

**Филиал Муниципального общеобразовательного учреждения
«Средняя общеобразовательная школа №4 п. Карымское»
в с. Маяки.**

**Программа
летнего лагеря
дневного пребывания
«Содружество Орлят России»**

(Возраст детей: от 6 до 10 лет)

Составители программы:

Аникеева Любовь Константиновна

Великодворская Юлия Владимировна

Мезенцева Снежана Андреевна

с. Маяки, 2025г

Содержание	стр
1.Введение	3 - 5
2.Пояснительная записка смены пришкольного лагеря.....	6 - 10
3.Игровая модель смены.....	14-18
4. . Календарно – тематическое планирование смены летнего пришкольного лагеря «Содружество Орлят России».....	32-34
5.Приложение	35

Введение

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

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

Формирование социально-активной личности младшего школьника в рамках данной программы основывается на духовно-нравственных ценностях, значимых для его личностного развития и доступных для понимания: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье. Смена в детском лагере является логическим завершением участия младших школьников в годовом цикле Программы развития социальной активности «Орлята России» и реализуется в период летних каникул. В рамках смены происходит обобщение социального опыта ребят по итогам их участия в годовом цикле Программы «Орлята России». Игровая модель и основные события смены направлены на закрепление социальных навыков и дальнейшее формирование социально-значимых ценностей, укрепление

смыслового и эмоционального взаимодействия между взрослыми и детьми, подведение итогов и выстраивание перспектив дальнейшего участия в Программе «Орлята России» или проектах Российского движения школьников на следующий учебный год.

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

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

Методической основой программы смены является методика коллективной творческой деятельности И. П. Иванова. Коллективно-творческая деятельность – это совместная деятельность детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также формирование организаторских способностей каждого участника деятельности.

Смысл методики состоит в том, что ребята с первого по выпускной классы учатся коллективному общественному творчеству. Основное правило: «Всё – творчески, иначе зачем?» За долгие годы придумано множество коллективных дел на пользу людям, которые можно реализовать в своём классе и школе. В них участвует весь детский коллектив: деление на выступающих и слушающих, на актив и пассив исключается. Методика коллективной творческой деятельности даёт исключительно высокий педагогический эффект – на ней успешно повзрослели сотни тысяч ребят. В системе лагерной смены коллективно-творческие дела проводятся с чередованием разных видов творческой активности детей. В основу коллективной творческой деятельности положены три основных идеи:

- дело должно быть направлено на решение каких-либо образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;

- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;

- деятельность должна быть необычной, непохожей на иные, и помогать в раскрытии природного потенциала детей. Любое мероприятие, основанное на трёх ключевых идеях коллективно-творческой деятельности, организуется согласно следующему алгоритму:

- замысел коллективно-творческой деятельности: основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;

- планирование деятельности: носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;

Подготовка деятельности: в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;

- проведение коллективно-творческой деятельности: осуществляется в процессе совместного творчества в выбранной деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;

- анализ результатов деятельности: ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;

- закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике

Пояснительная записка смены пришкольного лагеря

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

Смена в пришкольном лагере для каждого класса, участвующего в семи треках программы «Орлята России», становится своеобразным итогом учебного года, праздником лета. В рамках смены дети закрепляют полученный в течение учебного года опыт совместной деятельности.

Содержание данной смены реализуется в одном классе-отряде, находящимся на пришкольном лагере. Поскольку ребята являются участниками программы «Орлята России», предполагается, что они стремятся жить по законам и традициям содружества «орлят», исполняют «орлятские» песни и стремятся к проявлению качеств настоящего «орлёнка».

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Смена в пришкольном лагере основывается на игровой модели «Путешествие в Страну Маленьких и Великих Открытий». Данная игровая модель обусловлена возрастной категорией детей-участников смены — 6-8 лет — и временными рамками (дети находятся в лагере неполный день). Для каждого дня придумывается целостный игровой сюжет, в соответствии с которым в каждом дне определены два

ключевых дела — одно на уровне отряда и одно на уровне лагеря. Всё остальное время расписано с учётом режима, обязательно включает в себя утреннюю зарядку, подвижные игры и прогулки на свежем воздухе.

В основу организации закладываются здоровьесберегающие технологии, реализующиеся в игровой форме.

Программа деятельности летнего лагеря ориентирована на создание социально значимой психологической среды, дополняющей и корректирующей семейное воспитание ребенка. Программа универсальна, так как может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

Программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, образования, воспитания в условиях лагеря.

Основная идея программы - представление возможностей для раскрытия творческих способностей ребенка, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно полезной деятельности. Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе. Формируя воспитательное пространство лагеря, в основу организации смены закладывается легенда лагеря, согласно которой все дети, посещающие лагерь, становятся участниками длительной сюжетно-ролевой игры со своими законами и правилами.

Детские оздоровительные лагеря являются частью социальной среды, в которой дети реализуют свои возможности, потребности в индивидуальной, физической и социальной компенсации в свободное время. Летний лагерь является, с одной стороны, формой организации свободного времени детей разного возраста, пола и уровня развития, с другой – пространством для оздоровления, развития художественного, технического, социального творчества.

Одним из противоречий современной эпохи, затрагивающим самые основы существования цивилизации, является все углубляющееся противоречие между обществом и природой. В связи с этим чрезвычайно ответственное значение приобретает целенаправленная работа по формированию экологической культуры.

Приоритетной задачей является формирование в сознании учащихся единого образа окружающего мира как дома, своего собственного и общего для всех людей, для всего живого.

Программа включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, образования, воспитания в условиях лагеря.

Основная идея программы ЛДП «Содружество Орлят России»

- представление возможностей для раскрытия творческих способностей ребенка, создание условий для самореализации потенциала детей и подростков в результате общественно полезной деятельности. Программа ориентирована на работу в разновозрастном детском коллективе.

Одна из содержательных линий программы включает вопросы, связанные со здоровьем и безопасной жизнедеятельностью детей, и нацелена на формирование соответствующих умений и навыков. Наряду с овладением правилами гигиены, необходимо обучать умению ориентироваться в ситуациях, которые могут представлять опасность на улице, на дороге, при контактах с незнакомыми людьми.

Принципы отбора содержания образовательной программы, построения педагогического процесса:

Принципы отбора содержания (образовательный процесс построен с учетом уникальности и неповторимости каждого ребенка и направлен на

максимальное развитие его способностей):

– принцип единства развития, обучения и воспитания;

- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода;
- принцип природосообразности и культуросообразности;
- принцип гуманизма.

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

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

Программа летнего пришкольного лагеря «Содружество Орлят России» имеет социально-гуманитарную направленность.

Цели и задачи программы

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

Задачи:

- Содействовать развитию у ребёнка нравственных навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с

окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;

- познакомить детей с культурными традициями многонационального народа Российской Федерации;

- формировать положительное отношение ребёнка и детского коллектива к духовно-нравственным ценностям: Родина, семья, команда, природа, познание, здоровье;

- способствовать развитию у ребёнка навыков самостоятельности: самообслуживания и безопасной жизнедеятельности;

- формировать интерес ребёнка к дальнейшему участию в программе социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» и проектах Российского движения школьников.

Характеристика участников летней смены пришкольного лагеря

Участниками летней смены пришкольного лагеря являются ученики 1-4-х классов, в течение учебного года принимавшие участие в реализации программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России».

Возраст участников смены – 6-10 лет.

Модель смены

Смена в детском пришкольном лагере длится 21 день и включает в себя три периода: организационный (1-й и 2-й дни смены), основной (с 3-го по 19-й дни смены), итоговый (20-й и 21-й дни смены).

Таблица 1 Модель смены

1-ый этап	2-ый этап	3-ый этап	4-ый этап	5-ый этап
Организационный период смены	Основной период смены			Итоговый период смены

Старт смены. Вход в игровой сюжет.	Реализация игрового сюжета	Подготовка и реализация коллективно-творческого дела (поиск карты, выполнение заданий)	Выход из игрового сюжета	Подведение Итогов смены. Перспективы на следующий год.

В зависимости от объективных причин, длительность указанных периодов может быть увеличена или сокращена. При этом педагогам, реализующим программу смены, важно сохранить целевой блок и достичь предполагаемых результатов.

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

Методическая основа программы

Методической основой программы смены является методика коллективной творческой деятельности – совместной деятельности детей и взрослых, направленная на развитие навыков социального взаимодействия, творческих способностей и интеллекта, а также формирование организаторских способностей каждого участника деятельности.

В основу коллективной творческой деятельности положены три основные идеи:

- дело должно быть направлено на решение образовательных, воспитательных задач, улучшение условий жизни, принесение пользы обществу;

- работа носит коллективный характер, базируется на совместном проведении и включает взаимодействие детей и взрослых;

- деятельность должна быть необычной, не похожей на иные и помогать в раскрытии природного потенциала детей.

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

- замысел коллективно-творческой деятельности: основан на целеполагании, то есть в его основе лежат воспитательные цели, которых требуется достичь в ходе коллективной творческой деятельности;

- планирование деятельности: носит коллективный характер, то есть все этапы деятельности планируются и утверждаются при согласии всех участников;

- подготовка деятельности: в зависимости от вида деятельности и её целевого назначения происходит распределение ролей и обязанностей между всеми участниками деятельности;

- проведение коллективно-творческой деятельности: осуществляется в процессе совместного творчества в выбранной деятельности, ориентированной на достижение конкретной цели и решение определённых задач;

- анализ результатов деятельности: ориентирован на выработку у детей навыков рефлексии. Происходит обсуждение результатов проделанной работы, подводятся её итоги. Данный этап должен быть эмоционально насыщенным;

- закрепление данного опыта и создание возможностей его дальнейшего использования в педагогической практике.

Предполагаемые результаты программы:

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

Система диагностики результатов программы

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

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

Для получения наиболее качественных результатов диагностики в ней должны принять участие 98–100% детей.

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

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

Игровая модель смены

Описание игровой модели смены

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

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

Погружение в игровую модель начинается с первых дней смены. Ребята получают информацию о лагере, его территории, а также своей командой путешественников представляют творческую «визитку» и знакомятся с другими ребятами. По итогам первых двух дней смены ребята находят волшебную книгу, которая становится их гидом в путешествии. На первой странице книги они видят послание от жителей Страны, в котором ребят просят о помощи: «...для того, чтобы страна Маленьких и Великих Открытий существовала долго и о ней никто не забыл, а жители и их друзья были счастливы, необходимо раскрыть все её тайны». Остальные страницы – чистые. Однако «волшебным образом» книга будет помогать ребятам

общаться с жителями Страны. Этой книге можно задать вопрос, и она ответит, а может наоборот, сама дать небольшое задание или поручение, пригласить ребят в игру или на экскурсию, дать подсказки, которые направят ребят к разгадкам тайн. Чтобы путешествие было успешным, необходимо всем вместе договориться о правилах, которые нужно выполнять, и познакомиться с традициями Страны, в которую отправляются путешественники (тематический час отряда «Открывая страницы интересной книги», который проходит во второй день смены).

На протяжении основного периода смены ребята постепенно раскрывают тайны, знакомятся с играми, легендами, забавами, традициями, народными промыслами, узнают о величии природного и национального богатства Страны.

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

Ярким моментом завершения смены становится совместно организованный праздник. Подводя итоги смены, ребята вспоминают о своём удивительном путешествии, о знакомстве и общении с невидимыми жителями, о раскрытых тайнах и загадках, которые скрывала в себе волшебная книга, а также о совместном празднике. И чтобы всегда вспоминать и радоваться интересно прожитому лету, ребятам предлагается

сделать афишу-коллаж, которую они разместят в классе в своём орлятском уголке.

Система мотивации и стимулирования детей

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

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

Система детского самоуправления

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

Принципы детского самоуправления:

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

коллективе, возрастных и психологических возможностей);

- доверие (предоставление детям большей свободы действий, увеличение зоны их ответственности);
- открытость, честность взрослых в общении с детьми и

недопущение использования детей в качестве инструмента достижения собственных целей;

- ориентация на результат.

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

Для решения задач, которые стоят перед ребятами, формируются микрогруппы по 3-5 человек. В процессе смены педагогу важно координировать формирование микрогрупп таким образом, чтобы каждый ребёнок попробовал себя в разных ролях.

Таким образом, детское самоуправление проявляется в деятельности микрогрупп, посильной самостоятельности в принятии решений,

выполнении тех или иных поручений и сопровождается взрослыми на протяжении всей смены. Примеры различных поручений представлены в сценариях ключевых дел смены.

Содержание программы смены по периодам

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

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

Организационный период (1-2 дни смены) – орлята собираются вместе после учебного года, чтобы познакомиться и интересно и познавательно провести время.

Задачи организационного периода:

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

Формы ключевых событий	Краткое описание
-----------------------------------	-------------------------

и дел	
1-й день смены. Организационный период. Формирование отрядов.	
Игровой час «Играю я – играют друзья»	Включает в себя проведение игр или игровых программ на взаимодействие, командообразование, сплочение, выявление
(уровень отряда) Приложение 1	лидера, создание благоприятного эмоционального фона в коллективе; при необходимости игры на знакомство или закрепление имён. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LCD7UTT6EeASMg
Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь» (уровень лагеря) Приложение 2	Официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/VNVJHNYPr1A3iQ
2-й день смены. Погружение в игровой сюжет смены.	
Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!» (уровень лагеря) Приложение 3	Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшекласников. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/0UqXS4_n4omtsg
Тематический час «Открывая страницы интересной книги» (уровень отряда) Приложение 4	Презентация волшебной книги, открыв которую ребята видят послание от жителей неизвестной страны. «Жители» знакомят детей с правилами, которые приняты в неизвестной стране. На основе этих правил отряд продумывает группы ЧТП. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/oFdBvcBPL8J_4Q

Основной период (3-12 дни смены) – орлята отправляются в путешествие по неизвестной стране, открывать которую им помогают невидимые жители.

Задачи основного периода:

- знакомство с культурными традициями и национальными ценностями российского народа, изучение богатств нашей Родины;
- поддержание благоприятного эмоционально-психологического климата;
- создание условий для проявления каждым ребёнком индивидуальности, его творческого и нравственного потенциала, активности и инициативы;
- приобщение детей к здоровому образу жизни;
- формирование норм взаимоотношений внутри коллектива.

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
3-й день смены. Тематический день «Национальные игры и забавы»	
<p>Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» (уровень отряда) Приложение 5</p>	<p>Направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России/региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/NeMiPds009_H6Q</p>
<p>Игровая программа «Мы – одна команда!» (уровень лагеря) Приложение 6</p>	<p>Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8SSly_hQdrXAjg</p>
4-й день смены. Тематический день «Устное народное творчество»	

<p>Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» (уровень отряда) Приложение 7)</p>	<p>Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России/региона Российской Федерации. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/WbAW79TKQ8UihQ</p>
<p>Театральный час «Гам, на неведомых дорожках» (уровень лагеря) Приложение 8</p>	<p>Ребята с помощью игрового приёма выбирают сказку, которую им предстоит инсценировать. Здесь и сейчас готовят костюмы из подручных средств, придумывают простые реплики, репетируют, после чего начинаются представления отрядов. Далее участников ждёт сюрприз – экспромт на сцене от вожатых. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/LQfSyuiJ_Y2hhA</p>
<p>5-й день смены. Тематический день «Национальные и народные танцы»</p>	
<p>Танцевальный час «В ритмах детства» (уровень отряда) Приложение 9</p>	<p>Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все «Орлята России» по стране в определённый день. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/vHISl9bSg61lLQ</p>
<p>Танцевальная программа «Танцуем вместе!» (уровень лагеря) Приложение 10</p>	<p>Направлена на знакомство детей с национальными танцами России/региона Российской Федерации, где они и пробуют разучить и исполнить разные танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/KwUmg7dWrocJJA</p>
<p>6-й день смены. Тематический день «Великие изобретения и открытия»</p>	
<p>Научно-познавательные встречи «Мир науки</p>	<p>Знакомство детей с изобретениями и великими открытиями России/региона Российской Федерации с помощью приглашенных учителей старших классов по химии, физике, биологии, географии (или</p>

<p>вокруг меня» (уровень отряда) Приложение 11</p>	<p>представителей кванториумов и других естественно-научных центров населённого пункта), которые могут показать практические опыты или рассказать о науке интересно и занимательно.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/yRWJO0i0YS6QCQ</p>
<p>Конкурсная программа «Эврика!» (уровень лагеря) Приложение 12</p>	<p>Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!»</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/R-rHbZzBUJGUsg</p>
<p>7-й день смены. Тематический день «Международный день русского языка»</p>	
<p>Конкурсно-игровая программа «Пушкиниада» Приложение 13</p>	<p>Дети узнают интересные факты об А.С.Пушкине и о русском языке. Участвуют в играх «Рассказ на одну букву», «Ступеньки», «Отгадай букву», «Рифма», «Перевертыш», «Самый умный», где делятся на 2 команды и соревнуются между собой.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://rclcto.ru/a/letto/images/7%20июня%20День%20русского%20языка.pdf?ysclid=m9rvzaugv6813113428</p>
<p>Отрядное дело «Путешествие в сказочную страну-Лукоморье» (уровень лагеря) Приложение 14</p>	<p>Дети презентуют портреты героев произведений А.С.Пушкина, раскрывают личностные качества героев, анализируют поступки и ценности, которые заложил автор произведений, и соотносят их со своими качествами и современностью.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://ppt-online.org/762012?ysclid=m9rx1zhg77509391649</p>
<p>Мультфильмы по сказкам Пушкина</p>	<p>Ссылка на материалы дела: https://gulsina-gib.wixsite.com/video/пушкин-мультфильмы</p>
<p>8-й день смены. Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла»</p>	
<p>Мастер-классы «Умелые ручки»</p>	<p>Посещение детьми дома творчества или кружков/студий прикладного характера, где они</p>

<p>(уровень отряда) Приложение 15</p>	<p>смогут рисовать, лепить, выжигать, шить, плести и т.д. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/6ynOeadUdFOejw</p>
<p>Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!» (уровень лагеря) Приложение 16</p>	<p>Направлена на знакомство детей с прикладным творчеством и народными ремёслами России/региона Российской Федерации и даёт возможность детям узнать о народных ремёслах, пофантазировать и создать что-то своё. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/IOrdPcfQhBYQ8g</p>
<p>9-й день смены. Тематический день «Национальная кухня»</p>	
<p>Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда) Приложение 17</p>	<p>В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих продуктов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/1a6_I2zFbSHMPw</p>
<p>Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов» (уровень лагеря) Приложение 18</p>	<p>Предполагает знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/E9wXi1fVKNYKMQ</p>
<p>10-й день смены. Тематический день «Открытые тайны великой страны»</p>	
<p>Тематический час «Открываем Россию»</p>	<p>Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Для этого ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за 8 дней, и отгадывают название страны, по которой они путешествовали (Россия). Педагог рассказывает о</p>

<p>(уровень отряда) Приложение 19</p>	<p>Государственных символах нашей страны. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/OOoIwLsOz2oUkw</p>
<p>Телемост «Содружество орлят России» (уровень лагеря) Приложение 20</p>	<p>Онлайн-встреча с участниками смены «Содружество орлят России» в разных регионах. Орлята делятся впечатлениями, общаются, танцуют общий флешмоб. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/U81-rYy0WQqkvQ</p>
<p>Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей» (уровень лагеря) Приложение 21</p>	<p>Направлена на эмоциональный подъём ребят в конце путешествия. Во время танцевальной программы ребята исполняют выученный ими ранее флешмоб и другие танцы. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/7CGpICAtwuNTPg</p>
<p>11-й день смены. Тематический день «Я и моя семья»</p>	
<p>Творческая мастерская «Подарок своей семье» (уровень отряда) Приложение 22</p>	<p>Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N8iAKpJ4SAAwjA</p>
<p>Гостиная династий «Ими гордится Россия» (уровень отряда/лагеря) Приложение 23</p>	<p>Творческая встреча ребят с представителями семейных династий (это могут быть учителя, врачи, лесники, и др.). Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/IyFOAoeXmXHh1w</p>
<p>12-й день смены. Тематический день «Я и мои друзья»</p>	
<p>Большая командная игра «Физкульт- УРА!» (уровень лагеря) Приложение 24</p>	<p>Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N_GiNW3VpH92dQ</p>

<p>Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!»</p> <p>(уровень отряда и лагеря)</p> <p>Приложение 25</p>	<p>Основная деятельность времени отрядного творчества заключается в том, чтобы увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника. В завершение выбираются представители от отряда, которые на общем сборе представляют отрядные идеи, выработанные во время отрядного творчества. Совместным решением определяется общая идея праздника и составляется план по её реализации. Каждый отряд получает поручение по подготовке праздника.</p> <p>Ссылка на материалы дела:</p> <p>https://disk.yandex.ru/i/QLltTbgcRgBpA</p>
--	--

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

Задачи итогового периода:

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

Ключевые события и дела	Описание ключевых дел
13-й день смены. Тематический день «Я и моя Россия»	
<p>Подготовка к празднику</p> <p>«Создаём праздник</p>	<p>Деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей части общего поручения отряда.</p>

<p>ВМЕСТЕ»</p> <p>(уровень отряда)</p> <p>Приложение 26</p>	<p>При необходимости ребята репетируют или специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий).</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/H8ewmek8YiM5Iw</p>
<p>Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги»</p> <p>(уровень лагеря)</p> <p>Приложение 27</p>	<p>Проведение праздника по итогам путешествия по неизвестной стране. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/MbCu1kFwIvQtrQ</p>
<p>14 – й день смены Тематический день «2025 –й год Защитника Отечества»</p>	
<p>Урок орляцкого мужества.</p> <p>Конкурсно – игровая программа «Аты – баты! Будь солдатом»</p> <p>Демонстрация видеоролика о «Героях-земляках»</p> <p>Рассказ о Никифорове Иване Яковлевиче.</p> <p>Прослушивание</p>	<p>Мероприятие направлено на ознакомление ребят с историей праздника: богатырями земли русской, великими русскими полководцами. Конкурсы : «Строевая подготовка»(где дети выстраиваются по размеру обуви, по длине волос . и др) Конкурс «Изобретательный», «Мозговой штурм», «Кроссвордово» и др.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://урок.пф/library/konkursno_igrovaya_programma_atibati_bud_sol_194531.html?ysclid=m9mfxctwvj93331359</p> <p>Видеоролик знакомит с земляками – героями вОВ.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://znanio.ru/media/videorolik_geroi_zabajkaltsy-105946</p> <p>Стенд о Никифорове Иване Яковлевиче.</p> <p>Песни военных лет — музыкальные произведения, с которыми знаком каждый человек, выросший в России. Это композиции на стихи поэтов-фронтовиков и современных</p>

<p>военных песен.</p> <p>Создание плаката</p>	<p>авторов, посвящённые темам воинской доблести, патриотизма, исторической памяти и преемственности поколений. Бодрые и торжественные, шуточные и трогательные, лиричные и щемяще-грустные — песни о солдатах такие разные, но всегда глубоко откликаются слушателям.</p> <p>Ссылка на материалы дела:</p> <p>https://nukadeti.ru/pesni/voennye</p>
<p>15 – й день смены Тематический день «Орлята-спортсмены»</p>	
<p>Интеллектуальная игра - викторина «Олимпийские загадки» и «Спорт и факты».</p> <p>Праздник подвижных и спортивных игр.</p> <p>Рассказ о необычных рекордах из книги «Книга рекордов Гиннеса</p> <p>Конкурсная программа «Самый, самая, самое..»(уровень отряда)</p>	<p>В этот день ребята показывают свои спортивные достижения. В ходе интеллектуальной игры проводятся олимпийские загадки, загадки о спорте, проводятся флешмобы, подвижные игры на свежем воздухе.</p> <p>Ссылка на материалы дела :</p> <p>https://kladraz.ru/blogs/olga-vitalevna-shkodina/-olimpiiskaja-viktorina-dlja-detei-podgotovitelnoi-grupy.html?ysclid=m9mdi0kkeh212723543</p> <p>В отряде создаётся своя Книга Гиннеса.</p> <p>Ссылка на материалы дела:</p> <p>https://multiurok.ru/files/stsienarii-konkursnoi-razvliekatiel-noi-programmy.html?ysclid=m9mhcvfzmg525502650</p>
<p>16– й день смены Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые»</p>	
<p>Экскурсия в лес «Кладовая природы»</p> <p>Экологический час (уровень отряда)</p> <p>«Создание экологического постера и его защита»</p>	<p>В ходе мероприятия дети знакомятся с лекарственными растениями и полезными ископаемыми нашего края, учатся их распознавать.</p> <p>Ссылка на материалы дела:</p> <p>https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2013/11/18/konspekt-vneklassnogo-zanyatiyales-kladovaya</p>

17 – й день смены Тематический день «80 лет Победы»	
<p>Концертная программа к 80-летию Победы в Великой Отечественной войне.</p> <p>Выставка поделок и рисунков «Великий подвиг великого народа»</p>	<p>Выступление ребят, рассказывают стихи. Выступление с песней «Эх, дороги». Прослушивание записи Левитана о начале и конце войны.</p> <p>Ссылка на материалы дела:</p> <p>https://nsportal.ru/shkola/vneklassnaya-rabota/library/2025/03/14/torzhestvennoe-meroprivatie-k-80-letiyu-pobedy-v-vov</p>
18 – й день смены Тематический день «День Нептуна»	
<p>Квест-игра с Нептуном и Русалочкой.</p> <p>Конкурс «Весёлые художники».</p> <p>Шоу мыльных пузырей+аквагрим.</p>	<p>Ребята будут участвовать в соревновании. Они делятся на 2 группы, дети разучивают любую морскую песню, подготовят самую красивую русалку, вспомнят песни о воде.</p> <p>Ссылка на материалы дела:</p> <p>kladraz.ru/blogs/blog18498/scenarii-prazdnika-den...</p> <p>Мероприятие проходит по конкурсам: «Птица счастья», «Радуга-дуга», «Цветик-семицветик», «Выполняйка» и другие.</p> <p>Познакомятся с различными видами изобразительной деятельности, закрепят приобретённые умения и навыки и покажут детям широту их возможного применения.</p> <p>Ссылка на материалы дела:</p> <p>media/igrovaya-programma-veselye-...">Знанио>media/igrovaya-programma-veselye-...</p>
19– й день смены Тематический день «День памяти и скорби»	
<p>Торжественная линейка, посвященная дню памяти и скорби.</p>	<p>Мероприятие воспитывает чувство патриотизма, гордости за свою страну, за соотечественников, за свою Родину;</p> <p>знакомит детей и подростков с событиями начала</p>

<p>Военно-спортивная игра «Зарничка»</p>	<p>ВОВ; формирует положительное эмоциональное отношение к подвигу русского народа в годы ВОВ.</p> <p>Ссылка на материалы дела</p> <p>https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/564768-linejka-posvjaschjonnaja-dnju-pamjati-i-skorb</p> <p>Мероприятие включает спортивные конкурсы на развитие ловкости, смекалки, силы, выносливости. Это способствует сплочению коллектива, взаимопомощи, воспитанию у детей патриотизма, взаимовыручки, ответственности. Детям прививается интерес к спорту.</p> <p>Ссылка на материалы дела</p> <p>https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/stsenarii-prazdnikov/2024/03/28/voenno-sportivnaya-igra-zarnichka-1-4-klassy</p>
<p>20 – й день смены. Предытоговый период смены. Подготовка к выходу из игрового сюжета.</p>	
<p>«Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались»</p> <p>Фестиваль воздушных шаров. Игровая программа.</p>	<p>Программа игр представлена серией интересных конкурсов, связанных друг с другом по смыслу. Место проведения – школьная площадка. Предлагаются несколько направлений конкурсов: «Динамические игры», «Музыкальные конкурсы», «ЗОЖик», «Сообразительность» и другие. Общая группа детей делится на подгруппы – команды. Каждая из которых придумывает название и девиз, и соревнуются с другими командами в конкурсах.</p> <p>Подготовка к закрытию лагерной смены.</p> <p>Ссылка на материалы дела:</p> <p>https://vpok.pf/library/stcenarij_meroprivativa_v_shkolnom_lagere_dlya_obuchayush_124612.html?ysclid=m9mf3ua0pa3147949</p> <p>Содержание игровой программы: 2 ведущих приглашают ребят на весёлый праздник: «Фестиваль воздушных шаров.» Праздник проходит в форме игр- соревнований, эстафет с</p>

<p>Викторина «Самый умный»</p>	<p>воздушными шариками. Для этого всех участников делят на две команды , по количеству детей. Команда победитель получает жетон. В конце программы жюри подсчитывает количество жетонов у каждой команды. Та команда, у которой больше жетонов- победительница.</p> <p>Ссылка на материалы дела Социальная сеть работников образования»shkola/...</p> <p>Викторина проводится в увлекательной игровой форме закрепляются знания по предметам, мероприятие способствует развитию находчивости, смекалки, быстроты реакции.</p> <p>Ссылка на материалы дела https://yrok.pф/library/intellektualnaya_igra_samij_umnij_134522.html?ysclid=m9mfkf9suc170103100</p>
<p>21 –й день смены. Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета.</p>	
<p>Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» (уровень отряда) Приложение 28</p>	<p>Анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов путешествия по неизвестной стране.</p> <p>Ребятам предлагается ещё раз вспомнить всё, что произошло с ними в смене (в этом поможет книга) и создать афишу-коллаж о своём путешествии. Это позволит педагогу получить многогранную обратную связь. Кроме того, афиша-коллаж поможет ребятам проанализировать, что они узнали за смену, чему научились, как изменились.</p> <p>В качестве работы на последствие педагог может предложить ребятам продолжать и дальше открывать свою страну, свою малую родину и делиться этими знаниями друг с другом. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/5ePp4dFFX1uCCg</p>

<p>Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»</p> <p><i>(уровень лагеря)</i></p> <p>Приложение 29</p>	<p>Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.</p> <p>Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA</p>
---	---

1 день 29 мая	2 день 30 мая	3 день 2 июня	4 день 3 июня	5 день 4 июня	6 день 5 июня	7 день 6 июня
<p>Организационный период смены. Формирование отряда</p> <p>Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации</p> <p>Игровой час «Играю я – играют друзья»</p> <p>Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь»</p> <p>Инструктажи</p>	<p>Погружение в игровой сюжет смены</p> <p>Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это мы!»</p> <p>Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации</p> <p>Тематический час «Открывая страницы интересной книги»</p> <p>«День Здоровья и спорта» (спортивные соревнования команд)</p>	<p>Тематический день «Национальные игры и забавы»</p> <p>«День защиты детей»</p> <p>Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации</p> <p>Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня»</p> <p>Конкурсная программа «Эврика!»</p> <p>Игровая программа, посвящённая Дню защиты детей «Мы – одна команда!»</p> <p>Время отрядного творчества «Мы – Орлята!»</p> <p>Библиотечное</p>	<p>Тематический день «Устное народное творчество»</p> <p>Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации</p> <p>Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости»</p> <p>Театральный час «Там на неведомых дорожках»</p> <p>Кукольный театр «Теремок»</p>	<p>Тематический день «Национальные и народные танцы»</p> <p>Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации</p> <p>Танцевальный час «В ритмах детства»</p> <p>Танцевальная программа «Танцуем вместе!»</p> <p>Разучивание танца «Пчеловод»</p>	<p>Тематический день. «Великие изобретения и открытия»</p> <p>Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации</p> <p>Научно-познавательные встречи «Мир науки вокруг меня»</p> <p>Конкурсная программа «Эврика!»</p>	<p>Тематический день «Международный день русского языка»</p> <p>Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации</p> <p>Конкурсно-игровая программа «Пушкиниада»</p> <p>Отрядное дело «Путешествие в сказочную страну-Лукоморье»</p> <p>Мультфильмы по сказкам Пушкина</p>

		мероприятие «Пусть всегда будет солнце», совместно с библиотекой с.Олентуй				
8 день 7 июня (суббота)	9 день 9 июня	10 день 10 июня	11 день 11 июня	12 день 13 июня	13 день 14 июня (суббота)	14 день 16 июня
Тематический день «Прикладное творчество и народные ремёсла» Утренний подъём Государственного Флага Российской Федерации Мастер-классы «Умелые ручки» Игра по станциям «Твори! Выдумывай! Пробуй!»	Тематический день «Национальная кухня» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Настольная игра «Экспедиция вкусов» Костюмированное кулинарное шоу «Шкатулка рецептов»	Тематический день «Открытые тайны великой страны» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Тематический час «Открываем Россию» Телемост «Содружество орлят России» Праздничная танцевальная программа «В кругу друзей»	Тематический день «Я и моя семья» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Творческая мастерская «Подарок своей семье» Гостиная династий «Ими гордится Россия»	Тематический день «Я и мои друзья» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Большая командная игра «Физкульт- УРА!» Время отрядного творчества и общий сбор участников «От идеи – к делу!»	Тематический день «Я и моя Россия» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» Праздничный калейдоскоп «По страницам нашей книги» Интеллектуальная игра «Россия»	Тематический день «День Защитника Отечества» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Урок мужества. Демонстрация видеоролика о «Героях-земляках» Рассказ о Никифорове Иване Яковлевиче. Прослушивание военных песен. Создание плаката.
15 день 17 июня	16 день 18 июня	17 день 19 июня	18 день 20 июня	19 день 21 июня	20 день 23 июня	21 день 24 июня

				(суббота)		
<p>Тематический день «Орлята-спортсмены» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Интеллектуальная игра «Олимпийские загадки» и «Спорт и факты». Праздник подвижных и спортивных игр. Рассказ о необычных рекордах из книги «Книга рекордов Гиннеса»</p>	<p>Тематический день «Природное богатство и полезные ископаемые» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Экскурсия в лес «Кладовая природы» Экологический час «Создание экологического постера и его защита»</p>	<p>Тематический день «80 лет Победы» Концертная программа к 80-летию Победы в Великой Отечественной войне. Выставка поделок и рисунков «Великий подвиг великого народа» Посещение стеллы и памятника</p>	<p>Тематический день «День Нептуна» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Квест-игра с Нептуном и Русалочкой. Конкурс «Весёлые художники». Шоу мыльных пузырей+аквагрим.</p>	<p>«Тематический день «День памяти и скорби» Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Торжественная линейка, посвященная дню памяти и скорби. Военно-спортивная игра «Зарничка»</p>	<p>Тематический день «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» Конкурсно – игровая программа «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» Подготовка к закрытию лагеря: Разучивание песен, стихотворений, игр</p>	<p>Итоговый период смены. Выход из игрового сюжета Утренний подъём Государственного флага Российской Федерации Итоговый сбор участников «Нас ждут новые открытия!» Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России»</p>

Приложение. Режим дня

Время	Деятельность
09.00ч - 09.10ч	Приход детей в лагерь
09.10 -09.20	Зарядка. Танцевальная разминка и разучивание флешмоба «Содружество Орлят России».
09.20 – 09.30	Линейка. Переключка отрядов, информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ
09.30-10.00	Завтрак
10.00 – 12.50	Коллективная творческая деятельность, прогулки, спортивно – оздоровительные мероприятия, работа кружков, общие мероприятия
1ч.00 – 13.30	Обед
13.30 – 14.30	Деятельность по интересам
14.30-14.45	Линейка. Подведение итогов дня
14.45 – 15.00	Уход детей домой

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

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

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

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

При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут).

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

Примеры игр:

1 – Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

2 – Игра «Атомы-молекулы».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

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

3 – *Игра «Гномики-домики».*

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;
- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

5 – Игра «Пиф-паф».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

6 – Игра «Я дрозд, ты дрозд».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка

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

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

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

7 – Игра «Необычный город».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка

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

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

11– Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

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

12 – Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

13 – Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

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

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

14 – Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

Первый уровень игры:

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

Второй уровень игры:

Ведущий (педагог) предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от

10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая

конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.

Третий уровень игры:

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

15 – Игра «Фотография».

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

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

16 – Игра «Ка-Ра-Бас!».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

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

Примеры игровых программ:

1 – Игровая программа «Возвращение из космоса».

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

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

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

Сценарий игровой программы:

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

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

Свой ответ даёт группа «Земляне».

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

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

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

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

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

Ребята завершают упражнение и как будто выходят из автобуса.

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

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

Ребята выполняют упражнение, перебираются на другой берег.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ребята встают в круг и играют в игру «Фрукты-овощи». Ведущий встаёт в центр круга, говорит «фрукт»/ «овощ»/ «ягода» и кидает мяч

любому из участников. Тот должен очень быстро ответить. Повторяться нельзя.

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

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

Дополнительные материалы:

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

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

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

Степень

авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

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

Сценарный ход дела:

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

<p>3. Торжественная часть</p>	<p>Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей.</p> <p>Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:</p> <ul style="list-style-type: none"> - По традиции, смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. <i>(звучит сигнал «Орлёнок» – ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах)</i> - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! <i>(исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах)</i> - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!
-----------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... <i>(приглашение гостей или администрации лагеря).</i> <p>После приветственного слова организаторов и гостей, ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.</p>
<p>4. Творческий номер</p>	<p>Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.</p>
<p>5. Переход на игру-путешествие по лагерю.</p>	<p>После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой.</p> <p>Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда – в таком случае вожатые проводят её самостоятельно, или на уровне лагеря – после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю.</p>

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

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

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

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

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

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

Дополнительные материалы:

• Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ):

<https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4Q>

• Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>

• Обучающее видео по растанцовке (видео):

<https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>

• Фанфары для выхода ведущих

(фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag

- грамма): [Vzw](#)
- Государственный гимн РФ
- <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--J>

