

Центр отдыха «Новая волна»

**Картотека игр
к программе
"Сказки теплого леса"**

1 смена

(21 день)

Тула, 2026

I этап: Организационный (1-3 дня) – "Врата в Страну Чудес"

Игры направлены на знакомство, создание комфортной атмосферы, формирование командных связей и погружение в сказочную тематику лагеря, а также на понимание важности единства и разнообразия.

«Снежный ком»

Цель: Быстрое знакомство, запоминание имён, создание позитивного настроения.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Не требуются.

Подготовка: Участники садятся или встают в круг.

Ход игры:

1. Первый участник называет своё имя.
2. Второй участник повторяет имя первого, а затем называет своё.
3. Третий участник повторяет имена первого и второго, а затем называет своё.
4. Игра продолжается по кругу, каждый участник должен назвать все предыдущие имена в правильном порядке, а затем своё. Если кто-то забывает имя, ему могут помочь.

Связь с темой ("Год единства народов России") : Эта игра символизирует, как из отдельных "снежинок" (людей) формируется большой "снежный ком" — единая команда. Каждый помнит и ценит вклад другого, создавая прочное целое. Это первые "ключики" к запоминанию друг друга и открытию "Врат в Страну Чудес".

«Паутина дружбы»

Цель: Визуализация связей между участниками, поиск общих интересов, развитие чувства единства.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Клубок ниток или верёвки.

Подготовка: Участники садятся в круг.

Ход игры:

1. Ведущий начинает, держа клубок. Он называет своё имя и говорит о себе что-то, что ему нравится или чем он гордится (например, "Меня зовут Аня, и я люблю рисовать").

2. Затем он, не отпуская конец нити, бросает клубок другому участнику, который, по его мнению, имеет что-то общее с ним (например, "Ирина, ты тоже любишь рисовать?").

3. Ирина ловит клубок, повторяет то, что сказал ведущий, добавляет своё имя и информацию о себе, а затем бросает клубок следующему, удерживая свою часть нити.

4. Игра продолжается, пока клубок не обойдёт всех, образуя сложную "паутину". В конце ведущий может попросить всех поднять "паутину", чтобы показать, насколько все связаны.

Связь с темой ("Год Единства народов России"): Эта "паутина" становится ярким образом неразрывных связей, символизируя, как нити судеб и интересов разных народов (каждый участник — это уникальная нить) сплетаются в единое крепкое полотно дружбы. Это "ткань" нового мира "Страны Чудес", которую они создают вместе.

«Тайный друг»

Цель: Развитие внимания к другим, заботы, доброты, создание атмосферы поддержки.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Листочки бумаги, ручки.

Подготовка: Напишите имена всех участников на отдельных листочках.

Ход игры:

1. Каждый участник тянет из мешочка или шляпы имя другого участника. Это его "тайный друг", о котором он будет заботиться в течение определённого времени (например, до конца организационного этапа).

2. Задача "тайного друга" — незаметно делать приятные мелочи для своего подопечного: оставлять записки с добрыми пожеланиями, делиться конфетами, помогать в мелочах.

3. В конце периода (например, на третий день) организуется "вечер раскрытия тайны", где каждый пытается угадать своего "тайного друга", а затем все раскрывают свои имена.

Связь с темой ("Год Единства народов России"): Эта игра учит бескорыстной доброте и вниманию к ближнему, что является фундаментом для крепких взаимоотношений между людьми и народами. Это как малые "волшебные дела" во "Вратах в Страну Чудес", которые делают мир добрее.

«Назови качество»

Цель: Развитие самооценки, положительного восприятия себя и других, поиск позитивных черт.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Не требуются.

Подготовка: Участники сидят или стоят в кругу.

Ход игры:

1. **Вариант 1 (Позитив о себе):** Каждый участник по очереди называет своё имя и одно положительное качество, начинающееся на первую букву его имени (например, "Я — Антон, и я-аккуратный").

2. **Вариант 2 (Позитив о другом):** Первый участник называет своё имя. Следующий участник называет имя первого и его положительное качество, а затем своё имя и своё качество. (Например, "Это Настя, она добрая. А я Коля, я креативный").

3. **Вариант 3 (Признание качеств):** Участники встают в круг. Один выходит в центр, а остальные по очереди говорят ему комплименты, называя его хорошие качества. Затем в центр выходит другой.

Связь с темой ("Год единства народов России"): Игра позволяет увидеть и принять уникальность каждого человека, его сильные стороны, что важно для формирования уважения и понимания между разными людьми. Разнообразие качеств каждого члена команды — это богатство, которое открывает новые горизонты во "Вратах в Страну Чудес".

«Круг Былинных Имен»

Цель: Креативное знакомство, развитие воображения, погружение в культурное наследие, связанное с темой единства народов.

Возраст: 10-17 лет (для младших можно упростить до "сказочных имён").

Материалы: Не требуются, можно использовать карточки с примерами имён.

Подготовка: Участники сидят в кругу. Можно заранее подготовить краткий список былинных героев или героев народных сказок разных народов России.

Ход игры:

1. Каждый участник по очереди представляет себя, но не своим именем, а именем былинного героя, сказочного персонажа или даже имени, которое ассоциируется у него с каким-либо народом России (например, "Я сегодня богатырь Илья Муромец, который защищает дружбу" или "Я – Жар-птица, приносящая свет и радость").

2. Важно, чтобы участник в двух-трех словах объяснил свой выбор и почему он выбрал именно этого персонажа или какое качество он в нем видит.

3. Остальные участники внимательно слушают, возможно, задают уточняющие вопросы.

Связь с темой ("Год Единства народов России"): Игра напрямую связывает участников с богатым культурным наследием России, ее сказками и преданиями, подчёркивая разнообразие и общность героев. Это погружение в "Историю Чудес" через мифы и легенды, которые открывают ворота к пониманию глубины единства.

«Путеводная Нить Дружбы»

Цель: Развитие невербальной коммуникации, доверия, координации в команде, совместного решения задач.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Длинная прочная верёвка или толстая нить (10-20 метров), возможно, повязки для глаз.

Подготовка: Выберите открытое пространство.

Ход игры:

1. Все участники берутся обеими руками за верёвку, образуя круг или разомкнутую цепь.

2. Ведущий даёт задание: например, "С закрытыми глазами (или просто не разговаривая) сформируйте идеальный квадрат (круг, треугольник)".

3. Задача группы — выполнить это задание, используя только невербальную коммуникацию (тактильные ощущения, перемещения, знаки). Можно добавить усложнение: несколько человек завязывают глаза.

4. После выполнения задания группа обсуждает, что помогало, что мешало, и как можно было бы улучшить взаимодействие.

Связь с темой ("Год Единства народов России"): Эта игра символизирует общий путь, который проходит группа. "Путеводная нить" — это символ единства, который позволяет преодолевать трудности, даже когда не все видно или понятно. Она учит доверять друг другу и двигаться к общей цели, как и народы, объединённые одной страной, проходят свой путь к "Стране Чудес".

«Построим Теремок Вместе!»

Цель: Развитие творческого мышления, коллективного проектирования, распределения ролей и сотрудничества.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Листы ватмана, маркеры, цветная бумага, клей, ножницы, скотч, или природные материалы (ветки, листья, шишки) в зависимости от места проведения.

Подготовка: Разделите участников на 2-3 команды.

Ход игры:

1. Каждой команде выдаются материалы и задание: "Построить свой Теремок — место, где будет уютно каждому из вас во время пребывания в лагере. Он должен быть таким, чтобы в нем могло поместиться как можно больше дружбы и добра!"

2. Команды обсуждают идеи, распределяют роли (архитектор, дизайнер, строитель), создают макет или рисунок, а затем приступают к строительству/оформлению.

3. В конце проводится презентация "теремков", где каждая команда рассказывает о своём проекте.

4. **Связь с темой ("Год Единства народов России"):** Образ теремка из русской народной сказки, где каждый находит себе место, идеально подходит для темы единства. Каждый "теремок" – это образ общего дома, который разные люди создают вместе, принося свои идеи и таланты. Это их первый шаг к обустройству "Страны Чудес".

«Танец Теремка»

Цель: Снятие телесных зажимов, развитие ритма, невербальное взаимодействие, создание весёлой и раскрепощённой атмосферы.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Музыкальное сопровождение.

Подготовка: Подготовьте бодрую, ритмичную музыку.

Ход игры:

1. Ведущий предлагает участникам разбиться на пары или тройки и стать "обитателями Теремка".

2. Под музыку участники должны изобразить, как двигается и "танцует" их теремок: он может "расти", "приседать", "кружиться", "открывать окна" (руки) или "махать крышей" (коллективные движения).

3. Можно давать задания: "Ваш теремок проснулся и потягивается!", "Теремок удивляется!", "Теремок очень рад гостям!".

4. Затем команды могут объединяться в один большой "Теремок-город", синхронно выполняя движения.

Связь с темой ("Год Единства народов России"): Игра развивает чувство ритма и синхронности в коллективе, символизируя, как различные "части" (люди) могут двигаться в едином ритме, создавая гармоничное целое.

«Карта Желаний»

Цель: Выявление индивидуальных и общих ожиданий от смены, формирование коллективных целей, развитие мечтательности и позитивного мышления.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Большие листы ватмана (по одному на отряд или на большую группу), старые журналы, газеты, клей, ножницы, маркеры, цветные карандаши.

Подготовка: Подготовьте заранее различные материалы.

Ход игры:

1. Ведущий предлагает участникам создать "Карту Желаний" своей команды (или всего лагеря) на предстоящую смену.

2. Участники вырезают из журналов картинки, слова, пишут свои собственные мечты и пожелания, связанные с лагерной жизнью, дружбой, новыми открытиями.

3. Все это наклеивается на большой лист ватмана, создавая яркий коллаж. Каждый рассказывает о своём вкладе.

4. Карту можно повесить на видном месте, чтобы она мотивировала и напоминала о целях.

Связь с темой ("Год Единства народов России"): Карта желаний становится визуальным манифестом коллективных мечтаний и стремлений, показывая, что разные желания могут гармонично сосуществовать и дополнять друг друга, создавая общую картину счастливого будущего. Это план их путешествия по "Стране Чудес".

«Путь к Золотому Ключику»

Цель: Развитие логического мышления, умения работать в команде, преодолевать препятствия, достигать общей цели.

Возраст: 7-17 лет.

Материалы: Заранее подготовленные записки-подсказки (написанные или нарисованные), "золотой ключик" (декоративный), небольшой "клад" (например, конфеты, маленькие сувениры).

Подготовка: Заранее спрячьте подсказки и "золотой ключик" по территории, продумайте маршрут. Каждая подсказка должна вести к следующей, а последняя — к ключику, который "открывает" клад. Подсказки могут быть в виде загадок, ребусов, заданий на ловкость или на командное взаимодействие.

Ход игры:

1. Ведущий рассказывает легенду о "Золотом Ключике", который является символом дружбы, знаний или единства, и открывает "Врата в Страну Чудес".

2. Участники делятся на команды и получают первую подсказку.

3. Команды следуют по маршруту, разгадывая загадки и выполняя задания, чтобы найти следующую подсказку.

4. Команда, которая первой найдёт "золотой ключик", считается победителем и "открывает" им сундук с сокровищами.

Связь с темой ("Год Единства народов России"): Эта игра — метафора совместного поиска и преодоления трудностей, символизирующая путь к пониманию и единству. "Золотой ключик" может стать символом ценностей "Года единства народов России", а весь путь — открытием "Врат в Страну Чудес" через совместные приключения.

II этап: "Приключения в Заколдованном Лесу" (4-18 дни)

"Тропа Единства: Поиск Лесных Артефактов"

Описание: Масштабный квест по территории лагеря. Дети делятся на команды, каждая из которых становится "Хранителем Лесного Народа". Цель — найти

спрятанные **"Артефакты Единства"** (стилизованные элементы национальных узоров, миниатюрные поделки, символы ремёсел народов России). На каждой контрольной точке команды выполняют задания (загадки, спортивные этапы, творческие задачи), связанные с культурой народа, которому принадлежит артефакт.

Цель: Развитие командной работы, ориентирования на местности, логического мышления, расширение кругозора о народах России.

Возраст: 7-17 лет.

Связь с темой: Объединение "артефактов" разных народов символизирует общность и богатство культурного наследия России.

"Лесной Совет Мудрости"

Описание: Ролевая стратегическая игра. Каждая команда представляет "Народ Заколдованного Леса". Перед "народами" ставится общая проблема Леса (например, "Как восстановить Волшебный Источник?", "Что делать с заблудившимся Лесным Жителем?"). Каждая команда предлагает своё решение, основанное на "мудрости своего народа" (традициях, знаниях). В конце проводится "Совет Мудрости" для обсуждения и выбора лучшего решения.

Цель: Развитие навыков публичных выступлений, креативного мышления, умения слушать и достигать консенсуса.

Возраст: 11-17 лет.

Длительность: 1,5 - 2 часа.

Связь с темой: Показывает, как разнообразие взглядов и культурных подходов способствует нахождению лучших решений для общего блага.

"Совет Волшебников"

Описание: Интеллектуально-ролевая игра, где команды выступают в роли "Лесных Волшебников", хранителей различных стихий и магических традиций разных регионов России. Им предстоит разгадать серию загадок, головоломок и

логических задач, представленных как "магические испытания" или "древние пророчества", связанных с историей, географией, мифологией и культурными особенностями народов. Цель — собрать все части "Древнего Заклинания Единства".

Цель: Развитие логического мышления, эрудиции, умения работать с информацией.

Возраст: 10-17 лет.

Связь с темой: Использует символику различных регионов России для создания общих знаний и общей цели.

"Торжественный Суд Леса"

Описание: Ролевая детективно-правовая игра с элементами театрализации. В заколдованном Лесу происходит "Преступление". Дети делятся на роли: "Судьи Леса", "Прокуроры", "Защитники", "Свидетели" (представители разных "Лесных Народов"), "Обвиняемые". Команды собирают улики, допрашивают, анализируют информацию, строят версии и выступают с аргументами.

Цель: Развитие критического мышления, навыков аргументации, публичных выступлений, умения видеть ситуацию с разных сторон.

Возраст: 12-17 лет.

Связь с темой: Демонстрирует важность справедливого подхода и учета интересов всех "народов" при разрешении конфликтов.

"Рыцарский Турнир Лесных Защитников"

Описание: Серия спортивно-игровых состязаний, стилизованных под средневековый рыцарский турнир, но с акцентом на "лесных" испытаниях. Команды становятся "Отрядами Лесных Рыцарей", представляющими богатырей и воинов разных народов России. Испытания включают: "Полоса препятствий от Лешего", "Стрельба из лука по Волшебным Целям", "Перетягивание каната Лесной Крепости", "Дуэль на мягких мечех".

Цель: Развитие физических качеств, выносливости, координации, командного духа и честной конкуренции.

Возраст: 8-16 лет.

Связь с темой: Показывает, что сила и мужество проявляются в готовности бороться за общие ценности и защищать друг друга.

"Большая Лесная Эстафета Единства"

Описание: Активная командная игра с разнообразными испытаниями, стилизованными под приключения в Заколдованном Лесу. Испытания требуют ловкости, скорости, взаимовыручки, смекалки и стратегического планирования. Примеры: "Переправа через Заколдованное Болото", "Расшифровка Древних Рун" (с подсказками на разных "языках"), "Строительство Моста Дружбы".

Цель: Развитие физических навыков, координации, быстроты реакции, логического мышления, умения эффективно работать в команде.

Возраст: 7-17 лет.

Связь с темой: Демонстрирует, что успех достигается только через совместные усилия, доверие и поддержку, подчёркивая важность единства в достижении общих целей.

"Тайны Древних Рун: Шифры Народов"

Описание: Интеллектуально-логическая игра, представляющая собой серию мини-квестов. Команды должны расшифровать "Древние Руны" и послания, используя знания о символах, языках и алфавитах различных народов России. Задания могут включать: сопоставление символов, решение ребусов, перевод коротких фраз, поиск соответствий. Конечная цель — открыть "Тайник Единства".

Цель: Развитие логического мышления, внимания, эрудиции, знакомство с разнообразием письменности и символики народов России.

Возраст: 10-17 лет.

Связь с темой: Подчёркивает богатство языков и культурных кодов России, показывая, как через их изучение можно открыть что-то новое и важное для всех.

"Лесной Пир Единства"

Описание: Креативно-кулинарный (или художественно-презентационный) конкурс. Команды представляют "блюдо" или "праздничный стол" от имени одного из "Лесных Народов". Это художественная имитация приготовления блюда из природных материалов, или презентация традиций пиршества (рассказ о блюдах, обычаях).

Цель: Развитие креативности, исследовательских навыков, умения работать в команде, знакомство с кулинарными традициями и бытом народов России.

Возраст: 7-17 лет.

Связь с темой: Позволяет детям ощутить разнообразие культур России через призму народных традиций.

"Легенды Ночного Костра"

Описание: Вечерняя игра-рассказ. Вожатые заранее собирают и адаптируют интересные легенды, мифы, сказки разных народов России. Дети также могут подготовить свои истории или стать "хранителями" легенд, пересказывая их у «костра». Важно создать атмосферу таинственности и уважения к устному народному творчеству. Можно использовать фонарики, тени, музыкальное сопровождение.

Цель: Развитие слухового внимания, воображения, знакомство с фольклором, создание атмосферы единения.

Возраст: 7-17 лет.

Связь с темой: Погружение в общее культурное наследие через устное творчество, передающее мудрость и ценности разных поколений и народов.

III этап: "Возвращение Домой" (19-21 дни)

Подведение итогов, укрепление дружбы и сохранение воспоминаний о совместном путешествии по многонациональной России. Игры направлены на рефлексию, творческое самовыражение и командную работу, подчёркивая ценность каждого участника в большом коллективе.

"Мозаика Единства"

Возраст: 7-17 лет

Цель: Создание коллективного произведения искусства, символизирующего единство и разнообразие народов России, а также сохранение памяти о лагерной смене.

Необходимый реквизит: Большое полотно/ватман, краски, фломастеры, вырезанные из бумаги элементы национальных узоров/символов (или возможность их нарисовать), клей.

Краткое описание: Каждый отряд или даже каждый участник получает задание создать небольшой фрагмент мозаики (квадрат, круг, ромб), отражающий какой-либо народный мотив, символ или просто яркий элемент, ассоциирующийся с Россией. В конце все фрагменты собираются воедино на большом полотне, образуя общую композицию. Можно сделать "отпечатки рук дружбы" или написать пожелания.

Связь с темой «Год Единства народов России» Игра символизирует, что каждый человек, каждая культура — это уникальная часть большой мозаики России. Созданное панно станет **общим воспоминанием** о смене, а процесс сборки — метафорой **единства**.

"Большая Российская Викторина: Что? Где? Когда?"

Возраст: 10-17 лет (можно адаптировать для младших)

Цель: Систематизация знаний, полученных в течение смены, проверка эрудиции о народах и регионах России, развитие логического мышления и командного духа.

Необходимый реквизит: Карточки с вопросами, гонг или колокольчик, столы для команд, бланки для ответов, призы (сувениры, грамоты).

Краткое описание: Игра проводится по типу известной телепередачи. Команды отвечают на вопросы, касающиеся географии, истории, культуры, традиций различных народов России. Вопросы могут быть как на знание фактов, так и на логику или на ассоциации. Включаются вопросы по материалам, которые изучались в течение смены.

Связь с темой «Год единства народов России»: Игра позволяет подвести интеллектуальный итог смены, демонстрируя, сколько нового и интересного дети узнали о своей многонациональной стране. Это **возвращение к истокам знаний**.

"Почта дружбы: Письма Домой"

Возраст: 7-17 лет

Цель: Укрепление дружеских связей, развитие навыков общения, создание приятных воспоминаний и пожеланий друг другу.

Необходимый реквизит: Красивые открытки или листы бумаги, ручки/карандаши, "почтовый ящик", "почтальон" (один из вожатых или детей).

Краткое описание: Каждый участник получает несколько открыток (или бланков). Задание — написать пожелания, комплименты или приятные воспоминания своим друзьям по лагерю (можно указать конкретное имя или написать "лучшему другу", "самому весёлому" и т.д.). Открытки складываются в "почтовый ящик", а затем "почтальон" разносит их адресатам. Можно также написать послание "домой" в будущее, с мыслями о смене.

Связь с темой «Год единства народов России»: Это прекрасный способ укрепить личные связи, которые возникли благодаря единству в лагере. "Письма Домой" символизируют **сохранение тепла и дружбы**, которые дети унесут с собой.

"Театр Народов России: Последний Аккорд"

Возраст: 7-17 лет

Цель: Развитие актёрских способностей, креативного мышления, знакомство с фольклором, создание яркого прощального представления.

Необходимый реквизит: Простые костюмы или элементы костюмов, реквизит (по необходимости), музыкальное сопровождение.

Краткое описание: Отряды получают задание (или выбирают сами) поставить небольшую сценку, основанную на русской народной сказке, легенде или традиции одного из народов России. Это может быть короткая пантомима, мини-спектакль, или просто инсценировка известного фрагмента. Время на подготовку ограничено, что стимулирует креативность. Представления показывают на заключительном "гала-концерте".

Связь с темой «Год Единства народов России»: Игра позволяет творчески выразить полученные знания о культуре. Это яркое завершение погружения в мир народных традиций и символическое возвращение к своим корням через искусство.

"Фотоквест «Лица Единства»"

Возраст: 10-17 лет

Цель: Развитие наблюдательности, творческого подхода к фотографии, закрепление знаний о культурных особенностях народов России через визуальные образы.

Необходимый реквизит: Мобильные телефоны с камерой (у каждого участника или отряда), список заданий с примерами или описаниями (например, "Найдите 3 элемента, напоминающие народные узоры", "Сделайте фото, изображающее дружбу народов", "Покажите национальный танец в движении").

Краткое описание: Команды получают список заданий для фотоквеста. Задания могут быть связаны с поиском определённых деталей в лагере, постановкой сценок, изображением символов народов России. В конце квеста команды представляют свои фотографии, а ведущий комментирует, как они связаны с темой Единства народов.

Связь с темой «Год единства народов России»: Игра позволяет запечатлеть воспоминания и визуально осмыслить тему единства. Это своеобразный фотоальбом смены, который дети "унесут домой".

«Коллективный «Ковёр Дружбы»»

Возраст: 7-17 лет

Цель: Создание общего сувенира, символизирующего сплочённость отряда/лагеря, развитие мелкой моторики и творческого воображения.

Необходимый реквизит: Небольшие кусочки ткани разных цветов и фактур, нитки, иголки (или клей для ткани), ножницы, основа для «ковра» (большой кусок плотной ткани или флизелина).

Краткое описание: Каждый участник получает кусочек ткани и задание создать на нем узор или символ, ассоциирующийся с каким-либо народом России или просто с дружбой. Это может быть аппликация, вышивка (для старших) или рисунок маркерами по ткани. Затем все кусочки сшиваются или склеиваются вместе, образуя большой «Ковёр Дружбы».

Связь с темой «Год единства народов России»: Каждый кусочек — это вклад индивидуальности в общее целое, что является прямой метафорой единства народов. Ковёр станет коллективным сувениром, который останется в лагере как память о смене.

"Игра «Путешествие по карте России»"

Возраст: 7-12 лет

Цель: Закрепление географических знаний о России, её регионах и народах, развитие ориентирования и внимания.

Необходимый реквизит: Большая нарисованная или распечатанная карта России на полу (можно использовать несколько листов ватмана), карточки с названиями народов/городов/регионов, маленькие флажки или фишки.

Краткое описание: Дети делятся на команды. Ведущий называет народ, город или регион России, а команды должны как можно быстрее найти его на карте и поставить флажок. Можно усложнить, задавая вопросы: "В каком регионе живут чукчи?", "Покажите, где находится Байкал?".

Связь с темой «Год единства народов России»: Игра позволяет визуализировать огромное пространство России и её многообразие, показывая, что все эти народы и регионы — части единой страны. Это символическое возвращение к пройденному маршруту по нашей необъятной Родине.

"Коллекция «Народные Загадки и Пословицы»"

Возраст: 7-17 лет

Цель: Развитие мышления, креативности, знакомство с устным народным творчеством, формирование общего «фонда мудрости»

Необходимый реквизит: Листы бумаги, ручки/карандаши, большая коробка или ваза для «коллекции».

Краткое описание: Каждый участник или отряд получает задание вспомнить или найти (если есть доступ к книгам/интернету) по одной-две народные загадки или пословицы народов России. Затем загадки читаются вслух, а остальные отгадывают. Пословицы обсуждаются. Все собранные загадки и пословицы записываются на отдельные листочки и складываются в "коробку мудрости", которая останется в лагере или будет передана новому поколению.

Связь с темой «Год единства народов России»: Народная мудрость является частью культурного кода каждого народа. Собирая её, дети создают **общий сундук знаний**, символизирующий **богатство и единство** культурного наследия России. Это **возвращение к мудрости предков**.