

Приложение № 2  
к Программе воспитательной работы  
ЦО «Новая волна»

Общество с ограниченной ответственностью

«ОТДЫХ-71»

ЦЕНТР ОТДЫХА «НОВАЯ ВОЛНА»

## ***АВТОРСКАЯ ПРОГРАММА***

**«СМЕНА! КАМЕРА! МОТОР!»**



**2026 год**

**3 смена**

**с 10.07.2026 по 30.07.2026**

**г.Тула, 2026 г.**

## СОДЕРЖАНИЕ:

- I. Пояснительная записка
- II. Целевой блок
  - 2.1. Цели
  - 2.2. Задачи
  - 2.3. Ожидаемые результаты
  - 2.4. Социальная значимость
- III. Критерии и методы оценки результативности программы
- IV. Содержание и средства реализации программы
  - 4.1. Логика развития по этапам
  - 4.2. Содержание каждого этапа и механизмы реализации
  - 4.3. Описание модели игрового взаимодействия
  - 4.4. Система мотивации и стимулирования
  - 4.5. Механизмы взаимодействия детских объединений
- V. Кадровое обеспечение программы
- VI. Информационно-методическое обеспечение программы
- VII. Условия реализации. Особенности материально-технического обеспечения программы
- VIII. Список использованных источников
- IX. Приложение

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*Педагогическая идея смены* «Смена! Камера!Мотор!». Пространство загородного лагеря на 21 день трансформируется в огромную киностудию под названием «ЕДИНСТВО». Участники смены становятся не просто отдыхающими, а полноправными членами большого киноконцерна, которым предстоит пройти путь от первых идей до создания настоящих короткометражных фильмов. Главная идея — через коллективный творческий процесс создания кино показать и осмыслить многообразие и общность культур народов Российской Федерации. Слоган смены: «В кадре и за кадром мы — одна страна». Каждый отряд превращается в независимую кинокомпанию, которая разрабатывает сценарий, проводит съёмки и представляет готовый фильм на итоговом кинофестивале.

Актуальность программы «Смена! Камера!Мотор!» продиктована несколькими факторами:

-**Для ЦО «Новая волна»:** Формат киносмены является высокотехнологичным и современным. Он позволяет объединить все направления работы (спорт, творчество, труд, психологию) в единый захватывающий сюжет, избегая разрозненности мероприятий.

-**Для подростка:** В возрасте от 7 до 17 лет дети остро нуждаются в самовыражении, признании сверстников и поиске своей идентичности. Киносмена даёт уникальную возможность примерить на себя десятки разных ролей (режиссёр, оператор, актёр, костюмер), получить опыт публичного успеха и увидеть быстрый, осязаемый результат своего труда — готовый фильм.

*Новизна программы* заключается в органичном синтезе двух мощных направлений:

**1.Профориентационная киносмена:** Знакомство с реальными кинопрофессиями, получение практических навыков работы с техникой, светом, звуком.

**2.Гражданско-патриотическое воспитание:** Наполнение творческого процесса глубоким ценностным содержанием. Фильмы детей становятся не просто

творческими работами, а инструментом осмысления общероссийской идентичности, исторической памяти и диалога культур.

### ***Понятийный аппарат***

- Киностудия «ЕДИНСТВО» — общее игровое пространство лагеря.

- Киноконцерт — административно-педагогический состав лагеря.

- Кинокомпания — отряд (временный детский коллектив).

- Генеральный продюсер — начальник лагеря.

- Креативный продюсер — педагог-организатор.

- Питчинг проектов — защита сценариев фильмов перед экспертным советом.

- Кинофестиваль «Вместе» — итоговое событие смены, премьерный показ фильмов.

- Киноэкспедиция — тематические мероприятия, экскурсии, квесты, посвящённые культуре народов России.

- Кинопробы — мероприятия по первичной диагностике способностей и интересов детей.

- Хлопушка — игровая валюта, символическое поощрение за активность.

- Характеристика участников программы

- Возраст: 7–17 лет. Предполагается формирование как одновозрастных, так и разновозрастных отрядов (до 25-30 человек). Разновозрастные отряды способствуют более эффективной передаче опыта и реализации принципа шефства.

- Социальный состав: дети из разных регионов, в том числе дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации, а также дети с ограниченными возможностями здоровья (при наличии архитектурной доступности).

## **II. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК**

**Цель программы «Смена! Камера! Мотор!»:** Создание условий для формирования у детей российской гражданской идентичности, уважения к многообразию культур народов России и навыков коллективного творчества через создание собственных фильмов в рамках тематической киносмены.

## Задачи и ожидаемые результаты программы:

| <i>Задачи программы</i>   | <i>Ожидаемые результаты</i>   |
|---|---|
| <p><b>Обучающие:</b> Познакомить детей с основами кинопрофессий (сценарист, режиссёр, оператор, актёр, художник-постановщик, гримёр, монтажёр).</p>   | <p>1.1. Не менее 90% участников смогут назвать не менее 5 кинопрофессий и их основные функции.</p> <p>1.2. Создано 6-8 короткометражных фильмов (по одному от каждой кинокомпании), прошедших все этапы производства (от сценария до монтажа).</p> <p>1.3. Не менее 70% детей попробуют себя минимум в двух разных ролях (например, актёр и оператор, сценарист и режиссёр).</p>  |
| <p><b>Воспитательные:</b> Сформировать у участников представление о единстве и культурном многообразии народов России, о традиционных российских ценностях (коллективизм, взаимоуважение, историческая память).</p> | <p>2.1. Не менее 80% созданных фильмов будут отражать темы единства народов России, дружбы, взаимоуважения или исторической памяти (по выбору детей).</p> <p>2.2. По результатам итогового опроса не менее 85% участников отметят, что стали лучше понимать ценности дружбы и взаимопомощи.</p> <p>2.3. В каждом отряде зафиксировано не менее 3 примеров взаимопомощи между участниками разных национальностей/социальных групп.</p> |
| <p><b>Развивающие:</b> Развить навыки коммуникации, командного взаимодействия, критического мышления и самоорганизации через реализацию творческого кинопроекта.</p>  | <p>3.1. По наблюдениям педагогов, у 80% участников улучшились навыки командной работы (способность договариваться, распределять роли, слушать друг друга).</p> <p>3.2. Каждая кинокомпания самостоятельно (при минимальной помощи педагога) разработает и реализует план съёмок, демонстрируя навыки самоорганизации.</p>   |

|   |   |
|---|---|
|   | 3.3.В ходе рефлексии не менее 75% детей отметят, что научились лучше понимать других и выражать свои мысли.   |
| <b>Оздоровительные:</b> Организовать активный, безопасный отдых, включающий спортивные мероприятия, прогулки на свежем воздухе, соблюдение режима дня и здоровьесберегающие технологии. | 4.1.Охват участников спортивными и подвижными мероприятиями — 100% (каждый ребёнок участвует минимум в 2 активностях в неделю).<br>4.2.Отсутствие случаев травматизма во время проведения программы.<br>4.3.Соблюдение режима дня (своевременное питание, сон, прогулки) у 95% участников (по отчёту воспитателей).   |
| <b>Социализирующие:</b> Создать условия для успешной социализации и самореализации каждого ребёнка, включая детей с ОВЗ, в условиях временного детского коллектива.                     | 5.1.Дети с ОВЗ включены в работу кинокомпаний наравне с другими участниками (каждый ребёнок с ОВЗ выполняет посильную роль в создании фильма).<br>5.2.Уровень удовлетворённости участников программой — не менее 90% (по результатам анонимного анкетирования).<br>5.3. Уровень удовлетворённости родителей — не менее 90% (по результатам опроса/отзывов).<br>5.4. Не менее 3 дружеских контактов, установленных между детьми в период программы (по наблюдениям педагогов и самоотчётам детей), сохраняются после завершения смены. |

### Ожидаемые итоговый социальный эффект

| <i>Показатель</i>               | <i>Значение</i>              |
|---------------------------------|------------------------------|
| Общий охват участников          | Не менее 472 детей           |
| Количество созданных творческих | 6-8 короткометражных фильмов |

|   |   |
|---|---|
| продуктов (фильмов)   |   |
| Доля детей, попробовавших себя в новой роли                               | Не менее 70%  |
| Доля детей, демонстрирующих позитивную динамику в коммуникативных навыках | Не менее 80%  |
| Уровень удовлетворённости детей и родителей                               | Не менее 90%  |
| Использование созданных фильмов   | Фильмы могут быть использованы в воспитательных целях: показаны в школе, на родительских собраниях, размещены в открытых источниках (с согласия родителей). |

## II. КРИТЕРИИ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ

| <i>Показатели</i>   | <i>Методы сбора информации</i>                | <i>Инструментарий</i>                                | <i>Периодичность</i>   |
|---|---|--|------------------------|
| <b>Уровень достижения результатов</b>   |   |  |                        |
| Количество и качество созданных фильмов (соответствие теме, техническое исполнение, глубина раскрытия идеи) | Экспертная оценка жюри на кинофестивале       | Оценочные листы членов жюри; протоколы кинофестиваля | Конец смены            |
| <b>Уровень удовлетворённости</b>  |   |  |                        |
| Эмоциональное состояние детей; желание вернуться;   | Анкетирование; рефлексивные «огоньки»; «Почта | Анкета «Экран настроения»; итоговая анкета;          | Ежедневно; конец смены |

|  |   |   |                               |
|--|---|---|-------------------------------|
| положительные отзывы родителей   | доверия»; опрос в родительских чатах                          | книга отзывов   |                               |
| <b>Качество деятельности</b>   |   |   |                               |
| Посещаемость мастер-классов; активность отряда в мероприятиях; уровень организации событий | Педагогическое наблюдение; анализ рейтинга кинокомпаний       | Экран соревнований «Рейтинг кинокомпаний»; журналы посещаемости кружков | В течение смены               |
| <b>Динамика развития коллектива</b>  |   |   |                               |
| Уровень сплочённости; наличие лидеров; бесконфликтное взаимодействие                       | Социометрия; наблюдение психолога; анализ отрядных «огоньков» | Социометрическая матрица; карта наблюдения психолога                    | Начало, середина, конец смены |
| <b>Психологический климат</b>  |   |   |                               |
| Уровень тревожности; самооценка; комфортность пребывания                                   | Психологическое тестирование; цветопись                       | Методика «Цветопись» (по А.Н. Лутошкину); тест «Дом, дерево, человек»   | Начало, конец смены           |

#### **IV. СОДЕРЖАНИЕ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.**

##### *4.1. Логика развития по этапам смены*

##### **Организационный период -«Кинопробы»**

**Цель:** Адаптация детей, первичное сплочение коллективов, запуск игровой модели.

**Задачи:**

Знакомство детей друг с другом, с педагогами, с территорией и законами лагеря.

Выявление интересов, творческих способностей и лидерских качеств.

Создание положительного эмоционального настроения на смену.

**Ключевые события и механизмы реализации:**

**Торжественная линейка-открытие «Смена! Камера!**

**Мотор!»:** Театрализованное представление с легендой о киностудии, зажжением символического "софита", вручением паспортов кинокомпаний (отрядные уголки с набором канцтоваров).

**Кинотренинг (игры на знакомство и сплочение):** «Актёрское ателье» (игры в кругу), «Режиссер-оператор-актер» (игра на взаимодействие), «Снимается кино!» (строевые и подвижные игры).

**Формирование кинокомпаний:** Выборы актива (режиссёр, сценарист, оператор, художник, звукорежиссер), придумывание названия, девиза, логотипа и оформление отрядного уголка (кинопавильона).

**Общелагерная игра «Киноэкспедиция: Народы России»:** Станционная игра, где на каждой станции дети знакомятся с культурой, играми, кухней и традициями одного из народов РФ (татары, народы Кавказа, народы Севера, русские и т.д.).

**Вечерний «огонёк знакомств» «Прожектор»:** Создание доверительной атмосферы, первые рефлексивные круги.

**Старт работы «Почты доверия».**

**Основной период -«Фильм!Фильм!Фильм!»**

Логика развития: движение от идеи к готовому продукту, преодоление творческих кризисов, углубление межличностных отношений.

**Цель:** Формирование идеи, написание сценария, планирование съёмочного процесса.

**Содержание:**

**Мастер-классы от педагогов и приглашенных специалистов:**

*«Как придумать историю?»* — основы сценарного мастерства, композиция фильма.

*«Народы России: от былин до современности»* — знакомство с культурным материалом для будущих сценариев.

*«Режиссерский замысел»* — как перевести текст в картинку, работа с актером.

**Коллективная творческая деятельность (КТД) в отрядах:** Обсуждение тем, мозговой штурм, написание сценария (синописа), создание раскадровки.

**Питчинг проектов:** Представители кинокомпаний выходят на сцену и в течение 3-х минут защищают свой сценарий перед «Художественным советом» (педагоги) и другими отрядами. Получают рекомендации и «бюджет» (игровые хлопушки) на реализацию.

**Психологическая поддержка:** Тренинги на командообразование (преодоление кризиса 3-4 дня).

## **2 этап «На съёмочной площадке»**

**Цель:** Реализация сценария, создание материальной базы для съёмок.

**Содержание:**

**Работа творческих лабораторий (кружки):**

*Художественно-бутафорский цех:* создание декораций, элементов костюмов, реквизита.

*Гримерный цех:* мастер-классы по созданию сценического образа, гриму.

*Операторский цех:* работа с камерой, светом, композицией кадра.

**Съемки фильмов:** Кинокомпании работают на закреплённых за ними локациях. Вожатые выступают в роли ассистентов, помогая соблюдать тайминг и решать технические вопросы.

**Межотрядное взаимодействие:** Создание массовки для сцен, где требуется много людей; обмен опытом между кинооператорами разных отрядов.

**Спортивно-оздоровительный блок:**

*«Каскадерская школа»:* полоса препятствий, спортивные эстафеты.

*Спартакиада лагеря:* футбол, волейбол, пионербол.

**Рефлексия:** Огонек «В фокусе — наш отряд», посвященный преодолению кризиса середины смены

## **3 этап - «Режиссерский монтаж»**

**Цель:** Постпродакшн фильмов, подготовка к итоговым событиям.

**Содержание:**

**Мастер-классы по монтажу:** Работа в программах (CapCut, Movavi, Adobe Premiere). Педагоги помогают смонтировать черновой материал.

**Работа медицентра:** Создание афиш, пригласительных билетов на премьеру, титров к фильмам. Фотосессии кинокомпаний.

**Звукорежиссера:** Запись голоса (озвучка), подбор музыкального сопровождения.

**Подготовка к церемонии закрытия:** Репетиции творческих номеров (песни, танцы), подготовка «красной дорожки».

**Финальный всплеск активности:** Товарищеский матч по футболу «Дети против вожатых» (снятие усталости, кризис 17-18 дней).

**Смотр готовности:** Сдача готовых фильмов в Оргкомитет фестиваля.

**Итоговый период -«Премьера и фестиваль»**

**Цель:** Демонстрация результатов, коллективная рефлексия, эмоциональное завершение смены.

**Задачи:**

Подвести итоги творческой деятельности.

Создать ситуацию успеха и публичного признания для каждого ребёнка.

Закрепить позитивные воспоминания о смене.

**Ключевые события:**

**Кинофестиваль :**

**Премьерный показ:** Большой экран в актовом зале, полный зал зрителей. Демонстрация всех созданных за смену фильмов.

**Работа жюри:** В составе администрации, педагогов, приглашённых гостей (представители Движения Первых, родители).

**Торжественная церемония закрытия «Крылья» :**

Проход по «красной дорожке» всех кинокомпаний.

Вручение наград (статуэток, дипломов, сладких призов) по номинациям: «Лучший фильм», «За сохранение культурных традиций», «Лучшая мужская/женская

роль», «Лучшая операторская работа», «Приз зрительских симпатий» и др., чтобы каждый отряд получил признание.

Поздравление от вожатых, ответное слово детей.

**Прощальный «огонёк»:** Просмотр слайд-шоу с фотографиями смены, передача «огонька» по кругу, ритуал прощания, обмен пожеланиями и адресами.

#### ***4.2. Модель игрового взаимодействия***

Вся жизнедеятельность лагеря строится по законам киноиндустрии.

##### **Высшее руководство:**

**Генеральный продюсер (Директор лагеря)** — утверждает бюджет, решает стратегические вопросы, вручает награды.

**Креативный продюсер (руководитель сменый)** — курирует творческую часть, помогает кинокомпаниям, следит за соблюдением дедлайнов.

##### **Управление процессом:**

**Художественный совет (Педагогический коллектив)** — оценивает сценарии на питчинге, помогает в решении творческих споров.

**Директор картины (Вожатый отряда)** — организует быт, дисциплину, помогает кинокомпаниям не выбиваться из графика.

##### **Творческие единицы:**

**Кинокомпания (Отряд)** — имеет свой бюджет (игровые «хлопушки»), который зарабатывает участием в спортивных и интеллектуальных мероприятиях. Тратит бюджет на покупку реквизита, дополнительного времени в монтажной, приглашение «звёзд» (педагогов) на эпизодические роли.

##### **Вспомогательные службы:**

**Медиацентр (Пресс-служба)** — ведёт фото- и видео- летопись смены.

**Кинолаборатории (Кружки)** — места, где можно получить недостающие навыки.

#### ***4.3. Система мотивации и стимулирования***

Система поощрения строится на трёх уровнях и направлена на формирование активной жизненной позиции.

##### **1.Индивидуальный уровень (личная книжка участника киностудии):**

За активность на мероприятии, помощь товарищу, творческую инициативу ребёнок получает жетон — «Хлопушку».

Накопленные «хлопушки» в конце смены обмениваются на сувениры с символикой лагеря.

Публичное объявление благодарности на линейке.

Право личного подъёма флага РФ.

## **2. Коллективный уровень (рейтинг кинокомпаний):**

На общелагерном стенде «Экран фестиваля» ведётся рейтинг кинокомпаний.

Баллы начисляются за: чистоту в павильоне (корпусе), победы в спорте, качество подготовки к мероприятиям, успехи в съёмках.

Лучшая компания недели получает переходящий приз — «Золотую хлопушку» и право первой посетить новый мастер-класс.

## **3. Итоговый уровень:**

Признание на церемонии закрытия с вручением дипломов и призов в разных номинациях.

Демонстрация фильма на большом экране — главная награда.

## ***V. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ***

Реализация программы требует слаженной работы команды профессионалов.

| <i>Должность в лагере</i> | <i>Роль в игровой модели</i> | <i>Функционал</i>  |
|---------------------------|------------------------------|--|
| Начальник лагеря          | Генеральный продюсер         | Общее руководство, контроль безопасности, взаимодействие с учредителями  |
| Руководитель смены        | Креативный продюсер          | Координация воспитательного процесса, реализация игровой модели, контроль работы педагогов, организация ключевых дел |
| Вожатый                   | Директор картины             | Непосредственная работа с отрядом  |

|                                  |                                  |   |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
|                                  | /Режиссер-постановщик            | 24/7, организация жизни детей, помощь в творческом процессе, проведение отрядных огоньков           |
| Педагог-психолог                 | Коуч по коммуникации             | Психолого-педагогическое сопровождение, диагностика, тренинги, работа с кризисами, консультирование |
| Педагог образования (видео) доп. | Оператор-постановщик             | Ведение кружка по видеосъемке и монтажу, консультирование кинокомпаний, курирование медицентра      |
| Педагог образования (театр) доп. | Педагог по актерскому мастерству | Ведение кружка по актёрскому мастерству, помощь в работе над сценарием, подготовка к питчингу       |
| Педагог-организатор              | Главный распорядитель            | Проведение массовых мероприятий, дискотек, игр на местности   |
| Инструктор физкультуре по        | Постановщик трюков               | Организация спортивных мероприятий, утренней зарядки, спартакиад                                    |

## VI. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

### Методический комплекс:

Сценарные разработки ключевых мероприятий

Картотека отрядных дел, игр на знакомство и сплочение, народных игр России.

Методические рекомендации для вожатых

**Диагностический инструментарий:** Анкеты (входная, промежуточная, итоговая), бланки социометрии, методики для психолога (цветопись, рисуночные тесты).

**Наглядные материалы:** Макеты отрядных уголков, шаблоны грамот и дипломов, символика смены (логотип, нашивки).

## VII. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ. ОСОБЕННОСТИ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ.

| Направление                               | Необходимое оборудование и материалы   |
|---|--|
| Техническое оснащение<br>(Цифровая среда) | Цифровые видеокамеры (5-7 шт.) или качественные смартфоны со стабилизаторами (5-7 шт.), штативы (по числу камер), петличные микрофоны (5-7 компл.), осветительное оборудование (3-4 комплекта), хромакей, ноутбуки с ПО для монтажа (3-5 шт.), мультимедийный проектор, большой экран, акустическая система, радиомикрофоны. |
| Костюмерно-реквизитная                    | Элементы национальных костюмов народов России (платки, кокошники, тюбетейки), ткани, предметы быта (самовары, утварь), грим, парики, постижерные изделия.  |
| Спортивный инвентарь                      | Мячи (футбольные, волейбольные, баскетбольные), скакалки, обручи, кегли, ракетки для тенниса, маты, секундомеры.   |
| Канцелярские и расходные материалы        | Бумага (А4, А3, ватманы), краски (акварель, гуашь), кисти, карандаши, фломастеры, клей, ножницы, скотч, пластилин, картон, ткани для декораций.  |

## VIII. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

При разработке воспитательной программы "Сказки тёплого лета" использовались методические разработки, научные публикации и практические материалы, позволяющие создать комплексный, современный и эффективный подход к организации детского отдыха

## **Литература:**

1. **Газман О. С.** (1995). Внешкольные досуговые объединения. Москва: Просвещение. (Классическая работа по организации досуговой деятельности детей и подростков, закладывающая основы методики внешкольной работы).

2. **Демьянчук, Р. В.** (2012). Технология создания и реализации сюжетно-ролевой игры в детском лагере. Санкт-Петербург: Речь. (Практическое руководство по разработке и внедрению игровых программ).

3. **Иванова, Е. М.** (2018). Возрастная психология: Подростковый период. Учебное пособие. Москва: Высшее образование. (Источники по психологии подросткового возраста, необходимые для адаптации программы под возрастные особенности участников).

4. **Кудрявцева, Т. В.** (2010). Организация воспитательной работы в летнем лагере. Ростов-на-Дону: Феникс. (Учебное пособие с практическими рекомендациями по планированию и проведению воспитательных мероприятий).

5. **Максимова, С. В., Кузнецова, Л. Н.** (2019). \_Геймификация в образовании и досуговой деятельности. Санкт-Петербург: Питер. (Современные подходы к применению игровых механик для повышения вовлеченности).

6. **Петров, А. С.** (2020). \_Современные тренды в организации детского отдыха. Сборник научных трудов. Москва: Институт изучения детства. (Аналитические материалы по актуальным направлениям в сфере детского туризма и отдыха).

7. **Шмаков, С. А.** (1994). Игры в летнем лагере. Москва: Новая школа. (Фундаментальный труд, содержащий обширную коллекцию игр и методические рекомендации по их использованию).

## **Интернет-ресурсы**

1. **Порталы методических объединений и центров детского отдыха:**  
<https://www.metodisty.ru/> (Методисты.ру) – банк методических разработок для педагогов.

<https://vospitanye.ru/> (Воспитание.ру) – материалы по воспитательной работе.

**Сайты и блоги профессиональных сообществ вожатых и организаторов детского отдыха:**

Форумы и группы в социальных сетях, посвященные обмену опытом и сценариями (например, группы "Лагерь", "Вожатый").

**Образовательные платформы и онлайн-курсы:**

Курсы по детской психологии, педагогике, оказанию первой помощи в чрезвычайных ситуациях.

**Ресурсы по безопасности детского отдыха:**

Официальные сайты МЧС России, Роспотребнадзора (инструкции, нормативы, рекомендации по безопасности и санитарно-эпидемиологическому благополучию).

**Тематические блоги и статьи:**

Ресурсы, посвященные геймификации, созданию квестов и сюжетно-ролевых игр.

## СМЕНА «Смена! Камера! Мотор!»

### **Открытие смены: «Смена! Камера! Мотор!»**

**Общая концепция смены:** "Смена! Камера! Мотор!" – это яркое, интерактивное мероприятие, погружающее участников в захватывающий мир кинопроизводства. Оно призвано не только познакомить с программой смены, но и создать атмосферу творчества, командного духа и предвкушения новых открытий. Каждый участник почувствует себя частью большой киносъёмочной группы.

**Цель мероприятия:** Создать благоприятную атмосферу для знакомства и сплочения коллектива, формирования командного духа; зажечь в каждом участнике искру интереса к киноискусству и творческой деятельности, представить программу смены, правила и возможности, которые ждут участников, обеспечить позитивные эмоции и запоминающиеся впечатления от первого дня, помочь каждому почувствовать себя частью киноиндустрии и будущей "звездой".

**Задачи мероприятия:** организовать интерактивные станции, имитирующие кинопроизводство, провести церемонию открытия с элементом сюрприза, обеспечить участие каждого в коллективных творческих заданиях, представить ведущих, наставников и ключевые активности смены, сформировать позитивное отношение к предстоящей программе.

### **Ход мероприятия:**

Часть 1: Прибытие на съёмочную площадку

#### **1.1. Регистрация и распределение ролей**

**Описание:** Участники прибывают на "съёмочную площадку" (место проведения мероприятия). Их встречают "**Ассистенты режиссера**" в тематических жилетках или с бейджами.

**Активность:** Каждый участник получает "Кинобилет" (бэйдж с именем и номером команды/отряда) и случайным образом вытягивает свою **временную кинопрофессию** на этот вечер (например, Режиссер, Оператор, Сценарист, Актер, Гримёр, Художник-постановщик, Звукорежиссер). Эти роли будут использоваться на интерактивных станциях.

**Музыкальное сопровождение:** Фрагменты известных киносаундтреков, легкая инструментальная музыка.

## **1.2. Welcome-зона "Гримёрка и Костюмерная"**

**Описание:** Небольшие зоны, где участники могут сразу же погрузиться в атмосферу кино.

**Активность 1: "Мгновенный грим"** (для 2-3 человек). Профессиональный (или подготовленный) гримёр наносит легкий тематический аквагрим (например, звездочки, небольшие узоры) или просто предлагает тематические аксессуары (яркие очки, шляпы, бутафорские бабочки).

**Активность 2: "Кино-реквизит"** (для всех). Стол с забавным реквизитом (большие очки, парики, усы на палочке, шляпы, бутафорские камеры, хлопушки). Участники могут фотографироваться в фотозоне.

**Фотозона:** Брендированный пресс-волл с логотипом смены "Смена! Камера! Мотор!" и тематическим баннером.

**Музыкальное сопровождение:** Динамичные поп-композиции или современные саундтреки.

## ***Часть 2: Интерактивные кинопробы***

### **2.1. Распределение по командам**

**Описание:** Участники делятся на команды по заранее определенным отрядам или по цвету кинобилета.

**Активность:** "Ассистенты режиссера" помогают командам собраться. Каждая команда получает **"Кино-сценарий"** – маршрутный лист с заданиями для интерактивных станций.

**Музыкальное сопровождение:** Фанфары или короткие энергичные отбивки.

## **2.2. Работа на интерактивных станциях**

**Описание:** Каждая станция имитирует один из этапов кинопроизводства. Команды поочередно проходят все станции. На каждой станции команду встречает **"Профессионал киноиндустрии"** (наставник или аниматор).

### **Станция 1: "Сценарная мастерская" (Роль: Сценарист)**

**Задание:** Командам предлагается "дописать" короткий, незаконченный диалог или придумать смешную концовку для мини-сценария. Фокус на креативность и юмор.

### **Станция 2: "Режиссерская площадка" (Роль: Режиссер)**

**Задание:** "Режиссер" с помощью своей команды должен "поставить" короткую сценку (30-60 секунд) без слов, используя только мимику и жесты, на заданную тему (например, "первое утро на смене", "поиск сокровищ").

### **Станция 3: "Операторская студия" (Роль: Оператор)**

**Задание:** Командам выдается планшет или телефон. "Оператор" должен снять несколько коротких "кадров" по предложенному списку (например, "портрет друга", "что-то синее", "самое высокое дерево", "наша дружная команда"). Цель – показать разные планы и ракурсы.

### **Станция 4: "Актёрская импровизация" (Роль: Актер)**

**Задание:** "Актеры" из команды вытягивают карточки с эмоциями или короткими фразами и должны их сыграть/произнести с максимальной выразительностью. Остальные угадывают.

### **Станция 5: "Саундтрек к фильму" (Роль: Звукорежиссер)**

**Задание:** Команде предлагается короткий видеоролик без звука. С помощью подручных средств или голосовых имитаций им нужно "озвучить" его (например, шум дождя, шаги, крики птиц, диалог).

**Оценка:** На каждой станции "Профессионал" ставит в "Кино-сценарий" отметку об успешном прохождении.

**Музыкальное сопровождение:** Фоновая музыка, соответствующая атмосфере каждой станции.

### *Часть 3: Гранд-преьера*

#### **3.1. Торжественное открытие**

**Описание:** Все команды собираются в центральном зале или на главной площадке. Свет приглушен, на экране – заставка "Смена! Камера! Мотор!".

**Выход ведущих:** Под энергичную музыку выходят **Главный Режиссер** и **Продюсер** (ведущие смены, вожатые). Они одеты в стильные, но немного театральные костюмы.

**Речь Главного Режиссера:** "Добро пожаловать, будущие звезды и таланты! Вы прибыли на самую захватывающую съемочную площадку этого лета – смену «Смена! Камера! Мотор!». Сегодня вы – не просто участники, вы – часть нашей большой киносемьи! Вы прошли первые кинопробы, доказали, что готовы к вызовам и приключениям!"

**Видео-презентация (по возможности):** Короткий, динамичный видеоролик о целях и основных направлениях смены (монтаж кадров с предыдущих смен, или просто красивые нарезки, символизирующие творчество, дружбу, открытия).

**Представление "Звездного состава" (Наставников/Вожатых):** Каждый наставник выходит под свою музыкальную отбивку и коротко представляет себя в стиле "визитной карточки киногероя".

**Кульминация:** Перерезание символической "киноплёнки" или нажатие большой красной кнопки "МОТОР!" (с конфетти или дым-машиной).

**Музыкальное сопровождение:** Фанфары, торжественные марши, затем динамичная современная музыка.

### **3.2. Клятва "Кинотворца"**

**Описание:** Все участники произносят шутливую, но торжественную клятву.

**Активность:** Ведущий читает строки клятвы, участники повторяют хором:

"Я, будущий кинотворец, клянусь..."

"...быть креативным и вдохновленным!"

"...смеяться громко и дружить крепко!"

"...не бояться новых ролей и открытий!"

"...и снимать только шедевры на этой смене!"

"...Клянусь! Клянусь! Клянусь!"

**Музыкальное сопровождение:** Патриотическая или торжественная, но легкая мелодия.

### **3.3. Объявление первого задания и завершение**

**Описание:** Главный Режиссер объявляет первое командное задание на смену.

**Активность:** "Ваше первое большое задание – создать «тизер-трейлер» вашей команды! Продумайте название, слоган и короткий сюжет вашего «фильма» о смене. Детали обсудите с вашими наставниками!"

**Награждение:** Каждой команде вручается символический "Золотой орел Новой волны" за успешное прохождение интерактивных станций.

**Финальное слово:** "Наши двери в мир кино открыты! Пусть эта смена станет настоящим блокбастером! Приятного погружения! Смена! Камера! Мотор!"

### **3.4. Зажигательная дискотека "Кинохиты"**

**Описание:** После официальной части начинается свободное общение и танцы.

**Активность:** Диджей ставит популярные песни из фильмов, саундтреки, энергичные хиты.

**Музыкальное сопровождение:** Популярные танцевальные треки.

***Необходимый реквизит и подготовка***

**Декор:** Плакаты с киногероями, "киноплёнка", гирлянды из звёзд, красная дорожка (по возможности), светящиеся буквы "КИНО".

**Реквизит для станций:**

"Кинобилеты" (бэйджи), маршрутные листы "Кино-сценарий".

Бутафорские камеры, хлопушки, парики, очки, шляпы, усы, элементы аквагрима.

Чистые листы, ручки/карандаши для "Сценарной мастерской".

Карточки с эмоциями/фразами для "Актёрской импровизации".

Планшеты/телефоны для "Операторской студии".

Видеоролик без звука, предметы для озвучки (шуршащие пакеты, стаканы, музыкальные инструменты) для "Саундтрека".

**Техническое обеспечение:** Микрофоны, колонки, проектор, экран, музыкальное оборудование, освещение.

**Персонал:** Ведущие (Главный Режиссер, Продюсер), "Ассистенты режиссера", "Профессионалы киноиндустрии" (вожатые).

**Призы/сувениры:** Символические "Орлы"

## **КТД «Внимание, съемка!»**

### **Концепция:**

Мероприятие посвящено миру кино, созданию фильмов, актерскому мастерству и режиссуре.

**Цель** – дать каждому ребенку возможность почувствовать себя частью съемочной группы, развить творческие способности и создать свой уникальный мини-фильм или рекламный ролик.

### **Продолжительность:**

**Основное событие:** 3-4 часа (зависит от количества команд и сложности заданий).

**Подготовка:** 1-2 дня (создание команд, распределение ролей, начальные мастер-классы).

### **Место проведения:**

Различные локации лагеря, подходящие под съемочные площадки (лесная поляна, спортивная площадка, здание клуба и т.д.).

Основное собрание и финальный показ – актовый зал или большая открытая сцена.

### **Ход мероприятия:**

**Часть 1: Подготовка к "Съемочному дню" (1-2 дня до основного события)**

#### ***1. Формирование "Киностудий"***

**Принцип:** Деление детей на команды-«киностудии» (по 5-7 человек). Каждая студия получает название (например, "Мечтатели", "Фантазеры", "Волшебный кадр").

#### **Задачи:**

Выбор названия студии и создание эмблемы.

Распределение ролей в команде:

**Режиссер:** Организует процесс, дает указания.

**Сценарист:** Придумывает сюжет, пишет диалоги.

**Оператор:** Отвечает за съемку (используется смартфон/планшет).

**Актеры:** Исполняют роли.

**Костюмер/Реквизитор:** Подбирает элементы костюмов и реквизит из подручных средств лагеря.

Назначение вожатых как "продюсеров", которые курируют студии.

## **2. Мастер-классы (по желанию)**

Проведение кратких интерактивных мастер-классов для ознакомления с основами:

**"Азбука режиссера":** Кратко о композиции кадра, планах (крупный, общий), ракурсах.

**"Актерское мастерство для чайников":** Эмоции, мимика, жесты, импровизация.

**"Пишем сценарий за 15 минут":** Основы драматургии, конфликт, завязка, кульминация.

### **Часть 2: Основной "Съемочный день"**

#### **1. Церемония открытия: "Красная Дорожка"**

**Концепция:** Дети проходят по импровизированной красной дорожке под аплодисменты, представляя свои "киностудии".

**Оформление:** Красная ткань на земле, "папарацци" (вожатые с камерами), возможно, арка из воздушных шаров.

**Ведущие:** Вожатые в образах известных кинодеятелей

**Приветствие:** Вступительная речь о магии кино, объявление темы дня.

### 3. Брифинг и выдача заданий: "Студийные Павильоны"

**Сбор:** Все студии собираются в центральном месте.

**Задание:** Каждая студия получает запечатанный конверт с "заданием на съемку".

**Тематика:** Может быть общая для всех (например, "Приключения в лагере", "Добро всегда побеждает", "Тайна старого дерева") или индивидуальная для каждой студии.

**Ограничения:** Указывается жанр (комедия, детектив, фантастика), длительность ролика (1-3 минуты), обязательные элементы (например, "использовать фразу 'Это же Новая волна!'", "в кадре должен быть мяч", "герой должен преодолеть препятствие").

**Реквизит:** Описание, какой реквизит можно использовать (природные материалы, спортивный инвентарь, элементы из костюмерной лагеря).

**Расписание:** Указывается время на съемку и дедлайн сдачи материала.

### 4. "Мотор! Снято!" – Сам процесс съемок

**Локации:** Каждая студия отправляется на свою локацию для съемок.

**Поддержка:** Вожатые-продюсеры помогают студиям, консультируют по сценарию, съемке, помогают с реквизитом.

**Оборудование:** Съемка осуществляется на доступные смартфоны/планшеты (выданные вожатыми или по согласованию с родителями).

**Важно:** Акцент делается не на профессиональное качество съемки, а на креативность, командную работу и воплощение идеи.

### 5. "Постпродакшн" – Монтаж и озвучка

**Сбор:** Студии возвращаются к месту сбора.

**Опции:**

**Простой вариант:** Каждая студия выбирает самые удачные дубли и готовит их для показа.

**Продвинутый вариант:** Предоставляется несколько планшетов с простыми программами для монтажа, где дети под руководством вожатых могут добавить музыку, простые переходы, титры.

### **Часть 3: Гала-Премьера "Кинофестиваль Новой волны"**

1. Церемония показа и награждения

**Место:** Актный зал или большая сцена с проектором.

**Атмосфера:** Торжественная, как на кинофестивале.

**Показ:** Каждая "киностудия" представляет свой шедевр. Можно добавить короткое выступление от режиссера или актеров.

**Жюри:** Может состоять из администрации лагеря, вожатых, а также можно привлечь самих детей (например, "зрительское голосование").

**Награды:**

**Главный приз:** "Гран-при Смены! Камера! Мотор!" или "Золотая Кинолента Новой Волны".

**Номинации:**

"Лучший сценарий"

"Лучшая актерская игра" (можно разделить на мужскую/женскую)

"Самый оригинальный сюжет"

"Лучший оператор"

"Самый смешной фильм"

"Приз зрительских симпатий"

"За волю к победе" (для команд, столкнувшихся с трудностями).

2. Завершение мероприятия

Общее фото всех участников.

Финальная песня или флешмоб, связанный с кино.

Позитивные пожелания и похвала всем за участие.

### ***Необходимый реквизит и материалы***

**Для оформления:** Красная ткань, воздушные шары, плакаты с кинотематикой, таблички с названиями "студий".

**Для съемок:** Смартфоны/планшеты (достаточное количество для каждой студии, или использование личных по согласованию), зарядные устройства.

**Для монтажа (опционально):** Несколько планшетов/ноутбуков с простыми видеоредакторами.

**Реквизит и костюмы:** Разнообразные элементы одежды (шарфы, шляпы, очки), канцелярские принадлежности (бумага, ручки, маркеры), спортивный инвентарь, любые подручные материалы.

**Призы:** Медали, грамоты, символические статуэтки, небольшие сувениры.

**Звуковое оборудование:** Микрофоны, колонки для церемонии открытия и закрытия.

**Проектор и экран:** Для финального показа фильмов.

### ***Дополнительные идеи и усложнения***

**Квест-предыстория:** За день до съемок провести квест по лагерю, где команды "собирают" части сценария или находят "ключевой реквизит".

**Интервью "со звезд":** После показа каждый "режиссер" или "актер" может дать короткое "интервью" о создании своего фильма.

**Тематические закуски:** Организовать "кинобар" с попкорном и лимонадом во время показа.

## **Кинопробы: "Новая волна Единства"**

**1. Общая концепция мероприятия:** Мероприятие "Кинопробы" превращается в захватывающее путешествие по культурному ландшафту России. Участники лагеря будут объединены в "киностудии" и получают задачу создать короткий "фильм" или "трейлер", посвященный определенному народу или этнической группе России, подчеркивая их уникальность и вклад в общее единство.

**Цели мероприятия:** изучение и популяризация культурного многообразия народов России, развитие творческих способностей и навыков командной работы у участников, формирование уважительного отношения к национальным традициям и обычаям, укрепление чувства единства и гордости за многонациональную Россию.

### **2. Подготовительный этап (1-2 дня до основного мероприятия):**

#### **2.1. Объявление и погружение в тему**

**Объявление:** Торжественное объявление о старте "Кинопроб: Новая волна Единства".

**Вводная лекция/презентация:** Рассказ о "Годе единства народов России", о богатстве культур, традиций и языков нашей страны. Можно показать короткий вдохновляющий видеоролик.

**Формирование "Киностудий":** Участники делятся на команды (например, по отрядам или по заранее определенным группам). Каждая команда становится "киностудией" со своим названием.

#### **2.2. Выбор народа и разработка идеи**

**"Жеребьевка" народов:** Каждая киностудия случайным образом или по выбору получает "задание" – выбрать один из народов России (например, татары, башкиры, якуты, чуваша, карелы, русские, чеченцы, дагестанцы и т.д.).

**"Режиссерский замысел":** Каждая киностудия получает время для исследования выбранного народа:

**Традиции и обычаи:** Чем знаменит этот народ? Какие у него праздники, обряды?

**Костюмы и быт:** Как выглядят традиционные наряды? Какие предметы быта уникальны?

**Музыка и танцы:** Есть ли характерные мелодии, песни, танцы?

**Народные промыслы:** Чем славятся мастера?

**Известные личности:** Кто из представителей этого народа внес вклад в историю России?

**Истории и легенды:** Какие мифы, сказки или притчи есть у этого народа?

**Сценарная разработка:** Команды придумывают короткий сюжет (на 3-5 минут) для своего "фильма" или "трейлера". Сюжет должен ярко представить выбранный народ и, что очень важно, «показать его взаимодействие с другими культурами или вклад в общую палитру России, подчеркивая тему единства».

Примеры идей: Сцена из национального праздника, где встречаются представители разных народов; короткая история, рассказывающая о каком-либо обычае; сценка, где герои разных национальностей помогают друг другу; презентация национальной кухни или ремесла с элементами интерактива.

**Распределение ролей:** Внутри киностудии распределяются роли: режиссер, сценарист, актеры, костюмеры, постановщики, музыкальные оформители.

### 2.3. Подготовка и репетиции

**Создание реквизита и костюмов:** С использованием подручных материалов лагеря (ткани, бумага, картон, краски) команды готовят элементы костюмов и декораций, характерные для выбранного народа.

**Репетиции:** Киностудии репетируют свои сцены. Вожатые выступают в роли консультантов и помощников.

## 3. Основной этап: "День Кинопроб"

### 3.1. Утро: "Готовимся к съемкам!"

**"Гримёрные и костюмерные":** Отведенные места, где команды завершают подготовку, наносят "грим" (аквагрим, если есть), дорабатывают костюмы.

**Финальные репетиции:** Последние "прогоны"

3.2. "Съемочные площадки" (1-2 часа)

**Формат:** Каждая "киностудия" по очереди представляет свою сцену перед "кинокомиссией" (жюри из вожатых и педагогов).

**Оценка:** Жюри оценивает:

**Креативность и оригинальность идеи.**

**Артистизм и сыгранность команды.**

**Соответствие теме "Года единства народов России"** и раскрытие культуры выбранного народа.

**Оформление:** Костюмы, реквизит.

**Энергетика и эмоциональность выступления.**

**"Дубль!"** После каждого выступления жюри дает краткий комментарий, возможно, предлагает "снять еще один дубль" с небольшими доработками, чтобы дать шанс улучшить выступление.

#### **4. Финальный этап: "Гала-показ и Церемония Единства"**

4.1. "Красная дорожка" и "Премьера"

**Вечерний Гала-показ:** Все участники собираются в актовом зале или на главной площади лагеря. Звучит торжественная музыка.

**Показ "фильмов":** Каждая команда вновь показывает свою сцену. На этом этапе это уже не "пробы", а полноценная "премьера", где они демонстрируют всё, чему научились и что создали.

**Интермедии:** Между выступлениями можно показывать короткие видеоролики о народах России, проводить викторины по теме единства.

#### 4.2. Церемония награждения "Золотой Единства"

**Торжественное вручение наград:** Жюри объявляет победителей в различных номинациях, при этом каждая киностудия должна быть отмечена!

**"Лучший фильм о единстве"**

**"За яркое воплощение народного духа"**

**"За лучшую режиссуру"**

**"Лучший костюм и реквизит"**

**"Самый дружный коллектив"**

**"Открытие года: новый талант"**

**"За вклад в сохранение традиций"**

**Призы:** Дипломы, символические статуэтки "Золотой Единства", небольшие сувениры.

**Общая песня/флешмоб:** Завершить вечер можно общей песней о дружбе, единстве или флешмобом, объединяющим элементы танцев разных народов России.

## **Заккрытие смены "Смена! Камера! Мотор!" – "Новая Волна Единства"**

### **1. Концепция:**

**Главная идея:** Подчеркнуть, что кино — это универсальный язык, способный объединять людей разных культур и народов. Мы покажем, как, подобно хорошо снятому фильму, народы России создают единое, яркое и многогранное повествование.

**Визуальное оформление:** Сочетание красноторжечных элементов кино и национальных узоров народов России. Флаги, символы и традиционные орнаменты.

### **2. Декорации и оформление места проведения**

**Вход:** Красная ковровая дорожка, украшенная с обеих сторон стилизованными под киноленту баннерами с изображениями героев русских народных сказок и выдающихся деятелей культуры народов России. Арка в виде большой кинокамеры.

**Сцена:** В центре – большой экран. По бокам – декорации, изображающие элементы разных культур: стилизованные избы, юрты, национальные узоры. Над сценой – надпись "Новая Волна Единства".

**Зал:** Флажки различных республик и регионов России развешены по периметру. Столы (если есть) украшены элементами национальной атрибутики (салфетки с орнаментами, небольшие сувениры).

### **Фотозоны:**

**"Аллея Звезд Единства":** Звезды на полу с именами выдающихся личностей народов России (политики, ученые, артисты).

**"Национальный киносет":** Уголок, где дети могут примерить элементы национальных костюмов разных народов России и сделать фото.

### **3. Программа церемонии закрытия**

#### **3.1. Торжественное открытие**

**1. Музыкальное Вступление:** Динамичная музыка, сочетающая элементы современных кинесаундтреков и народных мелодий России.

**2. Выход Ведущих:** Ведущие (возможно, вожатые в стилизованных национальных костюмах с элементами красной дорожки) появляются под бурные аплодисменты.

### **3. Приветственное Слово:**

Ведущий 1: "Приветствуем вас на самом долгожданном празднике – торжественном закрытии смены 'Смена! Камера! Мотор!', которая сегодня превращается в 'Новую Волну Единства!'"

Ведущий 2: "Этот год в России посвящен Единству Народов! И мы, как никто другой, знаем, что в каждом из нас, в каждом нашем отряде, в каждом фильме – целая вселенная, уникальная и неповторимая, но вместе мы – единая, могучая сила! Как лучшие режиссеры, мы сняли фильм о нашей дружбе!"

Слово предоставляется директору лагеря ЦО «Новая волна», которые подчеркивают важность дружбы, взаимопонимания и единства, а также благодарят детей за активное участие в смене.

### **4. "Кинофестиваль единства" – итоги смены**

**Презентация отрядных фильмов:** Каждый отряд по очереди выходит на сцену.

**Короткое представление (2-3 минуты):** Ребята рассказывают о своем "фильме" – что они хотели сказать, какие были трудности, что самое запоминающееся. Обязательно связать сюжет или идею фильма с темой единства, дружбы, взаимопомощи между разными характерами/ролями в отряде.

**Демонстрация видеоролика (3-5 минут):** От каждого отряда показывается заранее подготовленный короткометражный фильм, клип или презентация, отражающая жизнь отряда на протяжении смены. В идеале – с элементами национального колорита, если ребята это заложили в свои проекты.

**Награждение:** Каждый отряд получает символические "кинонаграды" «Золотой орел Новой волны» за свою работу и участие.

**Интермедии "Калейдоскоп Народов":** Между выступлениями отрядов – короткие номера, демонстрирующие разнообразие культур России.

**Танцевальный номер:** Дети (или вожатые) исполняют народный танец (например, татарский, башкирский, казачий).

**Музыкальный номер:** Народная песня или игра на традиционном инструменте.

## **5. Церемония награждения "Звезды Новой Волны Единства"**

**1. Индивидуальные Номинации:** Вручение грамот и небольших призов самым активным, талантливым и дружелюбным участникам смены. Номинации можно связать с кино и единством:

**"Главная Роль Единства":** За лидерские качества и умение объединять.

**"Лучший Режиссер Дружбы":** За организаторские способности.

**"Осветитель Счастья":** За позитив и хорошее настроение.

**"Сценарист Взаимопонимания":** За помощь в разрешении конфликтов.

**"Оператор Вдохновения":** За творческий подход.

**"Звезда Национальных Традиций!":** За активное изучение и демонстрацию культурного наследия.

**Общeturистические Номинации:** Награды за победы в спортивных и творческих соревнованиях в течение смены.

## **6. Кульминация "Единство в кадре"**

### **1. "Золотой Фильм Смены":**

На экране демонстрируется специально созданный видеоролик, представляющий собой яркую нарезку из лучших моментов смены. В конце ролика – логотип лагеря, Год единства народов России и надпись "Мы – Единая Семья!".

На протяжении всего ролика на сцену выносятся разноцветные ленты (цвета флага России, а также цвета, ассоциирующиеся с различными народами). Все отряды держат по одной ленте, символизируя связь.

**2. Торжественная клятва юного кинематографиста:** Все участники встают и произносят клятву: "Я, юный кинематографист 'Новой Волны', клянусь: беречь дружбу, ценить разнообразие, помнить о единстве, и нести свет добра, как самый яркий прожектор, освещая вокруг себя мир и согласие!".

**3. Песня лагеря:** Исполнение гимна или любимой песни лагеря всеми участниками.

### 3.5. Завершение вечера

**1.Световое шоу:** Яркое завершение вечера.

**2.Дискотека "Национальный Ритм":** Дискотека с включением популярных песен разных народов России (современные аранжировки).

### **7.Дополнительные активности в течение дня закрытия**

**"Ярмарка Культур":** Утром или днем – небольшая ярмарка, где каждый отряд представляет один или несколько народов России:

Короткая презентация о традициях, костюмах, обычаях.

Национальные игры.

Творческие мастер-классы (например, рисование узоров, изготовление оберегов).

Короткие сценки, басни, пословицы.

Дегустация "символических" блюд (например, сушки, пряники, чак-чак от вожатых).

**"ФотоКвест «Найди свой народ»:** Дети получают карточки с описанием или изображением национального костюма/символа и должны найти соответствующую фотозону или представителя.

## **8. Памятные подарки и сувениры**

Каждому ребенку – небольшой сувенир- браслет "Новая волна".

## **9. Музыкальное сопровождение**

**Фоновая музыка:** Сочетание мелодий из известных отечественных фильмов и народной музыки России в современной обработке.

**Песни для дискотеки:** Зажигательные хиты, а также треки с элементами этнической музыки.

Приложение  
к авторской программе 3 смены «Смена! Камера! Мотор!»

**Картотека Игр**  
**к программе**  
**"Смена! Камера! Мотор!"**  
3 смена  
(21 день)

Тула, 2026

## **Этап 1 (дни 1-3 дни) — Завязка сюжета и знакомство**

Первый этап программы "Смена! Камера! Мотор!" предназначен для знакомства, создания крепких команд и погружения в атмосферу дружбы и взаимопонимания. В преддверии Года Единства народов России, эти игры помогут детям от 7 до 17 лет не только узнать друг друга, но и осознать ценность многообразия и силы, которая рождается в единстве. Ведь каждая команда — это своя уникальная "киностудия", где каждый участник — незаменимая "звезда"!

### **"Наш Отряд – Киностудия Единства"**

**Краткое описание:** Игра-знакомство, где каждый участник представляется и называет одну свою уникальную черту, а также одну вещь, которая, по его мнению, объединяет людей в России. Команды придумывают название своей "киностудии" и девиз, отражающие идеи единства.

**Связь с "Годом единства народов России":** Помогает детям осознать свою индивидуальность и найти общие черты, объединяющие их с другими. Название "киностудии" и девиз становятся первым коллективным "произведением" на тему единства.

**Возраст участников: 7-17 лет** (презентация адаптируется по сложности).

**Необходимые материалы:** Листы бумаги, ручки/фломастеры для записи названий и девизов.

### **"Паутина Общения: Узелки Дружбы"**

**Краткое описание:** Участники становятся в круг и по очереди, перебрасывая клубок ниток, называют свое имя и одну вещь, которую они ценят в дружбе или что-то интересное о каком-либо народе России, создавая "паутину". В конце обсуждается, как эта паутина символизирует их связи.

**Связь с "Годом единства народов России":** Каждый "узелок" в паутине символизирует нового друга и новое знание о народах, подчеркивая взаимосвязь и поддержку.

**Возраст участников: 7-17 лет.**

**Необходимые материалы:** Большой клубок шерстяных ниток.

### "Снимаем Сцену: Общий Язык"

**Краткое описание:** Команды получают карточки с пословицами, поговорками или сюжетами из народных сказок разных народов России (без указания народа). Их задача – без слов, только мимикой и жестами, показать содержание для других команд.

**Связь с "Годом единства народов России":** Акцент на невербальном общении и универсальных ценностях, выраженных в фольклоре разных народов, помогает преодолеть барьеры и найти "общий язык" понимания.

**Возраст участников: 9-17 лет.**

**Необходимые материалы:** Карточки с пословицами/сюжетами.

### "Строим Мост Взаимопонимания"

**Краткое описание:** Командам выдаются ограниченные материалы (листы бумаги, скотч/клей, ножницы) и задача – построить самый длинный или прочный "мост" между двумя точками. Акцент на совместном планировании и распределении ролей.

**Связь с "Годом единства народов России":** Мост символизирует связь и преодоление препятствий. Совместная работа над его строительством отражает, как разные люди, объединившись, могут достичь общей цели.

**Возраст участников: 8-17 лет.**

**Необходимые материалы:** Листы бумаги, скотч/клей, ножницы, мерная лента.

### "Зеркало Народов"

**Краткое описание:** Участники разбиваются на пары. Один выполняет простые движения (например, повторяет жест из народного танца или ритуала, который он придумал или о котором слышал), другой должен в точности повторить. Затем меняются ролями.

**Связь с "Годом единства народов России":** Развивает внимательность, эмпатию и способность "вчувствоваться" в движения других, что символизирует понимание и принятие культурных особенностей.

**Возраст участников:** 7-17 лет.

**Необходимые материалы:** Не требуются.

### "Командный Кадр: Символ Единства"

**Краткое описание:** Каждому отряду дается задание составить "живую картину" или "командный кадр", который символизирует единство народов России. Это может быть форма (круг, звездочка), надпись из тел или динамичная композиция.

**Связь с "Годом единства народов России":** Создание общего изображения через физическое взаимодействие требует синхронности, лидерства и взаимопонимания, демонстрируя, как разные части образуют единое целое.

**Возраст участников:** 7-17 лет.

**Необходимые материалы:** Возможно, цветные элементы одежды для усиления эффекта.

### "Сюжетная Линия Легенды"

**Краткое описание:** Ведущий начинает короткую сказочную или историческую легенду, связанную с одним из народов России. Каждый следующий участник по

очереди добавляет одно-два предложения, продолжая сюжет и стараясь включить в него элементы разных культур.

**Связь с "Годом единства народов России":** Коллективное творчество, где каждый вносит свой вклад в общую историю, символизирует создание общего культурного полотна России из множества нитей.

**Возраст участников: 8-17 лет.**

**Необходимые материалы:** Не требуются, можно использовать заготовки сюжетов.

### "Тропа Доверия Предков"

**Краткое описание:** Классическая игра на доверие. Участники выстраиваются в колонну, кладя руки на плечи впереди стоящему. Первому завязывают глаза. Он должен пройти по заданной "тропе" (маршруту), полагаясь на подсказки сзади стоящих или на общее движение команды.

**Связь с "Годом единства народов России":** Символизирует важность доверия друг к другу и к мудрости "предков" (тех, кто "видит путь"), а также необходимость следовать за общим направлением.

**Возраст участников: 9-17 лет.**

**Необходимые материалы:** Повязки на глаза для первых в колонне.

### "Флаг Отряда: Цвета Единства"

**Краткое описание:** Команды получают материалы для создания своего отрядного флага. Помимо названия и эмблемы своей "киностудии", они должны включить элементы или цвета, символизирующие многонациональность России и идею единства.

**Связь с "Годом единства народов России":** Создание визуального символа, который отражает принадлежность к команде и одновременно уважение к разнообразию культур и единству страны.

**Возраст участников: 7-17 лет.**

**Необходимые материалы:** Куски ткани/большие листы бумаги, краски, фломастеры, клей, кусочки цветной бумаги/ткани.

### "Моя Визитка: Я из России!"

**Краткое описание:** Каждый участник создает небольшую "визитку" о себе, на которой указывает свое имя, увлечения и один интересный факт о культуре или традиции любого народа России, который ему близок или интересен. Затем все "визитки" собираются и представляются в общем кругу.

**Связь с "Годом единства народов России":** Личное знакомство с культурным наследием, обмен знаниями и формирование уважения к чужим традициям, а также осознание себя частью большой и разнообразной страны.

**Возраст участников: 7-17 лет.**

**Необходимые материалы:** Небольшие карточки для визиток, ручки/карандаши.

### "Коллективный Саундтрек «Наше Начало»"

**Краткое описание:** Каждая команда создает короткий "саундтрек" для своей "киностудии" с использованием голоса, хлопков, щелчков и простых ударных инструментов. Затем все команды по очереди исполняют свои саундтреки, а потом пытаются объединить их в общий "саундтрек единства".

**Связь с "Годом единства народов России":** Музыкальное взаимодействие без слов, демонстрация того, как различные "голоса" могут сливаться в гармоничное целое, символизируя культурное единство.

**Возраст участников: 7-17 лет.**

**Необходимые материалы:** По желанию, простые ритмические инструменты (маракасы, бубны).

*Этап 2: Продакшн (4-18 дни)*

### **КиноКвест "Дорогами Единства"**

**Возраст:** 10-17 лет

**Количество игроков:** 3-5 команд по 5-8 человек

**Материалы:** Карты лагеря с метками, зашифрованные задания (ребусы, загадки о народах России, исторические факты), "сценарии" с пустыми полями для ответов, маркеры, небольшие призы..

**Описание:** Команды получают "киносценарий" – карту лагеря, на которой отмечены точки с заданиями. Каждая точка посвящена определенному народу России (например, татары, якуты, карелы, русские и т.д.). Задания могут быть следующими: расшифровать пословицу народа, угадать музыкальный инструмент, найти элемент орнамента, ответить на вопрос по истории или географии региона. За каждое верно выполненное задание команда получает часть "киноплёнки" или "кадр". Цель — собрать всю "киноплёнку" и первым прийти на "премьеру" (финальную точку).

**Связь с темой "Единства народов России":** Игра способствует изучению культурного многообразия России, развивает навыки командной работы и взаимопомощи, а также уважение к традициям различных народов через соревновательный формат.

### **"Творческая мастерская: Экранизация народных сказаний"**

**Возраст:** 7-17 лет (с адаптацией заданий)

**Количество игроков:** 4-6 команд по 5-10 человек

**Материалы:** Набор карточек с названиями народных сказок или легенд разных народов России (например, русские, татарские, башкирские, бурятские, северные народы), реквизит для импровизации (ткани, платки, коробки, элементы костюмов), камеры для съемки (телефоны, планшеты).

**Описание:** Каждая команда вытягивает карточку с названием народной сказки или легенды. Задача команды — инсценировать выбранную сказку в формате короткого "фильма" или "сценки" (до 5-7 минут), используя доступный реквизит и собственную фантазию. Важно передать суть истории и особенности культуры народа, которому принадлежит сказка. По окончании происходит "кинофестиваль", где каждая команда представляет свою работу.

**Связь с темой "Единства народов России":** Позволяет детям познакомиться с устным народным творчеством разных этносов, развивает актерские способности, режиссерские навыки и учит интерпретировать культурные коды.

### "Музыкальная мозаика: Напевы Родины"

**Возраст:** 7-17 лет

**Количество игроков:** Все участники, разделенные на 4-6 команд

**Материалы:** Аудиозаписи народных песен и мелодий России (без слов или с простой аранжировкой), караоке-минусовки известных русских народных песен, музыкальные инструменты (если есть – ложки, бубны, гитары), листы с текстами песен.

**Описание:** Игра состоит из нескольких этапов.

1. **"Угадай мелодию":** Команды слушают фрагменты народных мелодий разных регионов и угадывают их происхождение.

2. **"Ритм Единства":** Командам предлагается создать свой собственный ритмический рисунок, используя хлопки, шлепки и простые предметы, который бы символизировал "единство".

3. **"Народный Хит"**: Каждая команда выбирает одну из предложенных русских народных песен (или знакомую песню другого народа) и исполняет ее, стараясь придать ей современное или необычное звучание. Возможно использование элементов "клипа".

**Связь с темой "Единства народов России"**: Через музыку дети знакомятся с разнообразием культурных традиций, учатся слушать и ценить музыкальное наследие, а также выражать себя через творчество.

### **"Флаги и Гербы: Символы большой страны"**

**Возраст:** 8-16 лет

**Количество игроков:** 4-6 команд по 5-8 человек

**Материалы:** Цветная бумага, картон, фломастеры, карандаши, ножницы, клей, распечатки изображений флагов и гербов различных республик и регионов России (можно в виде ребусов или фрагментов).

**Описание:** Команды получают задание: "стать дизайнерами и исследователями". Сначала им предлагается по фрагментам или описаниям угадать, какому региону или народу принадлежит флаг/герб. Затем каждая команда выбирает один из "угаданных" или заранее назначенных регионов и создает свой собственный "символ" (флаг или герб), который, по их мнению, наилучшим образом отражает "единство" этого региона с другими народами России. В конце каждая команда "представляет" свой символ, объясняя его значение и символику.

**Связь с темой "Единства народов России"**: Помогает детям изучить государственную символику, понять значение геральдики и символизма в культуре, а также увидеть, как разные регионы объединены общей историей и целями.

### **"Кулинарное путешествие: Вкус Родины"**

**Возраст:** 7-14 лет

**Длительность:** 45-60 минут

**Количество игроков:** 4-6 команд по 5-8 человек

**Материалы:** Карточки с названиями традиционных блюд народов России (например, Щи, Бешбармак, Чак-чак, Омuleвая уха), списки ингредиентов (названия продуктов на отдельных карточках), листы бумаги, карандаши, маркеры, (при возможности) некоторые "безопасные" для смешивания ингредиенты (например, сухофрукты, орехи, хлопья для создания "десерта Единства").

**Описание:** Каждая команда получает карточку с названием традиционного блюда одного из народов России.

**Задача:**

1. Найти и подобрать все ингредиенты для этого блюда из общего набора карточек (условно).

2. "Приготовить" блюдо на бумаге — нарисовать его или описать процесс приготовления, сделав акцент на особенностях кухни этого народа.

3. Дополнительно (по желанию и при наличии условий):\* Создать из предложенных "безопасных" ингредиентов "Десерт Единства", который бы сочетал вкусы разных регионов.

4. Представить свой "шедевр" на "Кулинарном шоу".

**Связь с темой "Единства народов России":** Знакомит детей с кулинарными традициями разных народов, показывая их богатство и разнообразие, а также возможность объединять разные вкусы для создания чего-то нового и вкусного.

## "Фольклорная фотоохота"

**Возраст:** 10-17 лет

**Количество игроков:** 3-5 команд по 5-8 человек

**Материалы:** Список "объектов" для фотоохоты (например, "девушка в традиционном русском платке", "человек, играющий на импровизированном народном инструменте", "сценка из русской сказки", "построение хоровода"), мобильные телефоны или фотоаппараты.

**Описание:** Команды получают список заданий-фотографий, которые нужно сделать на территории лагеря, используя подручный реквизит, импровизацию и других участников. Каждое задание связано с фольклором или бытом народов России. Например, "изобразить сцену у костра, как рассказывают легенды", "построить 'чум' или 'избу'". Цель — сделать максимально креативные и узнаваемые фотографии, демонстрирующие знания о народных традициях. По итогам проводится "фотовыставка" или "кинопросмотр" лучших работ.

**Связь с темой "Единства народов России":** Стимулирует изучение и воспроизведение элементов народной культуры, развивает креативное мышление, умение работать с камерой и командное взаимодействие.

### "Живая картина: Традиции в кадре"

**Возраст:** 7-17 лет

**Количество игроков:** 4-6 команд по 5-10 человек

**Материалы:** Распечатанные репродукции известных картин, посвященных народной жизни и традициям России (например, картины Кустодиева, Васнецова, Репина), простые элементы костюмов, реквизит (платки, корзины, деревянные ложки).

**Описание:** Каждой команде выдается репродукция картины, которую нужно "оживить" — то есть, максимально точно воспроизвести изображенную сцену, позу, эмоции и расположение персонажей, используя себя и доступный реквизит. Это будет "живая картина", которую затем можно сфотографировать. В конце команды

представляют свои "шедевры", сравнивая с оригиналом и рассказывая, что они узнали о традициях, изображенных на картине.

**Связь с темой "Единства народов России":** Погружает в визуальное искусство, связанное с народным бытом, развивает наблюдательность, творческое мышление и понимание культурных образов.

### "Слова и Смыслы: Мудрость народов"

**Возраст:** 10-17 лет

**Количество игроков:** 3-5 команд по 5-8 человек

**Материалы:** Карточки с пословицами и поговорками разных народов России (переведенные на русский язык), карточки с объяснениями или ситуациями, где эти пословицы уместны, ручки, бумага.

**Описание:** Команды получают набор пословиц и поговорок, относящихся к разным народам России (например, русские, кавказские, татарские, сибирские).

**Задачи:**

1. Сопоставить пословицу с народом, которому она принадлежит (если это возможно по тексту).
2. Объяснить смысл пословицы.
3. Придумать короткую "сценку" или "диалог", где эта пословица была бы уместна (формат "киноэпизода").

**Связь с темой "Единства народов России":** Позволяет познакомиться с народной мудростью, философией и особенностями мышления разных этносов, демонстрируя общие человеческие ценности, выраженные по-разному.

## "Народные игры: От прошлого к настоящему"

**Возраст:** 7-17 лет

**Количество игроков:** Все участники, разделенные на 4-6 команд

**Материалы:** Веревки, мячи, платки, обручи, мешочки с песком.

**Описание:** Проводится турнир по адаптированным народным играм разных народов России. Например:

Русские: "Городки", "Лапта" (упрощенная версия), "Ручеек".

Северные: "Прыжки через нарты" (через веревки), "Метание тынзьяна на хорей" (кольцеброс).

Кавказские: элементы "Лезгинки" (танцевальные элементы), "Перетягивание палки".

Каждая игра объясняется, и команды соревнуются, зарабатывая очки. Важно подчеркнуть, как игры помогают сплотиться и почувствовать радость движения.

**Связь с темой "Единства народов России":** Знакомит с активными традициями и играми разных народов, способствует физическому развитию, развивает координацию, ловкость и дух здорового соперничества, показывая, что через игру можно найти общий язык.

## "Моя Россия: Видеооткрытка Единства"

**Возраст:** 12-17 лет

**Количество игроков:** 3-5 команд по 5-8 человек

**Материалы:** Мобильные телефоны/планшеты с функцией видеозаписи и простыми приложениями для монтажа (или возможность быстрого монтажа на одном компьютере с помощью наставника), бумага, фломастеры, любые найденные элементы для реквизита.

**Описание:** Каждая команда получает задание создать короткую "видеооткрытку" (1-3 минуты) на тему "Моя Россия: Единство в многообразии". Участники могут снимать интервью с другими ребятами (вопросы типа: "Что для тебя Россия?", "Что ты знаешь о народах России?", "Как мы можем быть едины?"), показывать элементы своей "культурной" принадлежности (если есть), демонстрировать творческие номера (песни, танцы, стихи). Важно, чтобы в каждой открытке прозвучала идея о том, что несмотря на различия, мы все — часть одной большой страны.

**Связь с темой "Единства народов России":** Это итоговая творческая работа, которая позволяет осмыслить тему единства, выразить свои мысли и чувства, а также использовать полученные на "Смена! Камера! Мотор!" навыки видеосъемки и монтажа.

### ***Этап 3: Постпродакшн и Премьера***

Игры подобраны таким образом, чтобы стать ярким завершением 21-дневной программы, подчеркивая важность дружбы, взаимопонимания и уважения к традициям.

### **«Герои Сказаний: Квест по Народам России»**

**Цель:** Прохождение интерактивного квеста, основанного на мифах, легендах и географии народов России.

**Возраст:** 7-17 лет.

**Количество участников:** 4-6 команд по 5-10 человек.

**Необходимый реквизит:** Карты лагеря с отмеченными точками, конверты с заданиями/подсказками, небольшие предметы-артефакты (можно *самодельные*), ручки, блокноты, "карта Единства" (финальный пазл или плакат).

**Связь с темой "Год единства народов России":** Каждое задание квеста посвящено определённому народу или региону России, его культуре, истории или мифологии.

### **Описание игры:**

1. Команды получают вводную легенду о "потерянном артефакте Единства" и первое задание.

2. Квест состоит из 5-7 станций, разбросанных по территории лагеря. На каждой станции команду ждет хранитель (вожатый) с заданием.

3. Примеры заданий:

**«Тайны Уральских Гор»:** Разгадать загадки, связанные с фольклором Урала.

**"Мелодии Кавказа":** Узнать мелодию или попробовать повторить простой ритм национального танца.

**"Сибирские Загадки":** Решить головоломку на логику, связанную с животным миром Сибири.

**"Древние Ремесла":** Собрать пазл с изображением традиционного узора.

4. За каждое выполненное задание команда получает часть "карты Единства" или подсказку к следующей станции.

5. Победитель — команда, которая первой соберет "карту Единства" или достигнет финальной точки.

### **Большая Русская Тропа: "Путешествие по Родине"**

**Цель:** Прохождение полосы препятствий или серии активных заданий, каждое из которых символизирует определенный регион или народ России.

**Возраст:** 7-17 лет.

**Количество участников:** 4-6 команд по 5-10 человек.

**Необходимый реквизит:** Канаты, обручи, мячи, конусы, мешки для прыжков, ткань (для "реки"), таблички с названиями регионов/народов.

**Связь с темой "Год единства народов России":** Игра позволяет "путешествовать" по России, узнавать о её географическом и культурном разнообразии через активное взаимодействие.

### **Описание игры:**

1. Команды стартуют по очереди или одновременно на разных станциях.

2. Каждая станция представляет собой "регион" России с соответствующим заданием:

**"Переправа через Волгу":** Перетащить "лодку" (командный элемент) через "реку" (кусок ткани).

**"Покорение Кавказских гор":** Проползти под натянутыми канатами.

**"Охота в тайге":** Метание шишек (или мягких мячей) в цель.

**"Танец Яранги":** Построить временное укрытие (из одеял или веток) на скорость.

**"Силач из Сибири":** Перенести тяжелый мешок на расстояние.

3. За каждое выполненное задание команда получает балл или часть маршрута.

4. Победитель определяется по времени прохождения или по количеству набранных баллов.

### **Пазл Единства: "Собираем Россию"**

**Цель:** Коллективное составление большой карты России, разделенной на регионы, или плаката с символами народов.

**Возраст:** 7-17 лет.

**Количество участников:** 3-5 команд, работающих над общим проектом.

**Необходимый реквизит:** Большой ватман или несколько склеенных листов, заранее нарисованная и разрезанная на части карта России (или символы разных народов), клей, фломастеры, маркеры, иллюстрации с символикой регионов/народов.

**Связь с темой "Год единства народов России":** Игра символизирует объединение различных регионов и культур в единое целое, показывая, что каждый элемент важен.

### **Описание игры:**

1. Большая карта России (или плакат с символами народов) разрезается на 10-15 крупных фрагментов. Каждый фрагмент может быть связан с определённым регионом или народом.

2. Каждой команде выдается несколько фрагментов. Их задача — не только собрать свою часть, но и найти "соседей" из других команд, чтобы в итоге собрать весь пазл.

3. По ходу сборки команды могут обмениваться информацией о своих регионах/народах.

4. После того как пазл собран, команды могут дополнительно украсить свою часть, нарисовать флаги, символы или краткие надписи о культуре региона.

5. В конце проводится торжественная презентация "Карты Единства", где каждая команда рассказывает о своём "кусочке" России.

### **Театральные Миниатюры "Загадки Народов"**

**Цель:** Создание и показ коротких театральных сценок на основе народных пословиц, поговорок или анекдотов.

**Возраст:** 7-17 лет.

**Количество участников:** 3-5 команд по 5-10 человек.

**Необходимый реквизит:** Карточки с пословицами/поговорками разных народов России, простые элементы костюмов (платки, шляпы), минимальный реквизит.

**Связь с темой "Год единства народов России":** Игра знакомит с народной мудростью и юмором разных культур, демонстрируя их особенности и общие ценности.

### **Описание игры:**

1. Каждая команда получает 3-5 пословиц/поговорок (или коротких анекдотов) от разных народов России.

2. За 45-60 минут команды должны придумать и поставить короткую театральную миниатюру (2-4 минуты), которая иллюстрирует смысл одной из пословиц или разыгрывает анекдот.

3. Вожатые помогают в распределении ролей и подготовке.

4. Затем команды по очереди показывают свои сценки. Зрители (другие команды и вожатые) должны угадать, какая пословица или поговорка была инсценирована.

5. Можно провести голосование за самую оригинальную, смешную или поучительную миниатюру.

### **Охота за сокровищами народов: "Культурный Клад"**

**Цель:** Захватывающая командная игра по поиску "сокровища", где каждая подсказка связана с фактами о народах России.

**Возраст:** 7-17 лет.

**Количество участников:** 4-6 команд по 5-10 человек.

**Необходимый реквизит:** Спрятанный "клад" (например, сундучок с сувенирами, сладостями или грамотами), цепочка подсказок (загадки, ребусы, факты), карта лагеря с отметками, ручки, блокноты.

**Связь с темой "Год единства народов России":** Каждая найденная подсказка содержит интересный факт о культуре, истории или быте одного из народов России, что делает процесс поиска еще и познавательным.

### **Описание игры:**

1. Командам выдается первая подсказка, которая ведет к первой локации на территории лагеря.

2. На каждой локации команда находит новую подсказку, связанную с культурой определенного народа (например: "Где спрячется предмет, который используют для узоров на тканях удмурты?" – подсказка ведет к месту с нитками и иголками).

3. Подсказки могут быть в виде:

Загадок о национальных костюмах.

Вопросов о традиционных жилищах.

Ребусов с названиями народных музыкальных инструментов.

Шифров с именами известных деятелей культуры.

4. Команда, которая первой соберет все подсказки и найдет "Культурный Клад", побеждает.

### **Фольклорная Эстафета: "Народные Забавы"**

**Цель:** Серия активных и веселых мини-игр, основанных на традиционных народных забавах разных регионов России.

**Возраст:** 7-17 лет.

**Количество участников:** 4-6 команд по 5-10 человек.

**Необходимый реквизит:** Ложки, яйца (или теннисные мячи), мешки для прыжков, обручи, скакалки, палки (для "городков"), платки для завязывания глаз.

**Связь с темой "Год единства народов России":** Участники знакомятся с разнообразием народных игр, которые объединяют людей через веселье и соревнование.

**Описание игры:**

1. Команды делятся на группы и проходят по станциям эстафеты.
2. Каждая станция предлагает адаптацию одной из народных забав:

**"Бег в мешках по-русски":** Классический бег в мешках.

**"Городки" (упрощенная версия):** Сбить кегли (или пустые бутылки) палкой с определенного расстояния.

**"Перетягивание каната" (вариация):** Или "борьба" на бревне (символически).

**"Жмурки":** Завязать глаза одному участнику, которого направляют голосом остальные.

**"Прыжки через костер" (символические):** Перепрыгивание через низкие препятствия.

**"Ложка с яйцом":** Пронести яйцо в ложке на скорость.

3. За выполнение каждого задания команда получает баллы.

4. Победитель — команда, набравшая наибольшее количество баллов.

