

Общество с ограниченной ответственностью  
«ОТДЫХ-71»  
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ОТДЫХА «СОЛНЕЧНЫЙ»

*АВТОРСКАЯ ПРОГРАММА*  
**«СКАЗКИ ТЁПЛОГО ЛЕТА»**

**2026 год**

**1 смена**

**с 01.06.2026 по 21.06.2026**

**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**

*Основная педагогическая идея программы "Сказки тёплого лета"* заключается в создании уникального развивающего пространства, где каждый ребёнок, независимо от возраста и национальности, сможет «открыть для себя богатство культурного наследия России», укрепить чувство принадлежности к единой многонациональной общности и развить ключевые навыки межличностного взаимодействия. Через погружение в мир сказок, традиций и обычаев народов России, мы стремимся сформировать у участников программы уважение к культурному многообразию, эмпатию и активную гражданскую позицию. Программа нацелена на гармоничное развитие личности, способной к самовыражению, творчеству и продуктивному сотрудничеству.

### ***Актуальность программы***

#### ***Для Центра детского отдыха "Солнечный"***

В современном мире, полном вызовов и информационного шума, Центр детского отдыха "Солнечный" стремится быть оплотом стабильности, развития и сохранения духовно-нравственных ценностей.

Программа "Сказки теплого лета" актуальна для лагеря тем, что она:

Укрепляет имидж лагеря как центра, поддерживающего государственную политику в области «национального согласия и патриотического воспитания», особенно в контексте Года единства народов России.

Привлекает более широкую аудиторию, предлагая уникальное содержание, которое отвечает запросам родителей(законных представителей) на «развитие у детей толерантности, межкультурной коммуникации» и уважения к традициям.

Обеспечивает насыщенное и осмысленное досуговое времяпрепровождение, которое выходит за рамки стандартных развлекательных программ, добавляя «образовательный и воспитательный компонент».

Способствует профессиональному росту педагогического состава, стимулируя их к изучению и трансляции знаний о культурном многообразии России.

#### **Для подростка (12-17 лет)**

Для подростков, находящихся в поиске своей идентичности и места в мире, программа актуальна по нескольким причинам:

Формирование гражданской идентичности: В Год единства народов России особенно важно помочь подросткам осознать себя частью большого многонационального общества, понять ценность диалога культур и своей роли в его развитии.

Развитие эмоционального интеллекта: Через знакомство с различными культурами и традициями подростки учатся \*понимать и принимать "другого"\*, развивают эмпатию, снижают уровень предрассудков.

Навыки межличностной коммуникации: Программа предоставляет многочисленные возможности для работы в командах, где участники из разных возрастных групп и, возможно, культур, учатся «эффективно взаимодействовать, договариваться и разрешать конфликты».

Творческое самовыражение: Подростки могут проявить себя в театральных постановках по мотивам народных сказок, создании творческих проектов, отражающих культурные особенности.

Профилактика деструктивного поведения: Через позитивное включение в социально значимую деятельность и укрепление связей с культурными корнями снижается риск вовлечения в негативные влияния.

**Для детей младшего школьного возраста (7-11 лет)**

**Для этой возрастной группы актуальность программы обусловлена:**

Расширение кругозора: Знакомство с яркими и увлекательными сказками, песнями, играми разных народов России «стимулирует познавательный интерес».

Развитие воображения и творческих способностей: Участие в мастер-классах по народным промыслам, разучивание танцев и песен развивает мелкую моторику, артистизм и эстетический вкус.

Формирование основ толерантности: В игровой форме дети учатся \*уважать различия\*, понимать, что мир разнообразен и это прекрасно.

Социализация: Программа создаёт комфортную среду для «адаптации в коллективе», развития дружеских отношений и сотрудничества.

**Новизна программы "Сказки тёплого лета"** заключается в её комплексном, межкультурном и интерактивном подходе к воспитанию и развитию детей.

**1. Интеграция с Годом единства народов России:** Программа не просто упоминает эту тему, а «строит вокруг неё всю сюжетную линию и содержательное

наполнение», делая каждую смену тематической, посвящённой определенным аспектам многонациональной культуры.

**2. Сквозное использование сказочного архетипа:** Каждый день программы строится на мотивах народных сказок разных регионов России, что делает процесс обучения и воспитания «увлекательным и эмоционально насыщенным».

**3. Иммерсивный опыт:** Участники не просто изучают культуру, а «погружаются в неё через практическую деятельность»:

**Мастер-классы:** Народные промыслы (лепка, роспись, вышивка).

**Музыка и танцы:** Изучение народных песен и хороводов.

**Театральные постановки:** Инсценировки сказок и легенд.

**4. Возрастная адаптация:** Задания и активности разработаны таким образом, чтобы быть «интересными и посильными для всех возрастных категорий» (7-17 лет), с учётом их психофизиологических особенностей. Старшие ребята могут выступать наставниками для младших, что способствует развитию лидерских качеств и ответственности.

### *Понятийный аппарат*

Для реализации программы используются следующие ключевые понятия:

**Единство народов России** – это принцип гармоничного сосуществования и взаимоуважения всех этносов, проживающих на территории России, объединённых общей историей, культурой и государственностью.

**Культурное наследие** – совокупность материальных и духовных ценностей, созданных предшествующими поколениями, сохраняемых и передаваемых из поколения в поколение.

**Традиции** – исторически сложившиеся и передаваемые из поколения в поколение элементы социальной и культурной системы.

**Этнос** – исторически сложившаяся устойчивая общность людей, объединённая общими объективными либо субъективными признаками, такими как язык, культура, общая история, самосознание.

**Толерантность (терпимость)** – уважение, принятие и правильное понимание богатого многообразия культур мира, форм самовыражения и способов проявлений человеческой индивидуальности.

**Межкультурная коммуникация** – процесс взаимодействия между представителями различных культур, целью которого является взаимопонимание и обмен информацией.

**Патриотизм** – любовь к Родине, преданность ей, стремление своими действиями служить ее интересам.

**Сказка** – жанр литературного творчества, произведение фольклора или художественной литературы с вымышленным сюжетом, героями и событиями, часто несущее в себе поучительный или моральный смысл.

### ***Краткая характеристика участников программы***

Программа "Сказки тёплого лета" рассчитана на детей и подростков в возрасте от 7 до 17 лет.

#### **Возрастная категория 7-11 лет (младший возраст):**

Особенности: Высокая игровая мотивация, развитое наглядно-образное мышление, потребность в ярких впечатлениях, эмоциональная отзывчивость, быстрая утомляемость при монотонной деятельности.

Интересы: Игры, сказки, творчество, новые открытия, общение со сверстниками и взрослыми.

Цели в программе: Знакомство с культурой народов России через сказки и игры, развитие творческих способностей и основ толерантности.

#### **Возрастная категория 12-14 лет (средний возраст):**

Особенности: Стремление к самостоятельности, потребность в признании и самоутверждении, развитие критического мышления, формирование групповых ценностей, повышенный интерес к общению со сверстниками.

Интересы: Приключения, командные игры, общественно полезная деятельность, возможность проявить себя, поиск ответов на вопросы "кто я?" и "каково мое место в мире?".

Цели в программе: Углублённое изучение культурного многообразия, развитие навыков межкультурной коммуникации, лидерских качеств, ответственного отношения к обществу.

#### **Возрастная категория 15-17 лет (старший возраст):**

**Особенности:** Формирование мировоззрения, стремление к самоопределению, поиск смысла жизни, развитие самосознания, потребность в глубоком осмыслении информации, готовность к рефлексии.

**Интересы:** Проектная деятельность, дискуссии, возможность внести реальный вклад, профессиональное самоопределение, наставничество.

**Цели в программе:** Осмысление роли культурного единства в современном мире, развитие гражданской позиции, проектная деятельность, наставничество для младших участников, формирование лидерских и организаторских компетенций.

## **II. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК**

Целевой блок программы "Сказки тёплого лета" определяет основные направления, которые должны быть достигнуты в процессе её реализации, конкретные шаги для достижения этих целей, ожидаемые изменения у участников и широкое влияние на общество.

### ***2.1. Цели программы.***

**Основная цель:** Создание оптимальных условий для всестороннего развития, оздоровления и творческой самореализации детей и подростков в возрасте от 7 до 17 лет через полное погружение в интерактивную, вдохновляющую и безопасную сказочную среду загородного лагеря.

#### **Развивающие цели:**

**Развитие коммуникативных навыков:** Формирование умения эффективно взаимодействовать, договариваться и сотрудничать в коллективе.

**Формирование лидерских качеств и ответственности:** Стимулирование инициативности, способности принимать решения и брать на себя ответственность за свои действия и действия команды.

**Стимулирование творческого мышления и воображения:** Раскрытие креативного потенциала через участие в создании сказочного мира и его атрибутов.

**Привитие навыков самостоятельности:** Развитие способности к самообслуживанию, организации своего досуга и решению бытовых задач в условиях лагеря.

**Укрепление физического и психического здоровья:** Обеспечение активного отдыха, закаливания, сбалансированного питания и позитивного эмоционального фона.

## **2.2. Задачи программы.**

Для достижения поставленных целей, программа "Сказки тёплого лета" ставит перед собой следующие задачи:

**-Организовать** разнообразную и насыщенную досуговую деятельность, направленную на активное включение каждого участника в сюжетно-ролевую игру.

**-Создать** атмосферу доброжелательности, сотрудничества и взаимопомощи в детских отрядах, способствующую формированию крепких дружеских связей.

**-Развивать** творческие способности детей и подростков через участие в мастер-классах, театрализованных постановках, художественных и музыкальных проектах.

**-Формировать** устойчивые навыки здорового образа жизни, бережного отношения к природе и основам личной безопасности.

**-Способствовать** развитию эмоционального интеллекта, эмпатии и толерантности в межличностном общении, независимо от возраста и индивидуальных особенностей.

**-Обеспечить** психологический комфорт, чувство защищенности и физическую безопасность каждого ребёнка на протяжении всей смены.

**-Привлечь** квалифицированные педагогические кадры, способные реализовать принципы программы и создать атмосферу сказки.

## **2.3. Ожидаемые результаты**

По окончании программы "Сказки тёплого лета" планируются следующие результаты:

**Для участников:**

**Повышение социальной активности:** Участники будут активно взаимодействовать в команде, демонстрируя навыки сотрудничества и взаимопомощи, легко адаптируясь в новом коллективе.

**Развитие коммуникативных качеств:** Улучшение способности к открытому общению, эффективному выражению своих мыслей и чувств, умению слушать и слышать других.

**Проявление лидерских качеств:** Увеличение числа детей, готовых брать на себя инициативу, организовывать других и нести ответственность за общий результат.

**Раскрытие творческого потенциала:** Участники приобретут новые навыки в области искусства, ремёсел, театрального или музыкального творчества, повысится их интерес к креативным видам деятельности.

**Повышение самостоятельности:** Дети научатся принимать решения, решать бытовые вопросы, проявлять инициативу в различных ситуациях.

**Улучшение физического состояния:** Укрепление иммунитета, повышение выносливости и физической активности.

**Повышение самооценки и уверенности в себе:** Успешное преодоление игровых испытаний и признание сверстников и взрослых будут способствовать формированию позитивного "Я-концепции".

**Формирование позитивных воспоминаний:** Дети получают яркие и запоминающиеся впечатления от летнего отдыха, что будет способствовать желанию вернуться в лагерь.

**Для лагеря:**

**Укрепление имиджа:** Повышение репутации лагеря как современного, развивающего и безопасного места отдыха.

**Рост популярности:** Увеличение количества желающих попасть в лагерь, расширение клиентской базы.

**Повышение квалификации персонала:** Развитие компетенций педагогического состава в области игровых технологий и сюжетно-ролевых программ.

#### ***2.4. Социальная значимость***

Программа "Сказки тёплого лета" имеет высокую социальную значимость, так как способствует:

**Профилактике девиантного поведения:** Организация содержательного, увлекательного и развивающего досуга отвлекает подростков от негативных влияний улицы и виртуальной среды, предоставляя конструктивные альтернативы.

**Формированию социально активной личности:** Участие в командных играх и коллективных творческих делах воспитывает навыки сотрудничества, ответственности и гражданственности, необходимые для успешной адаптации в обществе.

**Развитию толерантности и межвозрастного взаимодействия:** Программа, объединяющая детей разных возрастов, способствует формированию взаимоуважения, эмпатии и умения находить общий язык между младшими и старшими участниками.

**Укреплению института семьи:** Предоставление качественного и безопасного отдыха для детей и подростков позволяет родителям заниматься своими делами, зная,

что их ребёнок находится в благоприятной развивающей среде. Дети привозят домой новые знания, умения и яркие впечатления, обогащая семейное общение.

**Поддержке здорового образа жизни:** Активное вовлечение в спортивные игры и мероприятия способствует формированию привычки к физической активности и осознанному отношению к своему здоровью.

### **III. КРИТЕРИИ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОГРАММЫ**

*Оценка результативности программы* является ключевым этапом для определения её эффективности и дальнейшего совершенствования. Используется комплексный подход, оценивая как изменения у участников, так и качество самой организации.

#### ***1. Уровень достижения (индивидуального и командного)***

Этот блок оценивает, насколько участники программы достигли поставленных целей и задач, а также их прогресс в развитии ключевых компетенций.

#### **Критерии:**

**Активность участия:** Степень вовлеченности ребёнка во все мероприятия, инициативность, желание участвовать.

**Качество выполнения заданий:** Уровень выполнения творческих, интеллектуальных, спортивных и игровых заданий, соответствие предъявляемым требованиям.

**Проявление лидерских качеств:** Способность брать на себя ответственность, организовывать других, вести за собой команду (для детей, проявляющих такие качества).

**Развитие коммуникативных навыков:** Умение работать в команде, договариваться, решать конфликты, слушать и быть услышанным.

**Соблюдение правил:** Дисциплина, следование правилам лагеря и игровым инструкциям.

**Рост самостоятельности:** Способность к самообслуживанию, принятию решений, решению бытовых проблем.

**Спортивные и творческие успехи:** Индивидуальные и командные достижения в конкурсах, соревнованиях, мастер-классах.

## **Методы оценки:**

**Наблюдение вожатых и педагогов:** Ежедневное, систематическое наблюдение за поведением, активностью и взаимодействием детей в различных ситуациях. Результаты фиксируются в дневниках наблюдений.

**Экспертная оценка педагогического состава:** Коллективная оценка вожатыми, заместителем директора по воспитательной работе и педагогами дополнительного образования по разработанным шкалам (от 1 до 5) в конце смены.

**Анализ продуктов деятельности:** Оценка рисунков, поделок, сценариев, песен, видеороликов, созданных детьми.

**Результаты игровых заданий:** Подсчёт набранных "золотых монет", победы в квестах, конкурсах, состязаниях.

**Обратная связь от сверстников:** Игровые методики "Тайный друг", "Комплимент", "Социальная звезда", которые позволяют детям оценить вклад друга друга (для старших групп).

**Диагностические методики (для старших групп):** Анкетирование или тестирование на определение уровня развития коммуникативных навыков, лидерских качеств (в начале и конце смены для оценки динамики).

## **2. Уровень удовлетворённости участников и их родителей(законных представителей).**

Этот блок оценивает, насколько программа соответствует ожиданиям и потребностям целевой аудитории.

### **Критерии:**

**Эмоциональное состояние:** Позитивный эмоциональный фон, отсутствие стресса, радость от пребывания в лагере.

**Удовлетворённость содержанием программы:** Интерес к мероприятиям, их разнообразие, соответствие возрасту и интересам.

**Удовлетворённость условиями:** Комфортность проживания, качество питания, безопасность.

**Удовлетворённость работой персонала:** Отзывчивость, профессионализм, дружелюбие вожатых и педагогов.

**Готовность вернуться в лагерь:** Выраженное желание продолжить участие в программе.

**Рекомендации лагеря другим:** Готовность рекомендовать лагерь друзьям и знакомым.

**Методы оценки:**

**Анонимное анкетирование участников:**

В начале смены: "Дерево ожиданий" (что жду от лагеря).

В середине смены: "Солнышко и тучка" (что нравится, что не нравится), "Барометр настроения".

В конце смены: "Мой идеальный лагерь", "Письмо будущим участникам", анкета с вопросами о впечатлениях, любимых мероприятиях, работе вожатых.

**Индивидуальные и групповые беседы:** Неформальное общение с детьми для выяснения их мнения и пожеланий.

**Опрос родителей (в устной или письменной форме):** В конце смены о впечатлениях ребёнка, изменениях в поведении, качестве отдыха.

**"Книга отзывов и предложений":** Физическая или электронная форма для сбора обратной связи от детей и родителей.

**3. Качество организуемой деятельности.**

Этот блок фокусируется на оценке эффективности работы педагогического коллектива и соответствия проведённых мероприятий программным целям.

**Критерии:**

**Соответствие мероприятий целям и задачам:** Насколько каждое мероприятие способствовало достижению заявленных целей программы.

**Методическое качество мероприятий:** Чёткость планирования, логика проведения, разнообразие форм и методов работы, использование инновационных подходов.

**Вовлеченность всех участников:** Насколько удавалось активизировать всех детей, а не только наиболее активных.

**Наличие обратной связи (рефлексии):** Качество проведения рефлексивных занятий после мероприятий, их глубина и значимость для участников.

**Безопасность мероприятий:** Строгое соблюдение всех норм и правил безопасности при проведении любых активностей.

**Экономичность и рациональность использования ресурсов:** Эффективное использование материально-технической базы и бюджета.

## **Методы оценки:**

**Самоанализ вожатых и педагогов:** Письменные отчёты\_ и устные выступления после каждого крупного мероприятия, анализ сильных и слабых сторон.

**Педагогический анализ заместителя директора по воспитательной работе:** Посещение мероприятий, анализ плана-сценария, оценка реализации, рекомендации.

**Обсуждение на педагогических советах и планёрках:** Коллективный анализ проведённых мероприятий, обмен опытом, поиск решений проблемных ситуаций.

**Фото и видеофиксация:** Анализ визуальных материалов для оценки качества подготовки, оформления и атмосферы мероприятий.

**Мониторинг соблюдения норм безопасности:** Проверки со стороны ответственных лиц.

**Общий подход:** Результаты всех видов оценки будут анализироваться и обобщаться в итоговом отчёте по программе. Это позволит выявить сильные стороны программы, определить зоны для улучшения и скорректировать ее содержание и методики проведения для последующих смен.

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

Реализация программы "Сказки тёплого лета" строится на принципах сюжетно-ролевой игры, где каждый участник становится активным действующим лицом в захватывающей сказочной истории. Все элементы программы взаимосвязаны и подчинены единому замыслу, обеспечивая глубокое погружение и максимальную вовлеченность.

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

Программа построена по принципу постепенного погружения и нарастания динамики, имитируя структуру классической сказки с завязкой, развитием действия, кульминацией и развязкой. Это обеспечивает эмоциональное вовлечение и поддержание интереса на протяжении всей смены.

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

**Завязка:** Знакомство, адаптация, создание атмосферы тайны и предвкушения приключения.

**Цель:** Формирование сплочённых отрядов, погружение в легенду лагеря, определение первых задач.

**Особенности:** Лёгкие игры на знакомство, творческие задания, направленные на самопрезентацию и создание отрядной атрибутики.

### **II этап: Основной (4-18 дни) – "Приключения в Заколдованном Лесу"**

**Развитие действия:** Самый насыщенный и динамичный этап, наполненный испытаниями, квестами, творческими и спортивными баталиями.

**Цель:** Активное развитие навыков участников, достижение промежуточных целей, углубление игрового взаимодействия.

**Особенности:** Межотрядные соревнования, тематические дни, мастер-классы, туристические походы, подготовка к финальному событию.

### **III этап: Заключительный (19-21 дни) – "Возвращение Домой"**

**Кульминация и развязка:** Подведение итогов большого приключения, церемония награждения, рефлексия.

**Цель:** Закрепление полученного опыта, эмоциональное завершение смены, формирование положительных воспоминаний.

**Особенности:** Финальное гала-представление, прощальные мероприятия, обмен впечатлениями.

## ***4.2. Содержание каждого этапа и механизмы реализации***

### ***I этап: "Врата в Страну Чудес" (1-3 дня).***

#### **Содержание:**

**Заезд и размещение:** Встреча детей, знакомство с территорией лагеря.

**Игры на знакомство и сплочение:** "Снежный ком", "Паутина дружбы", "Тайный друг", "Назови качество", «Круг Былинных Имен», «Путеводная Нить Дружбы», «Построим Теремок Вместе!», «Танец Теремка», «Карта Желаний» «Путь к Золотому Ключику»

**Легенда лагеря:** Театрализованное представление или квест-знакомство, где "Хранитель Сказок" и другие персонажи вводят детей в мир "Страны Чудес" и её загадок.

**Формирование отрядов:** Деление на "Сказочные Народы" Выбор названий, девизов, песен, создание эмблем и флагов.

**Кодекс Чести «Сказочного Народа»:** Совместная разработка и принятие правил жизни в отряде и лагере.

**Механизмы реализации:**

- Игровые тренинги.
- Тимбилдинги.
- Творческие мастерские ("Мастерская герба", "Фабрика флагов").
- Интерактивные презентации.
- Вечерние "огоньки" для рефлексии дня.

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

**Содержание:**

**Тематические дни:** Каждый день посвящён определённому "сказочному испытанию" или "волшебной локации" (например, "День Лесного Озера", "День Дворца Королевы Фей", "День Горных Троллей").

**Большие межотрядные квесты:** "Поиск Магического Артефакта", "Спасение Заколдованного Королевства", "Разгадка Древних Тайн", требующие стратегического планирования и командной работы.

**Ролевые игры:** "Совет Волшебников", "Торжественный Суд", "Рыцарский Турнир Лесных Защитников", "Большая Лесная Эстафета Единства", "Тайны Древних Рун: Шифры Народов", "Лесной Пир Единства", "Легенды Ночного Костра", "Тропа Единства: Поиск Лесных Артефактов", "Лесной Совет Мудрости"

**Творческие мастерские:** "Магия Декораций" (создание атрибутов для лагерных мероприятий), "Школа Сказочных Актёров", "Лавка Волшебных Подарков" , "Тайны Музыкального Леса" .

**Спортивные состязания:** "Весёлые Старты Сказочных Существ", "Тропа Испытаний Оборотней", "Чемпионат по Квиддичу" (адаптированный).

**Образовательные часы:** "Экология Волшебного Леса" (уроки природоведения), "Тайны Звёздного Неба" (астрономия), "Книга Мудрых Знаний" (викторины).

**Подготовка к "Королевскому Балю":** Репетиции выступлений, создание костюмов, оформление зала.

**Механизмы реализации:**

- Сюжетно-ролевые игры.
- Квест-ориентированные игры.

- Творческие проекты и конкурсы.
- Мастер-классы с привлечением специалистов;
  - Спортивные эстафеты и соревнования.
- Интеллектуальные викторины и игры.
- Походы, ориентирование на местности.

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

#### **Содержание:**

**"Королевский Бал" (Гала-концерт):** Финальное шоу, на котором отряды представляют свои творческие номера (песни, танцы, сценки), подводятся итоги смены.

**Игры:** "Мозаика Единства", "Большая Российская Викторина: Что? Где? Когда?", "Почта дружбы: Письма Домой", "Театр Народов России: Последний Аккорд", "Фотоквест «Лица Единства»", «Коллективный «Ковёр Дружбы»", "Игра «Путешествие по карте России»", "Коллекция «Народные Загадки и Пословицы»"

**Церемония награждения:** Вручение грамот, дипломов, "Кубка Страны Чудес" победителям и самым активным участникам.

**Рефлексия смены:** "Костер Откровений" (обмен впечатлениями, чувствами), "Сундук Воспоминаний" (каждый пишет послание себе в будущее или будущим участникам), "Фотохроника Приключений".

**Прощальные мероприятия:** Дискотека, просмотр фильма о смене, обмен контактами, фотосессии.

**Отъезд:** Организованное прощание и отъезд детей.

#### **Механизмы реализации:**

- Концертное выступление.
- Торжественная церемония.
- Интерактивные рефлексивные игры.
- Видеопрезентации.
- Дискотека.

### ***4.3. Описание модели игрового взаимодействия***

Программа "Сказки тёплого лета" строится на модели "Большое Приключение в Стране Чудес", которая является сквозной сюжетно-ролевой игрой.

**Мир:** Лагерь преобразуется в "Страну Чудес", где каждый уголок имеет своё сказочное название и легенду. Вожатые и педагоги выступают в ролях "Хранителей Сказок" и других персонажей, поддерживающих игровую легенду.

**Участники:** Дети делятся на "Сказочные Народы" (отряды), каждый из которых имеет свою уникальную историю, атрибутику и "особое задание" в рамках общего сюжета.

**Цель игры:** "Поиск Ключа к Счастью", что достигается через выполнение множества мелких и крупных миссий.

**Ход игры:**

Каждый день отряды получают новые "свитки с заданиями", "карты сокровищ" или "пророчества", которые ведут их по сюжету.

Выполнение миссий требует коллективного мышления, творческих решений, физической активности и проявления эмпатии.

Развитие сюжета зависит от действий отрядов.

**Основные принципы:**

**Полное погружение:** Максимальное использование декораций, костюмов, ролей для создания атмосферы.

**Выбор и влияние:** Участники имеют возможность влиять на развитие сюжета через свои решения и действия.

**Коллективизм:** Основной акцент делается на командной работе и взаимопомощи.

**Интрига:** Постоянное поддержание интереса к сюжету, непредсказуемость дальнейших событий.

**4.4. Система мотивации и стимулирования**

Система мотивации является неотъемлемой частью геймификации и направлена на поддержание интереса, поощрение активности и развитие положительных качеств у участников.

**Игровая валюта/баллы:**

**"Золотые Монеты"** : Отряды зарабатывают их за выполнение заданий, победы в конкурсах, активное участие, соблюдение правил.

**"Лавка Чудес":** В конце смены или в определённые дни "игровую валюту" можно обменять на "внутриигровые привилегии" (дополнительное время на дискотеке, выбор фильма).

### **Визуализация достижений:**

**"Карта Прогресса Страны Чудес":** Общий стенд, где отряды отмечают свой прогресс по сюжетной линии.

**"Древо Героев":** На стенде отряды вывешивают "листья" со своими достижениями.

**Индивидуальные "Паспорта Приключенца":** Каждый участник отмечает в нем свои личные успехи, "открытые локации" и полученные "артефакты".

### **Наградная атрибутика:**

**Индивидуальные:** "Медали Храбрости" за личные достижения.

**Командные:** "Кубок Страны Чудес", грамоты и дипломы для отрядов-лидеров.

### **Привилегии и бонусы:**

**Для отрядов:** Внеочередное использование спортивной площадки, организация тематической дискотеки

**Для индивидуалов:** "День без очереди", возможность выбрать занятие в мастерской, роль в представлении.

**Словесное поощрение:** Ежедневная похвала от вожатых, публичное признание заслуг на общелагерных сборах.

### **4.5. Механизмы взаимодействия детских объединений (отрядов)**

Взаимодействие между отрядами является одним из ключевых элементов программы, способствуя развитию социальных навыков и формированию единого лагерного коллектива.

### **Соревновательный элемент:**

**Межотрядные квесты и эстафеты:** Основная форма конкуренции, где отряды соревнуются за "магические кристаллы" или право первым пройти дальше по сюжету.

**Творческие баттлы:** Конкурсы песен, танцев, театральных постановок, где отряды показывают свои таланты и борются за признание.

**Спортивные турниры:** Соревнования по футболу, волейболу, пионерболу и другим видам спорта.

### **Коллективные творческие дела (КТД) – общелагерные:**

**"Ярмарка Волшебных Чудес":** Каждый отряд готовит свой "ларёк" с играми, угощениями или поделками для общего лагерного праздника.

**"Фестиваль Сказочных Народов":** Каждый отряд представляет культуру своего "народа" через танцы, песни, традиции.

**Подготовка к "Королевскому Балю":** Отряды совместно готовят общие декорации, оформление, участвуют в репетициях.

**Взаимопомощь и сотрудничество:**

**Общие миссии:** В некоторых моментах сюжета отрядам может потребоваться объединить усилия для решения особенно сложной задачи.

**"Совет Мудрых Старцев":** Для решения общелагерных вопросов или конфликтов формируется временный совет из представителей каждого отряда.

**Шефская помощь:** Старшие отряды могут выступать наставниками для младших, помогая им в выполнении заданий или организации досуга.

**Общие сборы и рефлексия:**

**"Круг Единства":** Ежедневные вечерние сборы, где отряды делятся впечатлениями о прошедшем дне, успехами и трудностями.

**Проектная деятельность:** Формирование временных межотрядных групп для работы над конкретными проектами (создание лагерной газеты, видеоролика о смене, оформление общего стенда).

Таким образом, содержание и средства реализации программы "Сказки тёплого лета" представляют собой тщательно продуманную систему, направленную на создание максимально увлекательного, развивающего и запоминающегося опыта для каждого участника.

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

### **Основной педагогический состав**

#### **Директор ЦДО «Солнечный»:**

**Функции:** Общее стратегическое и административное руководство лагерем, обеспечение соблюдения всех норм и стандартов, контроль за реализацией программы, взаимодействие с учредителями и контролирующими органами, разрешение сложных ситуаций.

#### **Заместитель директора по воспитательной работе:**

**Функции:** Координация работы всего педагогического состава, методическое сопровождение программы (адаптация сценариев, разработка новых игр), проведение

планёрок и тренингов для вожатых, контроль за качеством проведения мероприятий, психологическая поддержка персонала. Является главным "Хранителем Сказок", поддерживающим единую сюжетную линию.

#### **Вожатые:**

**Функции:** Непосредственная работа с отрядом, организация быта и досуга детей, проведение отрядных мероприятий, участие в общелагерных делах, обеспечение безопасности, индивидуальная работа с детьми, поддержка игровой легенды в отряде (выступают в роли "Проводников" ).

#### **Педагоги-организаторы / Педагоги дополнительного образования:**

**Функции:** Разработка и проведение тематических мастер-классов, кружков, занятий, подготовка детей к выступлениям и конкурсам.

#### **Педагог -психолог:**

**Функции:** Оказание психологической помощи и поддержки детям и персоналу, проведение адаптационных и развивающих тренингов, разрешение конфликтных ситуаций, наблюдение за психологическим климатом в отрядах.

#### **Медицинский персонал**

##### **Врач:**

**Функции:** Оказание квалифицированной медицинской помощи, контроль за санитарным состоянием лагеря, составление меню, проведение медицинских осмотров, контроль за соблюдением режима дня и физической нагрузки.

##### **Медицинская сестра:**

**Функции:** Выполнение назначений врача, оказание первой помощи, ведение медицинской документации, контроль за приёмом медикаментов детьми.

#### ***Общие требования ко всему персоналу***

**Стрессоустойчивость:** Умение работать в условиях повышенной нагрузки и быстро принимать решения.

**Ответственность и дисциплинированность:** Строгое соблюдение должностных обязанностей и правил лагеря.

**Любовь к детям и умение находить с ними общий язык:** Это фундаментальное требование для любого сотрудника, работающего с детьми.

**Готовность работать в команде:** Взаимодействие и взаимопомощь между всеми членами коллектива.

Эффективное кадровое обеспечение программы "Сказки тёплого лета" позволит создать безопасную, комфортную и развивающую среду, где каждый ребёнок сможет максимально раскрыть свой потенциал и получить незабываемые впечатления.

## **VI. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### ***Методические разработки***

Блок включает материалы, предназначенные для педагогического персонала, обеспечивающие методическую поддержку и единую стратегию реализации программы.

**План-сетка смены:** Подробный календарно-тематический план всех мероприятий программы "Сказки тёплого лета" с указанием дат, времени, места проведения и ответственных.

### **Методические рекомендации для вожатых:**

- По организации отрядной жизни, проведению отрядных "огоньков" и рефлексии.
- По поддержанию игровой легенды "Страны Чудес" и работы с "игровой валютой".
- По проведению игр на знакомство, сплочение, командообразование.
- По работе с конфликтными ситуациями и особенностями подросткового возраста.
- Инструкции по адаптации программы для разных возрастных групп (7-10, 11-14, 15-17 лет).

**-Сборник сценариев:** Полные сценарии для ключевых общелагерных мероприятий (открытие и закрытие смены, тематические дни, крупные квесты, гала-концерт).

**-Картотека игр:** Подробное описание разнообразных игр – подвижных, интеллектуальных, настольных, ролевых – с указанием целей, правил, необходимого инвентаря и возрастных рекомендаций.

**-Материалы для проведения мастер-классов:** Подробные инструкции, шаблоны, схемы для творческих занятий (поделки, рисование, актёрское мастерство, танцы).

**-Пакет диагностических методик:** Анкетирование для оценки уровня удовлетворённости, наблюдения за развитием навыков, методики для оценки психологического климата в отрядах.

### **-Информационные материалы**

Этот блок включает материалы для детей, их родителей и широкой общественности, обеспечивающие информирование и вовлечение.

## **Информационные стенды:**

**Общелагерный:** Расписание дня, анонсы крупных мероприятий, правила лагеря, "Карта Прогресса Страны Чудес", "Древо Героев" (с достижениями отрядов).

**Отрядные:** Расписание отряда, девиз, песня, место для объявлений, индивидуальные и командные достижения.

**Сайт лагеря и страницы в социальных сетях:** Для размещения актуальной информации, фото- и видеоотчетов о жизни лагеря, обратной связи.

**"Паспорт Приключенца":** Индивидуальная книжка для каждого участника, содержащая карту лагеря, расписание, место для записи достижений, правил игры, полезной информации.

**Буклеты и листовки:** Для потенциальных клиентов с описанием программы, преимуществ лагеря.

**Фото- и видеоархив смены:** Профессионально сделанные фотографии и видеоролики, отражающие ключевые моменты программы, для сохранения воспоминаний и использования в рекламных целях.

**"Свитки с заданиями":** Внутриигровые информационные носители, обеспечивающие развитие сюжетной линии.

## **Обучение персонала:**

**Предсменные обучающие семинары и тренинги:** Для всего педагогического состава по ознакомлению с программой, её философией, методиками работы, особенностями возрастной психологии и основами безопасности.

**Ежедневные планёрки и методические часы:** Для оперативного решения возникающих вопросов, анализа проведённых мероприятий, обмена опытом и коррекции дальнейших действий.

Наличие такого комплексного информационно-методического обеспечения позволяет команде лагеря эффективно и качественно реализовать программу "Сказки тёплого лета", создавая незабываемые впечатления и ценный развивающий опыт для каждого ребёнка.

Для успешной и эффективной реализации программы "Сказки тёплого лета" необходим ряд условий, которые обеспечат комфорт, безопасность и полное погружение участников в сказочную атмосферу.

Материально-техническое обеспечение, в свою очередь, должно быть не только достаточным, но и соответствующим тематике программы.

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

Условия реализации программы охватывают организационные, кадровые, гигиенические и атмосферные аспекты, создающие благоприятную среду для детского отдыха и развития.

### **7.1.База лагеря:**

**Местоположение:** Загородная территория, экологически чистая зона, удалённая от промышленных объектов и крупных автомагистралей. Наличие природных объектов, которые интегрированы в игровую легенду как "сказочные локации".

**Инфраструктура:** Развитая инфраструктура, позволяющая проводить разнообразные мероприятия: спортивные площадки, актовый/концертный зал, помещения для кружков и мастерских, беседки, отрядные места.

### **7.2.Безопасность:**

**Территория:** Огороженная и охраняемая территория лагеря с круглосуточным видеонаблюдением.

**Медицинское обслуживание:** Наличие оборудованного медицинского пункта с круглосуточным дежурством врача или фельдшера. Доступность экстренной медицинской помощи.

**Пожарная безопасность:** Соблюдение всех норм пожарной безопасности, наличие средств пожаротушения, проведение регулярных инструктажей и тренировок по эвакуации.

**Кадровый состав:** Весь персонал прошёл проверку на отсутствие судимости и инструктажи по технике безопасности, имеет опыт работы с детьми.

### **7.3.Санитарно-гигиенические условия:**

**Проживание:** Комфортабельные жилые корпуса, соответствующие санитарным нормам, с регулярной уборкой, достаточным количеством санузлов и душевых.

**Питание:** Сбалансированное, пятиразовое питание, соответствующее возрастным потребностям детей, с соблюдением всех санитарных правил и норм. Контроль качества продуктов.

**Водоснабжение:** Бесперебойное снабжение питьевой водой, соответствующей санитарным нормам.

#### **7.4. Атмосфера и психологический комфорт:**

**Поддержка легенды:** Весь персонал активно участвует в поддержании игровой легенды, создавая атмосферу волшебства и приключения.

**Доброжелательность:** Создание атмосферы открытости, взаимоуважения, доверия и поддержки между детьми и педагогическим составом.

**Индивидуальный подход:** Учёт возрастных и индивидуальных особенностей каждого ребёнка при организации досуга и воспитательной работы.

**Психологическая служба:** Возможность получения психологической помощи и поддержки для детей и сотрудников.

#### **7.5. Кадровое обеспечение:**

Наличие квалифицированного, обученного и мотивированного педагогического и обслуживающего персонала.

### **1. Особенности материально-технического обеспечения программы**

Материально-техническое обеспечение программы "Сказки тёплого лета" должно не только отвечать базовым требованиям, но и быть адаптированным под специфику сюжетно-ролевой игры, способствуя созданию уникального сказочного мира.

#### **1.1. Инфраструктура, адаптированная под игровую легенду:**

**Жилые корпуса:** тематическое оформления комнат и этажей

**Актный зал:** оснащён для проведения театрализованных представлений, концертов, дискотек.

**Спортивные площадки:** Оснащены инвентарём

**Помещения для кружков:** Оснащены для проведения мастер-классов.

#### **1.2. Специальный реквизит и атрибутика для игрового погружения:**

**1.3. Декорации:** Крупномасштабные и малогабаритные декорации, создающие атмосферу сказки.

**Костюмы и элементы образа:** Для вожатых (персонажи сказочного мира), а также для детей (элементы костюмов для ролевых игр, балов, представлений).

**Реквизит для квестов:** "Старинные" карты, "магические" артефакты (ключи, кристаллы, свитки с заданиями, сундуки с "сокровищами"), головоломки, шифры, фонарики.

**Игровая валюта:** Физическое воплощение "Золотых Монет" для мотивационной системы.

#### **1.4. Информационно-технические средства:**

**Аудиоаппаратура:** Качественные звуковые системы для проведения мероприятий, дискотек, фоновой музыки, создания звуковых эффектов для квестов.

**Видеопроекционное оборудование:** Проекторы, экраны, телевизоры для показа фильмов, презентаций, видеоотчетов, создания атмосферы.

**Компьютерное оборудование:** Для подготовки сценариев, презентаций, работы с фото- и видеоматериалами.

**Фото- и видеокамеры:** Для фиксации событий, создания архива смены.

**Рации:** Для оперативной связи между персоналом на большой территории лагеря.

#### **1.5. Материалы для творчества и развития:**

**Канцелярские товары:** Бумага (разных форматов и цветов), картон, краски (акварель, гуашь, акрил), кисти, фломастеры, карандаши, клей, ножницы.

**Материалы для рукоделия:** Нитки, бисер, ткань, фетр, глина, пластилин, природные материалы.

**Настольные и развивающие игры:** Широкий ассортимент игр для разных возрастов и интересов.

#### **1.6. Спортивный инвентарь:**

Мячи (футбольные, волейбольные, баскетбольные), скакалки, обручи, бадминтон, дартс, шахматы, шашки, теннисный стол и ракетки.

#### **1.7. Средства связи:**

Телефонная связь, доступ к интернету для административного персонала и экстренных случаев.

Комплексное и продуманное материально-техническое обеспечение, наряду с соблюдением всех условий реализации, позволит программе "Сказки тёплого лета" не просто провести летний отдых, но создать по-настоящему волшебное и незабываемое приключение для каждого ребёнка.

## **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.

## 1 СМЕНА "Сказки теплого лета"

### Сценарий открытия смены (КТД): "Врата в Страну Чудес"

#### Концепция

Действие происходит на границе между "обычным миром" и "Страной Чудес". Участники должны почувствовать себя избранными, которым предстоит открыть тайные врата и шагнуть в неизведанное. Атмосфера таинственная, слегка игривая, но с элементами грандиозности.

#### Декорации и реквизит

**Главный элемент:** Массивные, богато украшенные "Врата в Страну Чудес". Они могут быть сделаны из фанеры, картона или ткани, имитируя старинные резные ворота, увитые искусственными цветами, лианами и мерцающими огоньками.

**Окружение:** Создать небольшой "предбанник" перед вратами.

Занавес или ширма, скрывающая основную территорию за вратами.

Имитация старинных указателей с причудливыми надписями: "Загадочный Лес", "Озеро Снов", "Гора Забытых Мечтаний".

Развешенные гирлянды, фонарики, таинственные символы.

Несколько "ключей" (декоративных, разных форм и размеров), спрятанных в зоне ожидания.

**Музыкальное сопровождение:** Фоновая инструментальная музыка с элементами фэнтези, звуки природы (щебет птиц, шелест листвы).

**Спецэффекты (по возможности):** мягкая разноцветная подсветка.

#### Персонажи (Ведущие и Помощники)

**Хранитель Сказок:** Загадочный, мудрый, немного эксцентричный персонаж. Носит необычный костюм (например, мантию, шляпу с полями, украшенную перьями и кристаллами). Его задача – направлять, интриговать и давать задания.

**Вестники Чудес (Помощники):** 2-3 персонажа в ярких, фантазийных костюмах (эльфы, феи, гномы), которые помогают командам и следят за выполнением заданий.

#### Цель:

**Создание атмосферы погружения и эмоциональной вовлеченности** с первых минут смены, трансформация повседневной реальности в сказочное пространство "Страны чудес" и "Теплого леса", что способствует максимальному раскрытию творческого потенциала и формированию позитивного настроения участников.

#### **Задачи:**

**Сплочение коллектива:** Через совместные интерактивные задания и знакомство в неформальной обстановке, заложить основы для формирования дружного и единого коллектива участников смены.

**Ознакомление с тематикой смены:** Яркое и запоминающееся представление главной концепции "Сказок теплого леса" и "Врат в страну чудес", стимулирование интереса к предстоящим событиям, играм и занятиям.

**Стимулирование творческой активности:** Создание условий для проявления фантазии, воображения и креативности у участников через соответствующие конкурсы, задания и декорации.

**Формирование позитивного эмоционального фона:** Обеспечение ощущения праздника, радости и предвкушения новых открытий, чтобы каждый участник почувствовал себя частью волшебного приключения.

**Установление правил и традиций (в косвенной форме):** Через игровые элементы и взаимодействие ненавязчиво обозначить ключевые принципы и нормы поведения, которые будут действовать на протяжении всей смены.

#### **Ход мероприятия:**

##### ***1. Встреча и Приветствие***

**Начало:** Участники собираются в зоне "перед Вратами". Декорации уже готовы, играет фоновая музыка.

**Выход Хранитель Сказок:** Появляется Хранитель Сказок, эффектно, с использованием специального освещения.

**Приветствие:** Хранитель приветствует собравшихся, объясняя, что они оказались на пороге великого приключения – открытия новой смены "Сказки Теплого Лета".

"Добро пожаловать, храбрые путники и искатели чудес! Вы прибыли на границу миров, где обыденность растворяется, а начинается истинная сказка. Перед вами –

**Врата в Страну Чудес**, но они заперты. Лишь те, кто докажут свою смекалку и смелость, смогут пройти сквозь них и стать частью нашей летней истории."

**2. Формирование отрядов «сказочных народов»:** Каждый отряд получает **свой символ и цвет**.

**Задача:** Чтобы открыть Врата, командам необходимо найти несколько "ключей" и решить **одну общую загадку/задание**.

**Описание квеста:**

Хранитель объявляет, что Врата заперты на **три (или более) магических замка**, и к каждому нужен свой ключ. Ключи спрятаны в области "перед вратами", а чтобы понять, где искать, нужно решить **головоломки или выполнить небольшие задания**.

**Варианты заданий для поиска ключей:**

**Загадки о сказочных персонажах:** "Кто живёт на крыше и любит варенье?" (Карлсон), "Какая девушка полюбила чудовище?" (Красавица из "Красавицы и Чудовища"). Ответ на загадку указывает на место, где спрятан ключ (например, ключ спрятан под изображением Карлсона).

**Пантомима:** Команды показывают друг другу сказочных персонажей или ситуации, а другие отгадывают. Правильный ответ – подсказка к ключу.

**Поиск символов:** В зоне "перед Вратами" спрятаны **фрагменты древней карты** или **символы**, которые, будучи собранными вместе, указывают на местонахождение последнего, самого важного ключа.

**Магическое заклинание:** Каждая команда получает часть "волшебного заклинания", которое нужно собрать воедино. Правильно составленное заклинание – это пароль к Хранителю, который затем передаст им ключ.

Вестники Чудес наблюдают, дают подсказки (если нужно) и начисляют баллы за быстроту и слаженность.

**3. Открытие Врат**

**Сбор ключей:** Когда все команды находят свои ключи, они подходят к Хранителю.

**Церемония:** Хранитель торжественно берет все ключи. Он произносит слова, усиливающие атмосферу волшебства.

"Вы доказали свою смекалку и командный дух! Теперь, когда все ключи собраны, мы можем открыть путь в мир, полный чудес и приключений!"

**Магическое действие:** Хранитель "вставляет" ключи в невидимые замки или совершает символическое действие, а затем **Врата медленно и торжественно открываются.**

#### **4. Переход в Страну Чудес**

**Торжественный проход:** Участники под торжественную, вдохновляющую музыку проходят сквозь открытые Врата.

**Приветствие:** За Вратами их встречают другие вожатые приветствуя их в "Стране Чудес" аплодисментами, конфетти или мыльными пузырями.

**Начало основной программы:** После прохода всех участников Хранитель Сказок объявляет о начале новой смены "**Сказки теплого лета**" и приглашает всех на основную программу открытия.

#### **5. Презентация отрядов:**

**Описание:** Каждый отряд готовит короткое выступление — это может быть речёвка, песня, танец или театральная зарисовка, отражающая название и девиз отряда.

**Цель:** Познакомиться друг с другом, проявить креативность и укрепить командный дух.

#### **Музыкальное сопровождение**

**Начало:** Загадочная, интригующая музыка в стиле фэнтези.

**Во время квеста:** Динамичная, легкая, приключенческая музыка.

**Открытие Врат:** Грандиозная, торжественная, эпическая музыка.

**Переход:** Радостная, вдохновляющая, мажорная музыка.

#### **Дополнительные активности (по желанию)**

**"Магическая пыль":** Перед проходом через Врата, Вестники Чудес могут "посыпать" каждого участника блёстками или конфетти, символизируя их трансформацию.

**Фотозона:** Создать специальную фотозону "У Врат", где команды смогут сделать памятные снимки.

## **Квест "Приключения в Заколдованном Лесу"**

### **Цель:**

Создание уникального интерактивного приключения, способствующего развитию навыков командной работы, логического мышления и креативности, при полном погружении участников в атмосферу сказочного Заколдованного Леса в рамках тематики смены "Сказки теплого лета".

### **Задачи:**

Развитие навыков командной работы и коммуникации;

Стимулирование логического мышления и решения задач;

Поощрение физической активности и ориентации в пространстве;

Укрепление эмоциональной связи с тематикой смены;

Создание ярких и запоминающихся впечатлений;

Развитие наблюдательности и внимания к деталям

### **Ход мероприятия:**

#### ***I. Вступление и завязка***

**Название этапа:** "Тропа Шепчущих Тайн"

**Легенда:** Заколдованный Лес, некогда полный света и смеха, был достигнут древним проклятием, наложенным тёмным колдуном Громозекой. Теперь его сердце окутано густым туманом, а путь к Сердцу Леса, где растёт Древо Желаний, прегражден. Только истинные друзья, объединив усилия и разгадав тайны леса, смогут снять проклятие и вернуть ему былую красоту.

**Цель игроков:** Добраться до Сердца Леса, разгадать все загадки и собрать три Магических Кристалла, чтобы активировать оберег Древа Желаний.

#### ***II. Локации и испытания***

##### **1. Поляна Забвения**

**Описание:** Вход в лес, окутанный лёгкой дымкой. Вокруг растут необычные цветы, источающие сладковатый, усыпляющий аромат.

**Загадка:** Игроки встречают старого «Гнома-Хранителя», который потерял свои очки и не может прочитать древнюю карту.

**Задание:** Найти очки Гнома, спрятанные среди цветов (потребуется внимательность и логика, возможно, «загадка на рифму» или «короткий ребус»).

**Подсказка:** Очки Гнома могут быть разбиты на несколько частей, которые нужно собрать.

## 2. Долина Эха

**Описание:** Глубокий овраг, где любой звук многократно усиливается и искажается. Здесь обитают «Эхо-феи», любящие загадывать звуковые загадки.

### **Испытание:**

**Первое задание:** Игрокам нужно пройти через долину, не нарушив тишину, иначе Эхо-феи запутают их путь. (Может быть, «лабиринт», который нужно пройти по памяти, или «игра "молчанка"»).

**Второе задание (получение кристалла):** Чтобы получить **первый Магический Кристалл**, игрокам необходимо повторить сложную «мелодию», которую сыграет одна из фей (например, с помощью «колокольчиков», «свистулес» или «простого музыкального инструмента»).

**Подсказка:** Мелодия может быть закодирована (например, по цветам или по порядку, который нужно запомнить).

## 3. Тропа Заколдованных Фонарей

**Описание:** Узкая тропа, по обеим сторонам которой висят старые фонари, светящиеся разными цветами. Фонари показывают путь только тем, кто понимает их язык.

**Загадка:** «Фея Света, которая умеет управлять фонарями, была заколдована и теперь говорит только загадками о цветах.

**Задание:** Ответить на «цветовые загадки» Феи Света, чтобы фонари указали правильный путь. (Например: "Какого цвета трава после дождя?", "Что бывает красным, но не ягода?")

**Подсказка:** После каждой правильной отгадки один из фонарей загорается или меняет цвет, указывая направление.

## 4. Загадочное Озеро

**Описание:** Тихое озеро, в центре которого виден небольшой островок. Дорога к островку не видна, она появляется только для тех, кто решит загадку «Водного Духа».

### **Испытание:**

**Задание:** Игрокам нужно решить «логическую задачу» или «головоломку», чтобы Водный Дух показал невидимый мост к острову. (Например, «задача с переправой»,

«головоломка с весами» или «несложная математическая задача», ответ на которую - количество шагов по невидимому мосту).

**Подсказка:** Подсказки могут быть на берегу озера, например, на камнях или деревьях.

### **III. Кульминация: Сердце Леса**

**Описание:** Поляна, в центре которой стоит древнее **Древо Желаний**. Вокруг него — алтарь, на котором нужно разместить собранные кристаллы.

**Последнее испытание:** Когда все **три Магических Кристалла** помещены на алтарь, появляется «призрак тёмного колдуна Громозеки». Он пытается помешать игрокам, задавая им «финальную, сложную загадку» или «шараду», связанную с дружбой и взаимовыручкой.

**Задание:** Правильно ответить на загадку Громозеки. Если ответ верный, проклятие спадает, и лес наполняется светом.

**Пример загадки:** "Что не имеет веса, но может поднять камень? Что не имеет голоса, но может заставить кричать? (Ответ: Вера/Надежда/Дружба, или более конкретная, подстроенная под сюжет квеста)."

### **IV. Завершение этапа**

#### **Награды:**

Символические медальоны «Хранитель Леса».

## **Сценарий общелагерного коллективного творческого дела (КТД)**

### **"Ярмарка волшебных чудес"**

#### **Цель:**

Максимальное раскрытие и демонстрация творческого потенциала каждого участника лагеря через коллективную подготовку и проведение интерактивной "Ярмарки волшебных чудес", что способствует глубокому погружению в сказочную атмосферу смены "Сказки теплого леса" и укреплению чувства единого сообщества.

#### **Задачи:**

Развитие креативного мышления и воображения;

Укрепление навыков командной работы и сотрудничества;

Формирование чувства ответственности и инициативы;  
Повышение самооценки и развитие лидерских качеств; :  
Сплочение лагерного коллектива;  
Обогащение тематического пространства смены;  
Обучение через деятельность.

### **Ход мероприятия:**

#### **1. Подготовительный этап: "Создание сказочных миров" (1-2 дня до Ярмарки)**

Роли и обязанности:

**Педагог -организатор:** Объявляет тему КТД, объясняет правила, распределяет места для ларьков, готовит "сказочную валюту" и призы.

**Вожатые отрядов:** Помогают детям создавать идеи, организовывать работу над ларьком, играми и поделками.

#### ***Деятельность отрядов:***

1. **Выбор "Сказочного Мира":** Каждый отряд выбирает уникальную сказочную тему для своего ларька, соответствующую общей теме смены "Сказки теплого лета".

Примеры тем: "Изумрудный город", "Царство Золотой Рыбки", "Пещера Дракона", "Лесная Избушка Бабы-Яги", "Дворец Снежной Королевы" (если хотим контраст), "Поляна Цветочных Фей", "Мастерская гномов".

#### **2. Разработка Игр и Поделок:**

**Игры (1-2 на ларёк):** Придумывают интерактивные, подвижные или интеллектуальные игры, отражающие тему ларька.

Пример: "Изумрудный город" — игра "Собери путь к волшебнику" (полоса препятствий); "Царство Золотой Рыбки" — "Поймай свою удачу" (мини-рыбалка).

**Мастер-классы/Поделки (1 на ларёк):** Создают уникальные поделки, которые можно сделать быстро или "купить" за сказочную валюту.

Пример: "Лесная Избушка" — обереги из природных материалов; "Поляна Цветочных Фей" — цветочные венки из бумаги; "Мастерская гномов" — браслеты из бусин.

#### **3. Оформление Ларька:**

Придумывают яркое название и рисуют вывеску.

Продумывают декор с использованием подручных материалов (ткани, шарики, ветки, цветы, рисунки).

Готовят "ценники" или условия участия в играх, выраженные в "сказочной валюте".

4. **"Сказочная Валюта"**: Старший вожатый заранее печатает или рисует единую "валюту" лагеря – Золотую Монету. Каждый участник Ярмарки (и ларечник, и посетитель) получает стартовый капитал, например, **10-20 Золотых Монет**.

"Ларечники" могут зарабатывать Монеты за успешное проведение игр или продажу поделок. "Посетители" тратят Монеты на участие в играх и покупку поделок, но могут и выигрывать их в играх.

## **2. День Проведения Ярмарки: "Чудеса Оживают!"**

Место проведения:

Широкая аллея лагеря, где отряды устанавливают свои ларьки.

### **2.1. Торжественное открытие ярмарки**

**Ведущий:** (Один из вожатых в ярком костюме Сказочного Глашатая).

Фоновая музыка: лёгкая, сказочная мелодия.

**Приветствие:** "Дорогие жители "Новой Волны" и гости из сказочных стран! Добро пожаловать на самую волшебную, самую чудесную, самую летнюю **Ярмарку волшебных чудес!** Сегодня, в рамках наших "Сказок теплого лета", мы откроем двери в миры, созданные вашими руками и вашей фантазией!"

**Представление ларьков:** Краткий парад отрядов. Каждый отряд-ларечник может представиться, назвать свой сказочный мир и зажечь свой "волшебный огонёк" (поднять флажок, засветить фонарик).

**Объяснение правил:** "В ваших руках – драгоценные **Золотые Монеты!** Тратьте их с умом, но не бойтесь рисковать! Участвуйте в играх, создавайте поделки, веселитесь и зарабатывайте новые Монеты! Чем больше Монет вы соберете, тем больше сокровищ ждёт вас в нашем **"Магазине Сказок"** в конце ярмарки!"

**Магический запуск:** Все вместе произносят "волшебное заклинание" ("Раз, два, три, Ярмарка, оживи!"), хлопают в ладоши.

### **2.2. Активная Фаза Ярмарки**

**Свободное перемещение:** Дети свободно перемещаются между ларьками.

**Роли "Ларечников":** Дети из отрядов-организаторов активно зазывают гостей, объясняют правила своих игр, помогают в создании поделок, принимают и выдают Золотые Монеты".

**Роли "Посетителей":** Дети-посетители участвуют в играх, мастер-классах, общаются, обмениваются Монетами.

**Вожатые:** Ненавязчиво контролируют процесс, помогают решать возникающие вопросы, поддерживают активность, фотографируют.

### **2.3. Завершение Ярмарки и Награждение**

**Сбор всех участников:** Ведущий объявляет о закрытии "волшебных врат" ярмарки и приглашает всех на главную площадь.

#### **Подсчёт "Золотых Монет":**

Можно провести подсчёт Монет по отрядам (кто заработал больше всего как "ларечник").

Можно предоставить каждому ребёнку возможность обменять свои накопленные Монеты на призы в "Магазине Сказок".

**"Магазин Сказок":** Заранее подготовленный стол с небольшими, символическими призами (сладости, канцелярские товары, наклейки, брелоки, книжки). Каждый приз имеет свою "стоимость" в Золотых Монетах». Это стимулирует детей активно участвовать.

**Номинации и награждения:** Ведущий объявляет победителей в различных номинациях, которые вожатые заранее определили.

"Самый волшебный ларёк" (за лучшее оформление и атмосферу).

"Самая захватывающая игра" (за оригинальность и вовлеченность).

"Самые золотые руки" (за лучшие поделки или мастер-класс).

"Самые гостеприимные хозяева" (за дружелюбие и активность "ларечников").

"Самый предприимчивый отряд" (кто заработал больше всего Монет).

Вручаются дипломы, грамоты и небольшие памятные призы отрядам.

**Общая песня/танец:** Все вместе исполняют финальную песню смены или общий танец.

**Финальное слово Ведущего:** "Спасибо всем за этот чудесный день! Вы доказали, что сказки живут среди нас, и каждый из вас способен творить настоящие чудеса! До новых встреч в сказочном мире "Новой Волны"!"

### **3. Необходимые Материалы и Реквизит:**

Для организации:

Система звукоусиления (микрофон, колонки).

Музыкальное сопровождение (сказочная, весёлая музыка).

Стол, стулья или раскладные ширмы для каждого ларька.

"Золотые Монеты" (распечатанные или нарисованные, разных номиналов).

Грамоты/дипломы для награждения отрядов.

### ***Призы для "Магазина Сказок".***

Для отрядов (для ларьков):

Материалы для оформления (ткани, краски, бумага, картон, фломастеры, гирлянды, воздушные шары, природные материалы).

Реквизит для игр (мячи, обручи, мешочки, ленты, удочки, магниты, ёмкости для воды, инвентарь для эстафет).

Материалы для мастер-классов (бумага, картон, клей, ножницы, бусины, нитки, пластилин, природные материалы).

Коробочки или мешочки для сбора "Золотые Монеты".

Костюмы для "ларечников" (по желанию).

## **Сценарий гала-концерта: Королевский бал «Сказки теплого лета»**

### **Цель:**

Создание атмосферы волшебства; демонстрация талантов; празднование дружбы и единства; вдохновение на будущее.

### **Ход мероприятия:**

#### **1. Подготовка и декор**

Оформление:

**Центральная сцена:** Декорируется как тронный зал или волшебный лес, в зависимости от сказки, которая будет доминировать в оформлении. Можно использовать «драпировки», «гирлянды», «цветы», «декоративные деревья» и «мягкую подсветку».

**Фотозона:** Одна или несколько сказочных фотозон с атрибутами разных сказок (например, карета Золушки, трон Снежной Королевы, избушка на курьих ножках).

**Вход:** Арка, украшенная цветами и лентами, создающая ощущение входа в волшебное королевство.

#### **Музыкальное сопровождение (Фон)**

До начала и в перерывах: инструментальная сказочная музыка, классические вальсы, мелодии из мультфильмов советских сказок.

## **2. Прибытие гостей (отрядов)**

### ***Королевский Прием***

**Дресс-код:** Рекомендуется, чтобы каждый отряд подготовил элемент костюма своего «сказочного народа»

**Встреча:** Ведущие (Король и Королева Бала, или сказочные персонажи) приветствуют каждый отряд у входа.

**Представление отрядов:** При входе каждого отряда ведущие объявляют: «Встречаем представителей [Название «сказочного народа»]!» Под аплодисменты и соответствующую фоновую музыку отряды проходят в зал.

## **3. Открытие Бала**

### **Торжественная Церемония**

1. ***Выход Ведущих:*** Под фанфары или торжественную музыку на сцену выходят Ведущие (Король и Королева Бала). Они могут быть одеты в соответствующие костюмы.

2. ***Приветственная Речь:***

Приветствие всех гостей, отрядов и вожатых.

Краткий рассказ о цели Бала – праздновании завершения смены «Сказки Теплого Лета», о накопленных впечатлениях и талантах.

Объявление о начале творческого состязания и праздника.

«Добро пожаловать в волшебное королевство «Новая Волна»! Сегодняшний вечер — это не просто бал, это кульминация нашего удивительного путешествия по «Сказкам Теплого Лета»!»

**Первый Танец:** Ведущие могут пригласить всех на небольшой общий танец (например, простой вальс или массовый танец-флешмоб), чтобы разрядить обстановку и задать тон празднику.

3. ***Творческие номера отрядов***

Сказочные Представления

**Порядок выступлений:** Определяется заранее жеребьёвкой.

**Регламент:** Каждому отряду даётся «5-7 минут» на выступление.

**Критерии оценки (для жюри, если есть):**

Соответствие теме «Сказки теплого лета».

Оригинальность номера.

Артистизм и синхронность.

Режиссура и костюмы.

Зрительские симпатии.

**Ведущие:** Каждый номер объявляется красочно, с указанием названия отряда и их «сказки».

### **Примеры номеров (Рекомендации для отрядов)**

**Песни:** Переделанные известные песни на сказочный лад, исполнение популярных песен из сказок, авторские песни.

**Танцы:** Постановки на основе сказочных сюжетов, современные танцы с элементами костюмов, народные танцы.

**Сценки:** Короткие юмористические или драматические инсценировки сказок, пародийные номера, мюзиклы в миниатюре.

**Оригинальный жанр:** Теневой театр, пантомима, чтение стихов собственного сочинения на сказочную тему.

## **4. Подведение итогов и награждение**

Церемония «Звёздной Дорожки»:

**1. Слово Ведущих:** Ведущие кратко подводят итоги выступлений, благодарят отряды за их труд и талант.

### **2. Награждение:**

**Общие награды:**

«Самый дружный отряд»

«Самый креативный отряд»

«Открытие смены»

«Лучший танцевальный номер»

«Лучший вокальный номер»

«Лучшая сценическая постановка»

«Приз зрительских симпатий»\*

**Индивидуальные награды:** Отдельные грамоты или медали для самых активных или талантливых ребят, вожатых.

**Главный приз:** «Кубок Королевского Бала» для отряда-победителя, который лучше всех воплотил дух «Сказок Теплого Лета».

**3. Слова директора:** Официальное завершение смены, слова благодарности, пожелания.

## **5. Гранд-финал**

Прощальный вальс и дискотека

**1. Прощальный Вальс:** Все отряды, вожатые и сотрудники лагеря собираются для общего прощального танца. Это может быть как медленный вальс, так и заранее разученный флешмоб, символизирующий единство.

**2. Дискотека:** После торжественной части начинается зажигательная дискотека с современными хитами.

## **6. Дополнительные элементы**

**Интерактив с залом:** Во время перерывов или пока жюри совещается, можно провести небольшие викторины на знание сказок, игры или конкурсы с призами.

**Показ лучших моментов смены:** Короткий видеоролик с фотографиями и видеозаписями самых ярких моментов смены «Сказки Теплого Лета».

**Стена желаний:** Место, где каждый может написать свои пожелания лагерю, друзьям и себе на следующее лето.

## **7. Важные моменты для организаторов**

**Репетиции:** Обеспечьте достаточное время для репетиций номеров отрядов на сцене.

**Техническое обеспечение:** Качественный звук, свет, проектор, микрофоны.

**Безопасность:** Продумайте все аспекты безопасности, особенно при использовании декораций и электрооборудования.

**Тайминг:** Строго следите за таймингом каждого этапа, чтобы мероприятие не затянулось.

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

1 смена

(21 день)

## **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**.