию и плавность движений

3 конкурс: «Интеллект»

Книга не просто-атрибут предыдущего конкурса, но и источник знаний, которые должны продемонстрировать участницы

Вопросы написаны на лепестках «ромашки», которые участницы (по очереди) отрывают и зачитывают, а потом на них отвечают.

Вопросы должны быть из разных областей знаний, например:

- Как называется слабый дождь, при котором на небе нет туч, и часто светит солнце? (Грибной дождь)

- Что, согласно пословице, лучше готовить летом, если телегу лучше готовить зимой? (Готовь сани летом, а телегу – зимой)

- Чем пахнет август согласно поговорке: «Месяц август... пахнет»? (Яблоками)

- Если вокруг муравейника много муравьев, какая погода, согласно народным приметам, нас ждет? (Хорошая, без дождя)

- Чем занималась все лето Стрекоза из басни И.А. Крылова «Стрекоза и муравей»? (Пела и плясала)

- Теплым летним утром на траве можно увидеть огромное количество капель воды. Как называется это явление природы? (Роса)

- В каком порядке расположены цвета радуги? ( Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый)

- Какого цвета шубка у зайца летом? (Серая)

- В канун какого летнего праздника, по славянскому поверью, ночью зацветает папоротник? (Праздник Ивана Купалы)

- Какой летний цветок вырастает на месте лесных пожарищ?(Иван-чай)

- Пух от какого дерева летает на улице летом? (Тополь)

- Сколько дней длится лето? (92 дня)

4 конкурс «Зеркало»

Участницам необходимо взять зеркало на ручке и, глядя в него, расхвалить свои черты лица, подобрав им как можно больше поэтических сравнений. Начинается конкурс со слов «До чего же я красивая! ...У меня брови как…., глаза как …., овал лица как…., нос как, губы как, улыбка как… и т.д.»

Главное условие, что все должно произноситься серьезно, без улыбки! Как только участница улыбнется или засмеется- она выбывает из конкурса и жюри снижает баллы за участие.

5 конкурс «Таланты и поклонники»

Участницы демонстрируют свои таланты- поют, танцуют, рисуют, показывают спортивные достижения и т.д. Подсказка- можно выразительно прочитать стихотворение, загадать ребятам из зала загадки, можно провести с ними игру- это тоже считается талантом. Важно ведущему конкурса, составить заранее список выступлений, чтобы не получилось, что все будут только петь или только танцевать.

Жюри оценивает качество, артистизм и уверенное поведение участниц.

3.Подведение итогов и награждение победителей

Награждение возможно также по номинациям

«Самая яркая красавица»,

«Самая активная красавица»

«Самая спортивная красавица»,

«Самая нежная красавица»,

«Самая спокойная красавица»,

«Самая мудрая красавица»,

«Самая обаятельная красавица»,

«Самая-самая красавица» и т.д.

**ДЕНЬ 12. ТЕМА ДНЯ: «РЕСПУБЛИКА КАЛМЫКИЯ»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями калмыцкого народа, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (калмыцкие народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях данной национальности, разучивает со всеми отрядами традиционные калмыцкие народные игры.

Прятки (Булдат наадлген)

На лесной опушке (в лесу, в парке) играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями. Образуется две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются ролями.

Правила игры. Подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (например, досчитав до 10).

Кружится вокруг колышка (Гас эрглген)

В землю вбивается небольшой колышек, один из игроков держится за него правой рукой и начинает кружиться по часовой стрелке, Одновременно пытаясь достать левой рукой правое ухо из-под правой руки. Игра требует большой ловкости и гибкости.

Правила игры. Выдержавшие пять-шесть кругов считаются победителями.

Забрасывание белого мяча (Цаган монда хаялган)

В центре небольшой площадки вбивают палку (высота 1 м), наряжают ее в куколку. Играют две команды. Один из игроков, которому дано право закидывать мяч, отделяется от группы и забрасывает мяч как можно дальше. В это время все играющие, закрыв глаза, тихо стоят и слушают, куда упадет мяч. Услышав стук мяча о землю, дети бегут искать его. Тот, кто найдет мяч, должен незаметно передать его игроку своей команды, а соперники стараются отнять его. Победу одерживает та группа, представитель которой донесет мяч до куколки.

Правила игры. Нельзя подсматривать и долго задерживать мяч в руках. Разбегаться и искать мяч можно только после его отскока.

**ВЕЧЕР: Отрядное время (или КИНОВЕЧЕР)**

Хорошо, если есть возможность посмотреть фильм об особенностях жизни калмыцкого народа. Сюжет фильма будет понятен детям любого возраста.

Важно, обсудить потом вместе с детьми, о чем этот фильм, какой смысл был заложен авторами?

«НЕБЕСНЫЙ ВЕРБЛЮД» (Россия, 2015) 1ч. 30м., 0+

*У жителей Калмыкии существует поверье, будто человеку, увидевшему облако в форме верблюда, сопутствует удача. А в хозяйстве чабана Доржи под счастливым облаком рождается белый верблюд Алтынка, что принесет он своему владельцу?*

*Неподалеку снимают фильм, и на площадке умирает похожий верблюжонок. В поисках нового артиста администратор заезжает на стоянку чабана в степи. Сделка совершена, Алтынку увозят. Верблюдица, не вынеся разлуки, убегает искать ребенка. Сын чабана Баир берет мотоцикл отца и направляется на поиски своих питомцев. Что ждет его в пути?*

Ссылка для просмотра фильма: <https://yandex.ru/video/preview/?text=небесный%20верблюд%20фильм%202015&path=yandex_search&parent-reqid=1657973836580666-10663018910669236591-vla1-4679-vla-l7-balancer-8080-BAL-5814&from_type=vast&filmId=14495672413356467387>

**ДЕНЬ 13. ТЕМА ДНЯ: «КАРЕЛЬСКАЯ РЕСПУБЛИКА»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями карельского народа, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (карельские народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях данной национальности, разучивает со всеми отрядами традиционные народные карельские игры.

Я есть! (Оленпа!)

Для игры выбирают площадку длиной 50 - 60 м и шириной не более 10 м. Играет четное количество детей. Они распределяются на две равные команды, договариваются или решают по жребию, какая будет водить

Седине площадки на расстоянии 2 - 3 м качаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды дружно все вместе хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки. Водящая команда бежит за ними, стараясь осалить хоть одного из убегающих прежде, чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, кого осалили, должен громко крикнуть: «Оленпа!» («Я есть!»). После этого он и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту неосаленной. Ее считают победительницей. Затем водит другая команда.

Правила игры. Ловить можно любого игрока. Осаленный обязательно должен крикнуть: «Я есть!» Не разрешается убегать за боковую линию площадки.

Мяч

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость - квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости. Промахнувшийся выбывает из игры.

Правила игры. Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники - в пределах крепости.

**ВЕЧЕР: Вечерний костер «Легенды народов Карелии»**

*Цель: знакомство и мотивация к изучению народного творчества и природных явлений Республики Карелия*

1.Подготовительный этап

- оформление кострового места с соблюдением требований к безопасности проведения мероприятия

- разучивание по ролям (или читка) народных легенд Карелии

- подготовка и имидж Ведущего (таинственный образ и голос)

- составление программы (порядка выступлений от отрядов)

*Важно, что это мероприятие проводится не с позиции развития творческих способностей и актерского мастерства, а для развития у детей фантазии и воображения, повышения интереса к путешествиям и новым открытиям, мотивации к исследовательской деятельности !!!*

2. Основной этап

- рассадка по отрядам

- проведение в соответствии с программой

- примерные сюжеты и легенды

**Легенда о карельских великанах**

Это одна из самых популярных легенд Карелии, которая рассказывает о том, что на этой земле издревле проживают существа огромного роста. Их прозвали Мункилайненами, но также используется имя Метелиляйнены, что в переводе означает "создающие шум". Это связано с тем, что великаны создавали большой шум в лесу, когда передвигались.

Считается, что со временем они ушли из Карелии, так как здесь стало сложно скрываться от финнов и лапландцев, которых становилось всё больше. Но даже в наши дни местные жители находят множества доказательств того, что Метелиляйнены действительно когда-то здесь существовали. Среди находок стоит выделить огромные кости, странные места с нагромождением громадных валунов, а также плуги невероятных размеров.

**Атланты Карелии**

Другая легенда Карелии утверждает, что на этой территории раньше обитали предки мифических Атлантов. После них остались многочисленные каменные истуканы и странные лабиринты. Этим идолам долгое время поклонялись многие местные жители, а в наше время их до сих пор чтят староверы.

Обнаружить подобные места со следами предков Атлантов довольно сложно. Даже опытные проводники часто сбиваются с пути при попытке добраться до них. Создаётся впечатление, что камни словно не желают внимания извне и стараются держаться подальше от посторонних глаз.

Староверы уверены в том, что эти истуканы способны излечить любую хворь и даровать бессмертие, а при помощи спиралевидных каменных лабиринтов можно мгновенно перемещаться в пространстве. Современная наука всячески отвергает эти мифы, но понять точное назначение этих валунов странной формы она не может. Также невозможно точно определить возраст "камней-идолов".

**Капитан Сигвард**

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

Известно множество случаев, когда искатели сокровищ пытались завладеть этими легендарным богатством, но все они были безуспешны. Самая известная легенда Ладожского озера рассказывает о храбром капитане Сигварде, который решился любой ценой достать этот клад со дна озера. Вместе со своей командой он отплыл однажды ночью от берега Ладоги и бесследно исчез.

По одной версии ему всё же удалось осуществить задуманное и он увёз добытое сокровище. Говорят даже, что его видели через несколько месяцев возле побережья Норвегии. Другая версия утверждает, что капитан Сигвард со своей командой лишились своих душ и теперь по ночам помогают духам волхвов оберегать их клад.

А местные рыбаки говорят, что в тёмное время суток Ладога действительно начинает периодически светиться изнутри. Этот факт был подтвержден исследователями, но поиски команды аквалангистов были напрасны. Они не смогли обнаружить ни сокровищ, ни источника загадочного свечения.

**Ладожское Несси**

Озеро Ладога также прославилась тем, что здесь по легендам водится неведомое существо, которое по описанию очень похоже на знаменитую Несси. Его неоднократно видели в разных уголках Ладожского озера, а особенно часто с ней сталкивались рыбаки в районе острова под названием Мантсинсари.

Очевидцы описывают чудовище с удивительной точностью: огромное блестящее тело с длинной шеей и небольшой головой. Всё те, кому посчастливилось встретиться с ним отмечали удивительный оливковый цвет его глаз.

Местное Несси ведёт себя совершенно безобидно и не нападает на находящихся рядом людей. Рыбаки рассказывают, что зачастую чудовище словно не замечает проплывающие мимо него лодки.

Такое большое количество встреч с этим неизвестным существом натолкнуло учёных на проведение полномасштабной операции по исследованию Ладожского озера. Эта процедура займёт огромное количество времени и сил, но положительный результат может перевернуть все научные представления о животном мире нашей планеты.

**Карельский эпос**

Самой старинной легендой Карелии является эпос древних племён финнов и карелов под названием "Калевала". Считается, что этот миф возник ещё до нашей эры, а затем передавался из уст в уста многие поколения. В наши дни этот эпос стал известным благодаря стараниям автора Элиаса Ленронта, который всю свою жизнь посвятил изучению народного карельского эпоса, а потом подробно записал его.

Этот сельский лекарь с самого детства интересовался народными сказаниями. В более старшем возрасте он проделал долгий путь вглубь Карелии, что позволило ему записать множество местных песен и рун.

Эпос «Калевала» рассказывает об извечной борьбе добра и зла, любви и предательстве, человеческом труде и разрушительных силах природы.

**Легенда об острове Дивном**

Об этом острове известно крайне мало, а местное население вообще предпочитает молчать о нём. Мрачная неприступная крепость в центре Ладожского озера одним своим видом отталкивает всякого человека. Остров Дивный представляет собой небольшой участок суши, находящийся в полном окружении отвесных скал.

Прямо посреди острова можно обнаружить древнее капище, где когда-то поклонялись языческим богам. Желая хоть как-то освятить это место, послушники Валаамского монастыря водрузили здесь огромный крест, но жители Карелии по-прежнему избегают встреч с Дивным.

Лишь иногда здесь можно услышать легенду о "дивных" людях, которые населяют этот остров. Своим внешним видом они похожи на карликов с уродливыми чертами лица. Главной особенностью "дивных" существ является неприязнь к обычным людям, которые забредают на их остров. В дневное время их ещё снисходительно терпят, а вот ночью путников пытаются всячески изгнать. Поэтому на ночёвку здесь никто не остаётся.

**Гора Воттоваара**

Ещё одна легенда Карелии предупреждает всех об опасностях, которые подстерегают каждого ступившего на гору Воттоваару. Согласно преданию здесь раньше находился культ бога смерти, оставивший после себя некое подобие Стоунхенджа. Это странный ансамбль из огромных валунов-сейдов, стоящих в окружении искривлённых мертвых деревьев. Невозможно точно определить, какую именно роль играли данные сейды, но от одного взгляда на них становится немного не по себе.

У горы среди местных жителей есть другое название - Смерть-гора. Здесь происходят очень странные вещи: у людей внезапно открывается носовое кровотечение, многие теряют сознание или начинают галлюцинировать. Учёные также были поражены результатами своих исследований в данной местности. Они зафиксировали резкие скачки радиации, а также аномально низкую температуру закипания воды (80°С вместо привычных 100°С). Местами аппаратура вообще выключалась, а ручные механические часы начинали двигаться в обратную стороны. Многие из членов экспедиции утверждают, что видели вокруг себя непонятные летающие объекты и слышали странные зловещие звуки.

ВОПРОСЫ:

- Как вы думаете, это действительно может быть правдой?

- Как можно узнать – было это или не было?

- Почему в народе существует такая легенда (до сих пор)?

- Какие у вас предположения о причине возникновения таких аномальных явлений, про которые говорится в легендах?

**ДЕНЬ 14. ТЕМА ДНЯ: «РЕСПУБЛИКА КОМИ»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями народа Республики Коми, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (игры народов Коми)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях народов Республики Коми, разучивает со всеми отрядами традиционные игры народов Коми.

Стой, олень! (Сует, кор!)

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры. Разбегаться можно только по сигналу «Беги, олень!» Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

Охота на оленей (Коръясос нярталаон куталом)

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от оленьих рогов (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается заарканить (поймать) оленя.

Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана. Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

Варианты. Ловить одного оленя, т. е. набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять не мешая друг другу.

Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум сторонам горки, у каждой команды по мауту. Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

Ловля оленей (Коръясос куталом)

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники - олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три - лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

**ВЕЧЕР: Игровая программа «В мире животных» («Цирк»)**

*Цель: повышение настроения и праздничной атмосферы, развитие творческих способностей и актерского мастерства*

Место проведения: спортивная площадка или клуб (по погоде)

Время проведения: 1-1,5 часа (в зависимости от количества номеров)

Участники: все отряды и все желающие

*Очень весёлое мероприятие проводится в форме циркового представления, где все роли исполняют дети разного возраста (животные, цирковые артисты). Очень хорошо, если Ведущими и Клоунами будут Вожатые и даже сотрудники лагеря (директор, заместитель, врачи, повара и др.) - это очень понравится детям.*

*Не смотря на стилизованный характер выступлений, номера должны быть хорошо отрепетированы и демонстрироваться с серьезным видом.Это добавит комичности*

1. Подготовительный этап (за 3-4 дня)

- оформление площадки, сцены (в виде арены с яркими ленточками и разноцветными флажками), расстановка стульев или лавочек по кругу

- подготовка и репетиция цирковых номеров (подбор музыкального оформления, изготовление костюмов и реквизита)

- составление порядка номеров и написание сценария

*Важно: все цирковые номера стилизованы под «цирковые», демонстрируются с юмором, не по- настоящему. Например, всех животных изображают дети – прыгают, лают, изображают дрессуру. «Воздушные гимнасты», «канатоходцы» изображают как они «перелетают» в воздухе и «ходят» по натянутому (лежащему на земле) канату и т.д.*

2. Основной этап

Сценарный план циркового представления:

1. Парад але
2. Цирковая реприза клоунов
3. Выступление дрессированных собачек (младший отряд)
4. Выступление жонглеров
5. Выступление лошадей
6. Клоуны
7. Выступление дрессированных обезьянок (младший отряд)
8. Выступление воздушных гимнастов (стилизация)
9. Клоуны
10. Дрессированные хищники
11. Парад але всех артистов

**ДЕНЬ 15. ТЕМА ДНЯ: «РЕСПУБЛИКА ТАТАРСТАН»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями татарского народа, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (татарские народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях данной национальности, разучивает со всеми отрядами традиционные татарские народные игры.

Продаем горшки (Чулмак уены)

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок - хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор: - Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Хлопушки (Абакле)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20--30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп - сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

Перехватчики (Куышу уены)

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы умеем быстро бегать,

Любим прыгать и скакать,

Раз, два, три, четыре, пять,

Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу. Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

Лисички и курочки (Тельки хам тавыклар)

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном - стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры. Если водящему не удается запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

Кто дальше бросит? (Ыргыту уены?)

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

**ДЕНЬ: Праздник Сабантуй**

*Цель: знакомство с традициями Республики Татарстан*

1.Подготовительный этап

- разметка и оформление площадок с аттракционами

- оформление ярких табличек с названием аттракционов

1. Основная часть

Зазвенел теплом июль

Здравствуй, праздник Сабантуй!

Мы сегодня, летним днем,

Дружно спляшем и споём.

- Давайте все вместе встанем в круг, возьмемся за руки и научимся танцевать татарский народный танец

*Звучит татарская музыка, дети повторяют движения, общий танец в кругу*

Смех, улыбки, шутки, пляс –

Все здесь есть у нас сейчас.

Веселись же и ликуй!

Это праздник Сабантуй!

Ведущий

- Объявляю праздник Сабантуй открытым и приглашаю всех принять активное участие. Время начинать работу аттракционов!

Аттракционы:

1. «Бой с мешками».

Два участника на перекладине дерутся мешками. Кто кого собьет первым – тот и победитель.

1. «Разбивание горшка».

С закрытыми глазами лопнуть воздушный шарик.

1. «Бег с коромыслом».

Участники с полными ведрами бегут до финиша. Побеждает тот, у кого меньше прольётся и кто прибежит первым.

1. «Бег в мешках».

Кто добежит первым

1. «Бег с яйцами».

Зажав в зубах деревянную ложку с яйцом, первым добежать до финиша, не выронив яйцо.

1. «Скачки».

Вместо коня – палка. Кто быстрее прибежит?

1. «Перетягивание каната».

По 6 -10 человек перетягивают канат. Какая сторона сильнее?

8. «Армреслинг».

У кого сильная рука?

1. «Срежь приз».

С завязанными глазами срезать приз (конфету), который висит на нитке.

10. Конкурсы на лучшего исполнителя песни, танца, стихотворения.

3. Подведение итогов.

Награждение победителей сладкими призами. Угощение по итогам участия в различных аттракционах.

**ВЕЧЕР: Отрядное время, оформление «ПУТЕВЫХ ЗАМЕТОК»**

*Цель: закрепление изученных традиций народов, населяющих территорию Российской Федерации*

Отряды-организаторы тематических дней оформляют большие листы с фотографиями проведенных игровых программ в рамках Фестиваля народных игр.

**ДЕНЬ 16. ТЕМА ДНЯ: «УДМУРТСКАЯ РЕСПУБЛИКА»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями удмуртского народа, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (удмуртские народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях данной национальности, разучивает со всеми отрядами традиционные удмуртские народные игры.

Водяной (By мурт)

Очерчивают круг - это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий - водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

Серый зайка (Пурысь кечпи)

На площадке чертится квадрат (6X6 м) это забор. У одной из сторон забора сидит зайка. Собаки (десять игроков) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?»

На последние слова зайка делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками.

Правила игры. Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

Охота на лося (Лосьёсты кутон)

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от лосиных рогов (их количество соответствует числу участников в команде). В руках у каждого игрока аркан. Все стараются заарканить лося (набросить аркан на рога). Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей, т. е. большее число раз набросил аркан.

Правила игры. Начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах. Прежде чем проводить игру, следует научиться определенному способу набрасывания аркана. Счет вести до десяти очков.

**ВЕЧЕР:** **Гостевание (Отряд в гостях у отряда)**

*Цель: закрепление изученных традиций народов, населяющих территорию Российской Федерации, воспитание уважительного отношения и толерантности к другим национальностям.*

Отряды выбирают какую бы национальность они хотели бы представлять, оформляют в народном стиле отрядное место, готовят угощение и развлечение для гостей.

Отряды тянут жребий, кто сначала принимает у себя гостей, а потом идет в гости, а кто наоборот- сначала идет в гости, а потом, в назначенное время- принимает у себя гостей.

**ДЕНЬ 17. ТЕМА ДНЯ: «ЧУВАШСКАЯ РЕСПУБЛИКА»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями чувашского народа, населяющего территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (чувашские народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях данной национальности, разучивает со всеми отрядами традиционные чувашские народные игры.

Рыбки (Пула)

На площадке чертят две линии на расстоянии 10 - 15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий - акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять. Осаленные не выбывают из игры.

Хищник в море (Сёткан кайак тинэсрэ)

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2- 3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

Луна или солнце (Уйохпа хэвель)

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

**ВЕЧЕР: Полотна мира**

Место проведения: большой зал, свободный от стульев, с разложенными дорожками бумаги (склеенных из ватманских листов или рулонов бумажных обоев) или разметкой на улице (на асфальтовом покрытии) там, где удобно рисовать мелками (на дорожках)

Время проведения: 1 час

Участники: все отряды

Оборудование: канцелярские товары: карандаши, фломастеры, краски, кисточки, гуашь, мелки восковые (если рисование на асфальте, то- мелки цветные школьные)

1. Подготовительный этап

– сбор в зале всех отрядов путешественников со своими канцелярскими товарами

2. Основной этап

- старт игры и ограничение времени на выполнение задания

- обсуждение символов мира, народных традиций и объединяющей российской символики

Задание: нарисовать общий групповой рисунок, который можно было бы назвать Полотно Мира с соответствующей символикой Мира и Дружбы

Время на выполнение задания: 40 минут

За это время отрядам нужно:

- обсудить идею рисунка

- выбрать того, кто будет рисовать эскиз, кто обводить, кто раскрашивать

- вожатым нужно следить, чтобы все дети были заняты и вовлечены в выполнение задания (даже те, кто не умеет рисовать, как им кажется, могут раскрашивать или участвовать в презентации Полотна Мира своего отряда)

3. Заключительный этап и подведение итогов

- после того, как все закончат работу (примерно через 40-50 минут), объявляется открытие Выставки Полотен Мира.

Каждый отряд выделяет Экскурсовода, который представляет и описывает идею «полотна» своего отряда.

Можно каждому ребёнку выдать жетон (квадратик из цветной бумаги) для голосования за понравившуюся работу. Голосовать можно только 1 раз и не за свою, а за любую другую работу.

После презентации Полотна, зрители отдают Экскурсоводу жетончик, если хотят проголосовать за эту работу.

В конце подсчитывается общее число жетонов у каждого отряда путешественников. Набравшие наибольшее количество - объявляются победителями.

**ДЕНЬ 18. ТЕМА ДНЯ: «РЕСПУБЛИКА САХА (ЯКУТИЯ) »**

*Цель: знакомство с культурой и традициями якутов, населяющих территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (якутские народные игры)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях Республики Саха (Якутия), разучивает со всеми отрядами традиционные якутские народные игры.

Игра в мяч

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами друг против друга. Крайний (любой) бросает мяч стоящему напротив, который ловит мяч и передает его следующему стоящему напротив, и т. д. Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают в обратную сторону в таком же порядке.

Правила игры. Выигравшей считается та группа, в которую перешло больше игроков. Перебрасывать мячи следует в строго определенном порядке.

Сокол и лиса (Мохоцол уонна сапыл)

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети - соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.

Один лишний (Биир ордук)

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

Правила игры. Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

**ВЕЧЕР: Отрядное время**

**ДЕНЬ 19. ТЕМА ДНЯ: «НАРОДЫ СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА»**

*Цель: знакомство с культурой и традициями народов Сибири и Дальнего Востока, населяющих территорию Российской Федерации*

**УТРО: Фестиваль народных игр (игр народов Сибири и Дальнего Востока)**

Отряд-организатор готовит информацию на утреннюю линейку об особенностях и традициях народов Сибири и Дальнего Востока, разучивает со всеми отрядами традиционные народные игры.

Ручейки и озера

Игроки стоят в пяти - семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала - это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги - озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

Правила игры. Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

Каюр и собаки

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них - собаки, третий - каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура до другого.

Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.

Солнце

Играющие становятся в круг. Выбирают солнце. Солнце ходит по кругу и, указывая на каждого по очереди, считает:

Нянь-нянь (хлеб),

Кежи-кежи (нож).

Те, которых водящий-солнце назвал кежи, выходят из круга, встают парами и берутся за руки, другие - нянь-нянь - берутся за руки и остаются на месте, тоже в парах. Образуются две группы пар: нянь-нянь и кежи-кежи. Пары каждой группы придумывают разные фигуры.

Правила игры. Выигрывают те пары, которые придумали наиболее интересные фигуры.

Рыбаки

Играющие становятся в круг. Они рыбаки. Водящий показывает им движения рыбаков: тянут сети, вынимают рыбу, чинят сети, гребут веслами

Правила игры. Кто из играющих повторит движения неправильно, тот выходит из игры.

**ВЕЧЕР: Фестиваль народных традиций**

*Цель: закрепление и повторение изученных традиций народов, населяющих территорию Российской Федерации*

Проводится в форме концертной программы, представления сказок, легенд, песен и танцев, народных игр по желанию Отрядов Путешественников.

Важно, чтобы перед представлением своего номера отряд показал и рассказал о своих Путевых заметках.

**ДЕНЬ 20. ТЕМА ДНЯ: ЗАКРЫТИЕ СМЕНЫ И ЗАВЕРШЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

*Цель: закрепление и повторение изученных традиций народов, населяющих территорию Российской Федерации*

**ДЕНЬ: Торжественная линейка Закрытия Смены.**

**Подарок лагерю - открытие Музея (выставки) народных традиций**

После проведения Торжественной линейки Закрытия Смены, все отряды собираются на главной площади, где оформлена Выставка «путевых заметок», то есть народных традиций.

Хорошо, если сразу будет выделено помещение, стилизованное под **Музей народных традиций**. Помимо Путевых заметок, можно также дополнить орнаментами, элементами костюмов, описанием народных игр и т.д.

**ВЕЧЕР: ФЛЕШМОБ «ПОДАРОК ЛАГЕРЮ»**

Вечерняя дискотека может пройти в виде танцевального флешмоба, где каждый отряд представляет свой подготовленный танец.

**4 ПРИЛОЖЕНИЕ**

* 1. Приложение 1. Полезные ссылки

1. Подвижные игры народов России

<http://kopilka13.blogspot.com/2014/10/blog-post_17.html>

2. Официальный портал Республики Башкортостан <https://www.bashkortostan.ru/republic/>

3. Краткие сведения о Бурятии// Республика Бурятия Официальный портал <https://egov-buryatia.ru/about_republic/short-about-rb/>

4. История Дагестана // Республика Дагестан Официальный сайт <http://www.e-dag.ru/o-dagestane/istoriya.html>

5. История // Кабардино-Балкарская Республика <https://republic.kbr.ru/history/istoriya.html>

6. О республике Общие сведения // Правительство Республики Калмыкия <http://kalmregion.ru/o-respublike/obshchie-svedeniya/>

7. Краткая история Карелии <https://wiki-karelia.ru/articles/istoriya-kraya/istoriia-karelii-s-drevneishikh-vremen/>

8. История Коми-края <https://www.trp.su/istoriya-kraya/>

9. О республике // Официальный Татарстан <https://tatarstan.ru>

10. Общая информация // Официальный сайт Главы Удмуртской Республики и Правительства Удмуртской Республики <http://www.udmurt.ru/region/>

11. О Чувашии // Портал органов власти Чувашской Республики <https://cap.ru/chuvashia/o-chuvashii/>

12. Традиции и обычаи якутов// Республика Саха (Якутия) <https://7kul.ru/traditsii/obryady/traditsii-i-obychai-yakutov>

13.Народы Сибири и Дальнего Востока: история заселения и традиции

Источник: <https://tarologiay.ru/>