

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Шалинского городского округа «Колпаковская средняя общеобразовательная школа»

ПРИНЯТА:
Педагогическим советом
Протокол №6 _____
От «16» мая 2024 г.



ПРОГРАММА
пришкольного лагеря с дневным пребыванием
детей
«ОТ ОРЛЯТ К ДВИЖЕНИЮ ПЕРВЫХ»

Возраст детей: 7-11 лет
Срок реализации : 21 день

п. Колпаковка 2024 г.

№ п/п	Содержание программы	Страницы
1	Титульный лист	1
2	Оглавление. Содержание программы	2
3	Паспорт программы	3
4	Пояснительная записка	5
5	Целевой блок	7
6	Режим дня	9
7	Содержание программы смены	10
16	План работы	13
17	Список используемой литературы	47

Информационная карта

Название образовательного учреждения	МБОУ «Колпаковская СОШ»
Полное название программы	Программа пришкольного лагеря с дневным пребыванием детей «От Орлят России к Движению Первых»
Цель программы	<ul style="list-style-type: none">- развитие социальной активности школьников через самореализацию и взаимодействие со сверстниками в сфере коллективной, творческой и интеллектуальной деятельности- формирование у участников смены представления о назначении Движения Первых, его месте и роли в достижении приоритетных национальных целей Российской Федерации и личном вкладе участников в социально-значимую деятельность
Сроки реализации	3 июня 2024 года – 27 июня 2024 года
Характеристика контингента	Количество детей – 15 человек. При комплектовании особое внимание уделяется детям из многодетных малообеспеченных семей.

Пояснительная записка

Данная программа пришкольного лагеря с дневным пребыванием детей «От Орлят России к Движению Первых» включает в себя два тематических блока:

1 тематический блок предполагает реализацию программы «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» как продолжение реализации программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России».

Срок реализации данного блока – 14 дней.

Данный блок реализуется в соответствии Методическим пособием по организации профильной смены «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» в каникулярное время (авторы-составители: Дровалёва Е.Ю., Сокольских А.А., Телешева О.Ю., Шевердина О.В. – Краснодар: 2024 г.).

В основу программы «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» легли ключевые идеи треков «Орлёнок–Лидер», «Орлёнок–Эрудит» и «Орлёнок – Мастер» программы развития социальной активности обучающихся начальных классов «Орлята России».

Программа 1 блока «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» является комплексной и охватывает различные аспекты развития личности младших школьников. Формирование командного духа, уважения к ценностям российского общества, позитивного отношения к другим ребятам и взрослым, желания придумывать и участвовать в том или ином деле, что в дальнейшем способствует становлению активной жизненной позиции, в каникулярное время происходит благодаря включению детей в активный отдых и реализацию потребностей младших школьников узнавать новое, демонстрировать свои умения, быть значимым для окружающих его взрослых.

Программа смены разработана на основе приключений Весёлых человечков детского журнала «Весёлые картинки», которые начиная с 1956 года не только развлекают ребят, но и учат очень многим правильным делам и поступкам, развивают в них любознательность, творчество, знакомят с лучшими детскими писателями и иллюстраторами (Лев Кассиль, Корней Чуковский, Агния Барто, Эдуард Успенский, Сергей Михалков, Виктор Чижиков, Аминадав Каневский, Андрей Усачев и многие другие). Это не только обучение и воспитание ребёнка на лучших образцах отечественной литературы и искусства, но и досуг всей семьи. А значит, педагоги детского лагеря, по возможности, могут привлечь к реализации программы смены и родителей ребят. Это семейный журнал, в котором уделяют большое внимание активному чтению: праздники чтения, всевозможные конкурсы, художественные выставки во всех регионах России.

Журнал «Весёлые картинки» разножанровый: истории в картинках, картинки-загадки; парные картинки, в которых нужно искать отличия; пиктограммы (с помощью маленьких рисунков, заменяющих слова, нужно записать сообщение); комиксы; настольные игры на основе познавательного материала, например, игрушечная фабрика, хлебозавод, завод, где делают сахар.

В журнале много интересных тестов, которые можно читать самостоятельно или со взрослыми. Стихи, рассказы, истории с продолжением, а ещё мастер-классы творчества и изобретательства, креативных идей и воплощения их в жизнь.

2 тематический блок предполагает реализацию тематической части смены «День Первых».

Данный блок учитывает Методические рекомендации по проведению тематического блока смены «День Первых» (методическое издание / [Н. Ю. Лесконог, Т. В. Макарова, С. Г. Погосян и др.]. – Москва :МПГУ, 2023 – 40 с.).

В рамках реализации данного блока проводятся ключевые мероприятия, погружающих участников смены в миссию, ценности, направления Движение Первых в формате интерактивных и организационно-деятельностных игр, проектных сессий, креативных коллективно-творческих дел и других активностей.

Участниками программы «От Орлят России к Движению Первых» могут стать дети от 7 до 11 лет.

Целевой блок

Цель 1 тематического блока «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков»:

-развитие социальной активности школьников через самореализацию и взаимодействие с одноклассниками в сфере коллективной, творческой и интеллектуальной деятельности.

Задачи:

Обучающая: обогащать кругозор детей через творческое самовыражение и познание нового.

Развивающая: формировать навыки и способы социального взаимодействия с различными группами людей и содействовать проявлению активной жизненной позиции.

Воспитательная: способствовать сознательному положительному отношению к познанию, творчеству и результатам совместной деятельности в коллективе как важным жизненным ценностям.

Предполагаемые результаты:

Группа результатов	Формулировка результата Для ребёнка	Способ оценки результата
Личностные	<ul style="list-style-type: none">- Проявляет познавательные интересы и творческую активность;- Проявляет инициативу и понимает ответственность за порученное дело;- Демонстрирует личностные знания, умения в сфере творческого и прикладного направления деятельности	<ul style="list-style-type: none">- беседа- наблюдение- участие ребёнка в итоговых делах смены
Метапредметные	<ul style="list-style-type: none">- умеет договариваться, слушать и слышать окружающих его людей;- умеет анализировать деятельность, действия, поступки;- применяет полученные знания на практике;- демонстрирует самостоятельность в соответствии с уровнем психофизиологического развития	<ul style="list-style-type: none">- беседа- наблюдение- анализ творческих работ ребёнка- участие ребёнка в итоговых делах смены

Предметные	-взаимодействует со сверстниками и взрослыми в ходе групповой работы, ведёт диалог, аргументирует собственную точку зрения; -демонстрирует практические навыки творческой и интеллектуальной деятельности; -доводит начатое дело до завершения, анализирует полученный результат личной и групповой работы	-наблюдение -анализ заинтересованности, включенности ребёнка в различные виды деятельности -участие ребёнка в итоговых делах смены
------------	--	--

Цель 2 тематического блока «День Первых»:

- просвещение и всестороннее развитие участников смены через их включение в различные виды деятельности, а также формирование представлений о Движении Первых, стимулирование активного включения и участия в его деятельности.

Задачи:

Обучающая: познакомить участников смены с ключевыми проектами Движения Первых.

Развивающая: сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в Движения Первых.

Воспитательная: мотивировать участников смены на деятельность в Движении Первых на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей движения, на осознанную социально-значимую деятельность; укрепить гражданско-патриотическую позицию участников смены в рамках знакомства с историями подвигов героев России и историями успеха выдающихся личностей нашей страны, региона, города.

Предполагаемые результаты:

-□ понимание участниками смены содержания миссии и ценностей Движения Первых;

-□ знакомство с направлениями и проектами Движения Первых;

-□ предварительный выбор участниками смены направления Движения Первых, в котором они планируют развиваться;

-□ понимание участниками смены значимости консолидации ресурсов для решения социально-значимой проблематики в рамках деятельности Движения Первых;

-□ готовность участников смены популяризировать деятельность Движения Первых, формировать положительный образ организации среди сверстников.

Режим дня:

08.30-09.00 – Сбор детей	
09.00-09.15 – Линейка, зарядка	Перекличка отрядов, информация о предстоящих событиях дня, поднятие государственного флага РФ с исполнением гимна РФ. Выполнение зарядки
09.15-09.30 – Завтрак	Начинается с творческой презентации меню, которая включает информацию о пользе продуктов. Данная презентация может звучать по радио.
09.30-12.00 – Работа по программе лагеря (посещение мастерских, мероприятий)	Рекомендуется разделить работу на несколько занятий Обязательно чередование спокойного и активного видов деятельности.
12.00-13.00 – Оздоровительные процедуры	Спортивные игры, игры на свежем воздухе (организуются вожатыми)
13.00-14.00 – Обед	Знакомство отрядов с меню, представленным на обед.
14.00-15.00 – Отрядное время	Подготовка и проведение отрядных дел, оформление отрядных уголков, проведение «огоньков»
15.00 – Уход домой	-

Содержание программы смены

План-сетка смены пришкольного лагеря

1день	2день	3день	4день	5день	6день	7день
1 тематический блок «Увлекательные каникулы с «Клубом Весёлых человечков»						
Торжественная линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка
Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)
<i>Игрына знакомство, командообразование</i>	Театрализованный старт мастер-классов «В гости кмастерамсвоего дела»	Церемония открытиясмены	<i>Мастер-классот вожатого – оформляем ЖурналКоманды</i>	<i>«Калейдоскоп идей» – подготовка командногодела к тематическому дню «Эрудит»</i>	<i>Марафон интересныхигр «Морехорошего настроения</i>	Тематический день Эрудит Старт тематического дня
Игровая программа «Давайте дружить» <i>Сборкомандыпо итогам игры</i>	Открытие «Мастерских КлубаВесёлых человечков»	1-езанятияев Мастерских КлубаВесёлых человечков	2-е занятие в Мастерских	3-е занятие в Мастерских	4-е занятие в Мастерских	5-е занятие в Мастерских
<i>Подготовка визиткикоманды</i> Планирование работ для муниципального конкурса видеороликов и постеров по теме «Дорога и Мы»	<i>Часигры команды</i> <i>Сбор-рождение команды</i> <i>Заполнение странички Журнала команды</i>	<i>Игровойчас «Играюя–играют друзья»</i> <i>Работа микрогрупп в командах по ЧТП</i>	Игра на командообразован ие «Мы-команда!»	<i>«Калейдоскоп идей» – подготовка командногодела к тематическому дню «Эрудит» по методике КТД</i>	<i>«Калейдоскоп идей» – подготовка командногодела к тематическому дню «Эрудит» по методике КТД</i>	Марафон настольныхигр «Развиваемся, играя!»
<i>Огонёк «Здравствуйте, это мы!»</i>	Киновечер – мультфильмыпро Клуб Весёлых человечков <i>Огонёк «Звездонад»</i>	Творческийвечер «В гостях у Весёлых человечков» <i>Огонёк «Необыкновенная история»</i>	Танцевально-игровая программа«Мы играем и поём, дружно, весело живём!» <i>Огонёк-анализ дня</i>	<i>Огонёк«Мой талисман»</i>	Исследовательски й квест «Природный код» <i>Огонёк-анализ дня</i>	Командный турнир: Большие шахматы <i>Огонёк-анализ дня</i>

<i>8день</i>	<i>9день</i>	<i>10день</i>	<i>11день</i>	<i>12день</i>	<i>13день</i>	<i>14день</i>
Линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка
Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)	Флешмоб Орлята России (или зарядка)
6-езанятий Мастерских Клуба Весёлых человечков	7-е занятие в Мастерских	8-е занятие в Мастерских	9-е занятие в Мастерских	10-е занятие в Мастерских	Подготовка к выставке	<i>Итоговый сбор команды «Рубрика «Оставляю вам на память»</i>
Экскурсия или поход в музей	<i>Танцевальный час «Ловим ритм»</i>	Экскурсия в парк «Кладовая природы»	<i>Тематический час «Открывая страницы интересной книги»</i>	Фестиваль творчества «Время талантов»	Выставка Журналов команд	Церемония закрытия смены «Навстречу будущему»
КТД «Коробка храбрости» <i>Огонёк «Волшебный фонарь»</i>	Игра-станция «Твори! Выдумывай! Пробуй!» Танцевальная программа «В кругу друзей» <i>Огонёк-анализ дня</i>	Весёлые старты «Быстрее! Выше! Сильнее!» <i>Огонёк «Дружба»</i>	Музыкальная гостиная «С хорошего настроения» <i>Огонёк «Наш общий дом»</i>	Итоговый концерт «Волшебство творчества» <i>Тематический огонёк «Расскажи мне обо мне»</i>	Праздничная дискотека «Финальный аккорд» <i>Огонёк-анализ дня</i>	Поющая площадь «Мелодия дружбы» <i>Итоговый огонёк «Во всем мире ну ж друг»</i>

2 тематический блок «День Первых»

15день	16день	17день	18день	19день	20день	21день
Вводный день «Встречай!»	Ознакомительный день «Узнай!»	Проектировочный день «Придумай!»	Проектировочный день «Придумай!»	Деятельностный день «Сделай!»	Деятельностный день «Сделай!»	Итоговый день «Действуй!»
Торжественная линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка	Линейка
Флешмоб Движения Первых (лагерь/отряды)	Зарядка с Первыми (или флешмоб)	Зарядка с Первыми (или флешмоб)	Зарядка с Первыми (или флешмоб)	Зарядка с Первыми (или флешмоб)	Зарядка с Первыми (или флешмоб)	Зарядка с Первыми (или флешмоб)
Игровая программа по отрядам (отряд)	Квест-игра «Узнай Первым!» (лагерь)	Отрядная ролевая игра «Завтра наступает сегодня» (отряд)	Проектирование КТД «Если не творчески – тогда зачем?»	<u>Первые ЛЮБЯТ РОССИЮ:</u> - Коллективно-творческое дело (отряд)	<u>Первые УМЕЮТ ДРУЖИТЬ:</u> - Конкурс командных плакатов	Отрядный огонек
Зарядка «Вызов Первых» (лагерь, программа спортивной направленности)	Интеллектуально-творческая игра «Команда Первых» (лагерь)	Проектная сессия «ПРОДвижение» (отряд)	Марафон проектов (лагерь)	- Танцевальный флешмоб (лагерь) - Поэтический марафон (лагерь) - Создание арт-объектов (лагерь)	<u>Первые БЕРЕГУТ ПРИРОДУ:</u> - Экологическая акция «Чистота начинается с тебя» - Маршрутная игра «Хламу – нет»	Сбор отряда
Отрядная игра «Объясни» (отряд)	Ролевая игра «Фестиваль Первых» (лагерь)		Игра «Неудача – Урок – Улучшение» (лагерь/отряд)	<u>Первые ПРИНОСЯТ ПОЛЬЗУ:</u> - Конкурс видеороликов по теме «Дорога и Мы» - Конкурс постеров «Дорога и Мы» - Марафон постов в социальных сетях	- Интеллектуальный чемпионат «Красная книга» - Флешмоб «Творим вместе с природой» - Вечер веселых игр и конкурсов «Робинзонада»	Круг интересов (отряд)

1 тематический блок «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков»

Игровой сюжет тематического блока «Увлекательные каникулы с «Клубом Весёлых человечков»

Жили-были в разных странах и разных сказках Весёлые человечки: Карандаш, Петрушка, Самоделкин, Чиполлино, Гурви́нек, Дюймовочка, Буратино, Незнайка. У каждого из них была своя история, своя сказка. Однажды Весёлые человечки встретились и решили больше никогда не расставаться. Много они путешествовали, бывали в гостях у ребят в разных концах нашей большой страны и стали лучшими друзьями девчонок и мальчишек. А самые интересные истории из своих путешествий Весёлые человечки публиковали в рубриках журнала «Весёлые истории».

Во время одного из своих путешествий Весёлые человечки познакомились с ребятами-орлятами и предложили им вступить к ним в «Клуб Весёлых человечков», в котором мальчишки и девчонки смогли бы показать силу настоящей дружбы и командной работы, стали бы участниками открытия новых знаний и смогли продемонстрировать своё мастерство. Весёлые человечки пригласили всех орлят, которым интересно быть активными, проявлять инициативу в разных делах и сказали, что обязательно помогут ребятам-орлятам организовать собственный мастер-класс или полезное дело для других ребят.

У каждого Весёлого человечка в Клубе есть своя мастерская и ребята могут выбрать ту, занятия в которой больше подходят им по интересу.

Участвуя в общих делах лагеря, в работе мастерских, в командных (отрядных) делах дружной компанией ребят-орлят и героев книг и мультфильмов, все участники программы получают опыт новых открытий, радость от общения с другими командами, организуют конкурсные испытания, подготовят и проведут свои занятия в выбранных Мастерских, станут участниками увлекательных экскурсий и путешествий со своими друзьями.

В общении и совместной деятельности с ребятами-орлятами Весёлые человечки черпают вдохновение на создание новых рубрик и выпусков журнала «Весёлые истории».

Расставаясь с новыми друзьями, Весёлые человечки оставят на память новый выпуск журнала «Весёлые истории», героями которого являются сами ребята-орлята, после чего отправятся в новое путешествие на поиски девчонок и мальчишек, способных погрузить их в атмосферу непрерывного творчества и хорошего настроения.

Воспитательные персонажи и пространства 1 тематического блока

1	Весёлые человечки	<p>Этосказочныечеловечки-герои,каждыйизкоторыхвсменеведётсвоюМастерскую, даёт ребятам интересные задания, знакомит с журналом «Весёлые картинки», с новыми книгами, интересной организацией досуга. Весёлых человечков в смене могут сыграть старшеклассники-наставники или молодые педагоги.</p> <p>Карандаш – капитан клуба Весёлых человечков. Персонаж с карандашом вместо носа. Все его рисунки имеют свойство материализоваться и оживать.</p> <p>Самodelкин – робот с пружинными ногами, руками – электровилками и носом – винтиком. Он изобретатель и мастер на все руки, способный починить всё:от часов до ракеты и подводной лодки.</p> <p>Буратино – герой сказки Алексея Толстого «Золотой ключик». Спортивный, неугомонный персонаж, всем интересуется и всегда позитивно настроен на совместную деятельность с другими Весёлыми человечками.</p> <p>Незнайка – герой сказки Николая Носова. Обладает неугомонной жаждой деятельности. Отзывчивый и добрый, очень активный.</p> <p>Чиполлино–«мальчик-луковица»изсказкиДжанниРодари.Любитпутешествовать и придумывать забавные истории.</p> <p>Петрушка – весёлыйперсонаж русского-народногоярмарочногокукольного театра. Любит поразвлечь друзей игрой на гармошке.</p> <p>Дюймовочка – героиня сказки Х.К. Андерсена. Любит нарядно одеваться и танцевать.</p> <p>Гурвинек – герой чешского кукольного театра, созданный мастером-кукловодом Густавом Носеком. Маленький мальчик, который постоянно озадачивает окружающихразнымивопросами.ЗасвоюлюбознательностьГурвинекполучилуВесёлых человечковпрозвище«почемучка»</p>
2	Журналкоманды	<p>Творческое пространство, а также своеобразная форма работы, постоянно действующая и живая. Ребят всегда интересуют успехи своей команды, результаты спортивных и творческих мероприятий, им необходимо помнить, кто из команды и в чём сумел отличиться за прошедший день. Поэтому местом сосредоточения всей интересной информации должен стать Журнал команды, где отражается её деятельность, участие в Мастерских Весёлых человечков, весёлые советы от вожатых,</p>

	<p>ребусы и кроссворды, рисунки, фотографии и пр. Журнал команды оформляется по принципу журнала «Весёлые картинки». Журнал призван развивать активность ребят, расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своей команды.</p> <p>Журнал команды – это творчество детей и вожатых, где позиция взрослого основывается прежде всего на сотворчестве с детским коллективом. Оформление страниц в Журнале должны заниматься сами ребята – этому поможет система чередования традиционных поручений или объединение ребят в микрогруппы по интересам и подготовка каждой микрогруппой своего рубрик. Также это может быть и инициативная группа ребят, которая объединяется в единую редакцию на один день и оформляет страничку о жизни команды. А ещё, это может быть творчество вожатых-наставников, когда сначала готовится страничка-сюрприз от взрослых. Советы по оформлению:</p> <p>к началу смены в Журнале оформляются следующие рубрики: поздравление с приходом – приветственные плакаты («Привет, мы вам рады!», «Как мы вас ждали!», «Ура! Вы приехали!» и т.д.); информация о лагере, о вожатых, адрес лагеря; законы и традиции лагеря; легенды лагеря, песни и другие рубрики.</p> <p>Впервые делается только основа Журнала, содержащая необходимые элементы, а заполняется он в течение всей смены детьми совместно со взрослыми. Совместно принимается решение, каким будет журнал по содержанию. Для того чтобы ребятам легче было создавать журнал, педагог может рассказать о том, как создавался журнал «Весёлые картинки», как работала его редакция, привести пример интересных рубрик, а также показать приёмы оформления страниц (цветными карандашами, красками, аппликацией и пр.). Рубрики журнала должны отражать различные стороны жизни команды (например, День наших улыбок, Бюро находок, Мастера своего дела, Интервью с самым интересным человеком смены и пр.).</p> <p>Форма Журнала команды может быть различной: альбом, лист ватмана, командный уголок, творческий календарь с датами смены, стена в холле.</p> <p>Самое главное – журнал в большей степени должны делать дети. А перед окончанием смены ребята могут изобразить Журнал «по частям» на память о смене.</p>
--	--

3	Традиционные(домашние) делакоманды	Большойпластжизникоманды, когдаприходится«засучитьрукава»иделатьсамые обыкновенные, но нужные дела:ежедневная зарядка испортивные занятия, уборка, дежурство по столовой и территории, выполнение санитарных гигиенических правил,заполнение«Журналакоманды»ипр. Домашниеделакомандывсмене реализуютсячерезсистемуЧередованияитрадиционныхпоручений(ЧТП)
4	Журнал«Весёлыеистории»	<p>Это общелагерный стенд, который должен быть оформлен до заезда детей, чтобы ребята на эмоциях и радости сразу окунулись в ту атмосферу, которая ждёт их в смене.</p> <p>Стенд является не только информационным (режим лагеря, план работы, объявления и пр.), но и познавательным (интерактивным). Его материалы пополняются, информация на стенде побуждает ребят к приобретению новых знаний и к организации интересного досуга. Стенд знакомит с Клубом Весёлых человечков, задаётнастройнаигровуюдеятельность. Он может быть выполнен в виде страниц журнала или афиш-объявлений о том, что ждёт ребят в смене, он может быть в виде карты путешествий, где обозначены дела и события Мастерских, стенд можно оформить в виде комикса, где друзья Карандаша рассказывают свои истории и т.д.</p> <p>В течение смены на стенд размещается подготовленный Пресс-центром материал, а Весёлые человечки могут размещать интересные задания, шуточные объявления, полезные заметки, результаты работы Мастерских, объявления о блицконтурсах, викторинах, соревнованиях. Главное, чтобы задания и вопросы менялись каждый день (даже если никто из ребят не ответил) и развивались в динамике. А в конце смены самый активный и знающий ребёнок может быть награждён специальным призом от Карандаша, Самоделкина и т.д.</p>

5	<p>Мастерские КлубаВесёлых человечков</p>	<p>Каждую Мастерскую возглавляет один из Весёлыхчеловечков: МастерскаяКарандаша(юныехудожники); МастерскаяСамоделкина(юныеизобретатели); МастерскаяГурвинека(юныепочемучки); МастерскаяДюймовочки(весёлыетанцоры); МастерскаяБуратино(юныеспортсмены); МастерскаяЧиполлино(юные путешественники); МастерскаяПетрушки(актёров, певцы, музыканты); МастерскаяНезнайки(юныемастераигры).</p> <p>В течение смены, в зависимости от её продолжительности,проходитот3до7занятий в каждой Мастерской.</p> <p>Направленность и содержание Мастерских могут меняться в зависимости от творческих возможностей педагогического коллектива, количества детей, желающих посещать ту или иную Мастерскую</p>
---	---	---

Описание содержания игровой модели

Название этапа и сроки его проведения	Содержание этапа, его задачи и результат	Ключевые дела и события отряда и лагеря
Организационный период смены		
<p>Погружение в игровую модель и старт смены (1-2 день смены)</p>	<p>В рамках этапа дети знакомятся друг с другом, учатся взаимодействовать, находят общие интересы; происходит формирование команды (определяется название, девиз, командная песня; происходит оформление первых страниц Журнала, подготовка творческой визитки команды), закладываются ценности и смыслы команды, определяются задачи смены, понятные для каждого ребёнка.</p> <p>Происходит погружение в игровой сюжет смены.</p> <p><u>Результатом</u> этапа становится визитка (творческое представление) команды и торжественное открытие смены «Клуб весёлых человечков»</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Игровая программа «Давайте дружить»; – сбор-рождение команды; – церемония открытия смены; – творческий вечер «В гостях у Весёлых Человечков»; – тематический огонёк «Здравствуйте, это мы»

<p>Этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: зачисление в Мастерские (2-3 день смены)</p>	<p>Это практико-ориентированные мастер-классы, направленные на знакомство ребят с основными видами деятельности Мастерских, с целью самоопределения участников смены по интересам.</p> <p>Продолжительность зависит от количества дней смены.</p> <p><i>1 вариант</i> – ребята одной команды распределяются на равные группы, посещают каждый мастер-класс.</p> <p><i>2 вариант</i> – ребята участвуют в деятельности мастер-классов по принципу «Разведки интересных дел» – дети делятся на микрогруппы, каждая микрогруппа посещает только один мастер-класс, а затем на общем сборе команды рассказывает о том, что увидели, в чём участвовали и с какой Мастерской познакомились.</p> <p><u>Результатом этапа</u> становится знакомство участников смены с направлениями деятельности Мастерских и их распределение в соответствии с интересами</p>	<p>– театрализованный старт мастер-классов «В гости к мастерам своего дела»;</p> <p>– мастер-классы от Весёлых человечков;</p> <p>– командный сбор-самоопределения по выбору Мастерской</p>
--	---	---

Основной период смены		
<p>I этап работы Мастерских Клуба Весёлых человечков: <i>работавМастерских (4-10 день смены)</i></p>	<p>Деятельность Мастерских направлена на выполнение детьми творческих заданий, их участие в исследовательской деятельности, а также на подготовку детской инициативы. Важно включение каждого ребёнка в совместную деятельность. <u>Результатомэтапаявляетсяподготовкадела, придуманногонаосноведетскойинициативы в Мастерской Клуба Весёлых человечков</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> – от 3 до 7 занятий в Мастерских Клуба Весёлыхчеловечков,ориентированныхна реализацию детской инициативы; –интеллектуальные и игровые тематические дниотКлубаВесёлыхчеловечковдлякоманд; – системавечернихогоньков
<p>III этап работы МастерскихКлуба Весёлыхчеловечков:<i>День открытых дверей МастерскихКлуба Весёлыхчеловечков (11-12деньсмены)</i></p>	<p>На данном этапе происходит кульминация совместной деятельности детей и взрослых. <u>Результатом этапа</u> является проведение подготовленногонапредыдущихэтапахдела, посредствомкоторогодетидемонстрируют приобретенныенавыкииумения</p>	<ul style="list-style-type: none"> – СтартФестивалянаутреннейлинейке; – ДеньоткрытыхдверейМастерскихКлуба Весёлыхчеловечков; – итоговый концерт участников «Волшебство творчества»; – тематическийогонёк
Итоговый период смены		
<p><i>Выходизигровоймодели и завершение смены (13-14деньсмены)</i></p>	<p>Совместно со взрослыми дети подводят итоги проделанной работы, анализируют полученные результаты, выстраивают перспективы применения приобретённого опыта. <u>Результатомэтапаявляется:</u> Высокий уровень удовлетворенностиребёнка отучастиявсмене,атакжеего нацеленность наразвитиеполученногоопыта</p>	<ul style="list-style-type: none"> – ВыставкаЖурналовкоманд; – итоговыйсборкоманды«Рубрика «Оставляювамнапамять»»; – церемониязакрытиясменыинаграждения её участников; – поющаяплощадь«Мелодиядружбы»; – итоговыйогонёк«Всемвэтоммиренужен друг»

Дополнительно к общей логике блока, описанной выше в таблице, для команд могут проходить дела различной направленности(творческие, спортивные, познавательные, трудовые ит.д.).Количествоисодержаниеделбудетзависеть отсроковпроведениясмены,отинтересовдетейидругихвозможностейпрограммылагеря,набазекоторогопроводится смена.

Краткое описание иход ключевых событий и дел 1 тематического блока

№	Событие/дело	Описание и краткий ход
1	Игровая программа «Давайте дружить»	<p>Аннотация: игровая программа направлена на создание благоприятного эмоционального фона в коллективе, его формирование и сплочение. Игровая программа может быть разделена на части в зависимости от имеющегося времени. Выбор игр предполагается самостоятельный, в соответствии с особенностями коллектива класса.</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • приветствие участников; • знакомство участников друг с другом (в случае, если ребята незнакомы); • проведение игр на взаимодействие, командообразование, выявление лидеров (по 1-2 игры на каждое направление); • рефлексия (обсуждаем вопрос: «Что значит быть командой?»); • создание образа команды в виде общего коллажа – оформление странички в Журнале команды «Этот мы!» – участникам команды предлагаются маленькие картинки-раскраски героев мультфильмов, которые детям необходимо раскрасить и подписать своими именами, после чего наклеить их в журнал Команды
2	Сбор-рождение команды	<p>Аннотация: сбор-рождение команды направлено на структурное оформление отряда как команды. Командой отряд становится только тогда, когда у него есть своё имя, история и командир, ведущий команду за собой.</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • информирование ребят о том, в чём заключается сбор; • обсуждение первого вопроса: «Что нас ждёт впереди?» (для ребят в интересной форме представляют журнал «Весёлые картинки» и рассказывается о каждом весёлом человечке); • обсуждение второго вопроса: «Какая мы можем принять участие в нашей смене?» (совместно с ребятами идёт выработка идей по названию и девизу команды, определение командной песни и создание эмблемы команды); • обсуждение третьего вопроса: «Кто поведёт нас за собой?» (выборы командира команды, формирование групп по направлениям, определение поручений на время проведения Мастерских для каждой группы); • подведение итогов, оформление ключевых позиций в Журнале команды (название, девиз, песня, эмблема, командир, составы групп по направлениям, распределение традиционных поручений)

3	Сбор целеполагания	<p><i>Аннотация:</i> сборнаправленнапостановкудетьмииндивидуальныхцелейнаосновесобственных интересов и возможностей смены.</p> <p><i>Краткийход:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● информированиеребятотом,зачемпроводитсясбор; ● установление эмоционального настроения на сбор (рассказ притчи или просмотр видеоролика о мечте и цели); ● актуализациязнанийопредстоящихделахвсмене; ● работапопостановкецелинасмену; ● подведениеитогов. <p><i>При подготовке можно использовать приём «Письмо в конец смены», ребята запечатывают письма в конверт на первом огоньке команды, а на прощальном – происходит анализ данных писем.Вписьмахребятаставятсвоицелинасменувлагере,описываютсвоиожиданияи опасенияит.д.</i></p>
4	Церемония открытиясмены	<p><i>Аннотация:</i> церемония открытия смены предполагаетпроведение официальноготоржественного старта – начала смены.</p> <p><i>Краткийход:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● проведение«растанцовки»подэнергичныетанцевальныепесниОрлят(<i>вэтоммогутпомочь старшеклассники-наставники</i>); ● фанфары,выходведущих,приветствиеучастниковсмены; ● театрализованноепредставление «Привет,отВесёлыхчеловечков»иобозначениетого,через что ребятам предстоит пройти (<i>погружение в игровой сюжет смены</i>); ● представлениекоманд(<i>названияидевизы</i>); ● вручениеотличительныхзнаковкомандирамкоманд(<i>этомогутбытьгалстуки/бейджи/ значки/ браслеты/ повязанные на руку атласные ленты или что-то другое</i>); ● официальный старт смены – исполнение Государственного гимна Российской Федерации и поднятие Государственного флага Российской Федерации; ● напутственные словаоторганизаторовигостей; ● творческийномеротКлубаВесёлыхчеловечков

5	Творческий вечер «В гостях у Весёлых человечков»	<p>Аннотация: творческий вечер – это представление Клуба весёлых человечков и творческих визиток командами, отражающих название, особенности коллектива каждого ребёнка в нём. Представление Клуба весёлых человечков проходит в театрализованной форме – это может быть мини-спектакль, кукольный театр, сказка – презентация о героях журнала «Весёлые картинки».</p> <p>Визитка может быть подготовлена ребятами в любой интересной для них форме – сценка, танец, песня, театральные и т. д. Рекомендуем регламент визитной карточки команды – от 3 до 5 минут. Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • старт творческого вечера, сценическая игра актёров, изображающих Весёлых человечков (Карандаш, Самоделкин, Буратино и др.); • выступление первой половины команд; • проведение интерактива с залом от Весёлых человечков; • выступление второй половины команд; • проведение второго интерактива с залом от Весёлых человечков; • творческое выступление команды вожатых, педагогов, старшеклассников-наставников (танец, песня, театрализация); • получение командами приглашений на участие в Клубе Весёлых человечков
6	Орлятские огоньки (см. Рекомендации)	<p>Аннотация: огонёк – это откровенный разговор отряда. Всё, что ребята произносят на огоньке, не выходит за пределы круга. Атмосфера огонька – таинственная, все сидят в одном кругу (у него нет начала, ни конца, все друг друга видят, все наравне), разговор ведётся вполголоса (чтобы не нарушить атмосферу). Говорит тот, у кого в руках находится талисман (это может быть мягкая игрушка или тот талисман, который ребята создадут сами). Символ огонька – живой огонь (если позволяют погодные условия, это может быть костёр на улице; или небольшая свечка в фонарике-подсвечнике; или вовсе электрические свечи и гирлянды в целях пожарной безопасности).</p> <p>Система огоньков:</p> <p>Орг. период смены – «Здравствуйте, это мы!»</p> <p>«Звездопад»</p> <p>Основной период – «Необыкновенная история»</p> <p>«Мой талисман»</p> <p>«Волшебный фонарь»</p> <p>«Дружба»</p> <p>«Наш общий дом»</p> <p>«Огонёк анализ дня» Итоговый период – «Расскажем не обомне»</p> <p>Краткий ход:</p> <ul style="list-style-type: none"> • создание атмосферы и настрой на огонёк; • пояснение правил огонька;

		<ul style="list-style-type: none"> ● вступление (на котором педагог задаёт тему разговора и то, каким образом этот разговор будет проходить – открытый микрофон/ ассоциация/ продолжи фразу/ и т.д.); ● разговор по кругу против часовой стрелки; ● исполнение спокойной и мелодичной орлятской песни; ● традиция «сюрприза» (это могут быть картинка с пожеланиями, подготовленные на первом огоньке педагогом и старшей классниками-наставниками, а следующие огоньки ребята могут их сделать своими руками); ● орлятский круг, завершение дня <p>По материалам https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-ogonki-idei.pdf, а также из опыта работы вожатых и методистов ВДЦ «Орлёнок» https://orlyonok-umc.pavus.ru/files/ogonki.pdf</p>
7	Занятия в Мастерских Клуба Весёлых человечков	<p>Аннотация: это практико-ориентированные мастер-классы, направленные на знакомство ребят с основными видами деятельности Мастерских, с целью самоопределения участников смены по интересам. Ведущими Мастерских являются Весёлые человечки – Карандаш, Самоделкин, Буратино и т.д. Чтобы сохранить игровой сюжет смены, ведущие должны быть обязательно в образе данных героев – костюм, маска или должны использовать кукольных героев кукольного театра.</p> <p>Краткий ход: 5 мин – театрализованный старт работы Мастерских; по 15 мин – проведение мастер-классов от Мастерских; 30 мин – обсуждение в команде, распределение.</p> <p>Основной принцип построения мастер-класса:</p> <ul style="list-style-type: none"> – организационный момент: приветствие участников от лица ведущего (игровой момент «Хлопни меня по ладони и назови своё имя»), рассказ себе («Я Карандаш...»); – демонстрация основного содержания Мастерской, пробы ребят предложенного вида деятельности; – получение участниками мастер-класса приглашения для участия в Мастерской с кратким анонсом предстоящей деятельности. <p>По итогам участия в мастер-классах ребята собираются на общий сбор команды, обсуждают мастер-классы и распределяются по Мастерским</p>

8	Фестиваль творчества «Время талантов»	<p>Аннотация: фестиваль творчества «Время талантов» проходит в течение 1-2 дней в зависимости от количества дней смены и возможностей организаторов смены. «Время талантов» – яркое событие, объединяющее детей и взрослых вокруг направлений Мастерских Клуба Весёлых человечков. Все участники могут не только продемонстрировать результаты деятельности своих Мастерских, но и поделиться идеями, вдохновением и эмоциями с другими участниками Фестиваля творчества.</p> <p>Ход дня:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● старт фестиваля творчества «Время талантов»; ● работа подготовленных детей и пространств в рамках Дня открытых дверей в Мастерских Клуба Весёлых человечков; ● итоговый концерт «Волшебство творчества»; ● тематический огонёк-анализ
9	Выставка Журналов команд	<p>Аннотация: выставка предполагает представление командами своих Журналов для определения командных номинаций детьми, вошедших в состав детского жюри Клуба Весёлых человечков. Номинации могут быть заранее подготовлены взрослыми или придуманы участниками детского жюри.</p> <p>Ход дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● торжественное объявление детей, вошедших в состав детского жюри Клуба Весёлых человечков; ● работа детского жюри с Журналами команд; ● работа выставки (знакомство всех детей с Журналами команд); ● объявление результатов
10	Итоговый сбор команды «Рубрика «Оставляю вам на память»	<p>Аннотация: сбор – это анализ реализованного коллективно-творческого дела и подведение итогов участия в Клубе Весёлых человечков. В рамках сбора ребятам предлагается ещё раз вспомнить все ключевые события смены, в чём может помочь Журнал команды. Это поможет педагогу зафиксировать самые яркие и запоминающиеся для детей моменты, получить их эмоциональный отклик на Программу.</p> <p>Ход дела:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● воспоминание ключевых событий смены с помощью Журнала команды; ● анализ деятельности команды и микрогрупп по системе чередования традиционных поручений; ● обсуждение перспектив применения полученных детьми знаний и умений; ● напутственное слово педагога и исполнение песни командной песни в орлятском кругу

11	<p>Церемония закрытия смены «Навстречу будущему»</p>	<p>Аннотация: официальное завершение смены и награждение её участников. Может содержать творческие номера участников смены, напутственные слова педагогов (и Весёлых человечков) и ответное слово детей.</p> <p>Ходдела:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● проведение «растанцовки» под энергичные танцевальные песни Орлят (в этом могут помочь старшеклассники-наставники и активные участники смены); ● фанфары, выход ведущих, приветствие команд; ● творческое представление Весёлых человечков о проделанной работе команд и достигнутых ими результатов; ● торжественная часть: вручение грамот и сертификатов для ребят от Клуба Весёлых человечков. ● творческая зарисовка о перспективах детей и Клуба Весёлых человечков по завершении смены (выход из игрового сюжета); ● официальное завершение смены – спуск Государственного флага Российской Федерации; ● напутственные слова организаторов и гостей
12	<p>Поющая площадь «Мелодия дружбы»</p>	<p>Аннотация: поющая площадь предполагает совместное исполнение любимых песен всеми участниками в орлятском кругу в атмосфере дружбы и единства, что обеспечивает необходимый эмоциональный настрой для их последующего участия в итоговом огоньке команды.</p> <p>Ходдела:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● вступительное слово от взрослых; ● исполнение песен орлятских песен; ● напутственное слово от взрослых; ● переход на итоговое огоньки команд. <p>При наличии возможностей и соответствии требованиям пожарной безопасности в центре площади может быть организован костёр или его имитация для максимального погружения в атмосферу дела. Для его успешного проведения важно знать тексты песен детьми и взрослыми</p>

Структура ДНЯ ПЕРВЫХ

1

Вводный (мотивационный)

Ключевое слово: ВСТРЕЧАЙ

Ключевая задача: эмоциональный настрой на мероприятие, старт и презентация программы

2

Ознакомительный

Ключевое слово: УЗНАЙ

Ключевая задача: получение новых знаний о Движении Первых

3

Проектировочный

Ключевое слово: ПРИДУМАЙ

Ключевая задача: приобщение к деятельности Движения Первых, обмен опытом, закрепление новых знаний, командное взаимодействие, проектирование

4

Деятельностный

Ключевое слово: СДЕЛАЙ

Ключевая задача: применение полученных знаний и навыков, реализация инициатив в рамках социально значимой деятельности

5

Итоговый

Ключевое слово: ДЕЙСТВУЙ

Ключевая задача: подведение итогов дня, обобщение и систематизация знаний, построение индивидуального плана действий в системе Движения Первых

Краткое описание иходключевых событий и дел 2 тематического блока

№	Событие/дело	Описание и краткий ход
1	Торжественная линейка/ Линейка	<p>Формат торжественного открытия, порядок предоставления слова почетным гостям определяется в соответствии с организационно-техническими возможностями и творческими решениями организаторов.</p> <p>Обязательные требования:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание позитивного настроения на активное включение в деятельность Движения. 2. Использование государственной символики Российской Федерации. 3. Лаконичность (не более 20–30 минут). 4. Использование символики и аудиопродукции Движения Первых (по возможности видеозаставки, визуализация выступлений, музыкальные позывные, отбивки и т.д.). 5. Информативность (участники смены обязательно получают конкретную информацию о программе тематического дня и точке сбора для первого мероприятия). 6. Интерактивность (включение участников смены в событие: переключки, речовки, исполнение флешмобов, выполнение ритуальных действий и т.д.). <p align="center">Сборник речевок Движения первых</p> <p>1. Движемся вместе навстречу мечте, будем опорой огромной стране! Российское движение детей и молодежи – новейшую историю сегодня мы заложим!</p> <p align="center">2. Ни шагу назад, Ни шагу на месте, В Движении Первых В Движении вместе!</p> <p align="center">3. Мы – дети России, Мы достигаем высот! Движение Первых Только вперед!</p> <p align="center">4. Вперед мы к знаниям бежим, Мы вместе – это сила</p> <p align="center">5. Традициям Первых будем верны – Мы светлое будущее нашей страны!</p> <p align="center">6. В Движении Первых место лишь смелым, Стране мы поможем не словом, а делом!</p> <p align="center">7. Снова вместе, снова здесь. Это Первые, Второй Съезд!</p> <p align="center">8. Команда Первых снова в строй. Время наше, Съезд Второй!</p> <p align="center">9. Проактивность и успех, Первые, мы лучше всех!</p> <p align="center">10. Движение Первых мы развиваем, В ногу со времен дружно шагаем, Реализуем проекты смело, легко, Россия с нами взлетит высоко!</p>

		<p>Во всем быть Первыми спешим Движение нас сплотило!</p>	<p>11. Я в Движении – Мы в Движении! Мы в Движении – Всегда в Движении!</p>
2	Флешмоб Движения Первых	<p>В качестве подготовки к событиям смены «День Первых» можно провести танцевальный или игровой флешмоб с участниками. Необходимо обратить внимание, что музыкальные треки должны соответствовать ценностным ориентирам Движения Первых, создавать необходимый эмоциональный и вдохновляющий на дело настрой. В качестве основного можно использовать флешмоб «Будь Первым» или разработанные участниками смены флешмобы специально для этого дня. ФЛЕШМОБ БУДЬ...mp4 / Облако Mail.ru</p>	
3	Зарядка с Первыми	<p>Можно использовать материалы Всемирного фестиваля молодёжи — 2024 и провести зарядку известными российскими спортсменами</p> <p>https://vk.com/video-208262241_456239591?list=47321ca3e187a487b4 https://vk.com/video-208262241_456239589?list=9824ceaf39fc8ffee1 https://vk.com/video-208262241_456239583?list=3d9d3bae118bb1705c</p>	
4	Игровая программа по отрядам	<p>Старт праздника может быть дан как в отрядном формате, так и в формате всего лагеря, в зависимости от количества участников смены и отрядов.</p> <p>Организаторам необходимо проинструктировать вожатых относительно программы праздника и основных событий, чтобы они могли подробно познакомить отряд с планом на день. Настроить ребят на предстоящую деятельность можно с помощью комплекса игр на разогрев.</p> <p>ИГРЫ ДЛЯ РАЗОГРЕВА Название игры: «Путаница» Количество участников: от 10 человек.</p> <p>Содержание: В начале игры вожатый выбирает одного из участников, который будет водящим, он отходит подальше и не наблюдает за начальным процессом. Остальные участники берутся за руки, замыкая цепь круга, после чего сложно запутывают цепь (нагибаются, вертятся, перелазят через сомкнутые руки игроков, главное не отпускать руки соседей). В итоге должен получиться человеческий «клубок». Далее приглашается водящий, задача которого распутать «клубок».</p> <p>Путаница и распутывание происходит за определенное время, когда участники проговаривают кричалку движения «Первых» Время проведения: 15-20 минут. Название игры: «Конструктор Первых»</p>	

Количество участников: от 10 человек.

Содержание: В начале игры вожатый выбирает руководителя, из числа участников, то есть «конструктора», который может меняться по ходу. Остальные участники берутся за руки. Задача конструктора построить из участников фигуру эмблемы «Первых» при условиях, что они не должны разговаривать и разрывать цепочку (из рук).

Рекомендуется начать с простого: построится в форме буквы «П», после усложнять задания по фигурам: форма цифры «1».

Время проведения: 10-15 минут.

Название игры: «БЫТЬ ПЕРВЫМ»

Количество участников: от 10 человек.

Содержание: В начале игры участники стоят хаотично. Вожатый дает задание выстроиться от одного критерия к другому. Критерии должны быть очень точными и понятными: построиться по росту, слева направо от самого высокого до самого низкого, от участника, посетившего наибольшее количество мероприятий к участнику посетившего наименьшее количество, по направлениям, по регионам, по федеральным округам.

Критерии игры могут быть любыми: цвет глаз, одежды, имена или фамилии по алфавитному порядку и т.д. Задания игры зависит от воображения вожатого и подбора уровня сложности в соответствии с возрастом и интересами участников.

Задача игры показать, что в Движении Первых участник обязательно будет «первым» по какому-то критерию.

Время проведения: 10-15 минут.

Название игры: «Команда мечты»

Количество участников: от 5 - 30 человек.

Содержание:

Перед игрой вожатый рассказывает участникам о ценностях Движения Первых, участники находятся в кругу.

В начале игры каждый участник по очереди представляется и называет качество личности или навык, начинающиеся на первую букву своего имени, которые будут способствовать достижению своей мечты.

Например: «Меня зовут Сережа, я мечтаю стать программистом, мне нужно развивать навык Самоорганизации». Следующий участник: «Я – Катя, мечтаю выступать в мюзикле Первых, мне поможет – Креативное мышление».

Упрощение для младшего возраста: после имени и мечты участник называет предмет, который ему поможет. Например, «Я – Маша, мечтаю изучать животных. Для тренировки мне понадобится Мишка». Тогда следующий участник повторяет «Меня зовут Юля, я мечтаю полететь в космос, с собой я приглашаю Машу с Медвежонком и беру Юпитер».

Усложнение для активных участников: можно идти на второй круг – к качествам и навыкам добавляется предмет, человек из команды, ценность или проект Движения.

Вариативность: можно не привязываться к букве имени; можно вести игру в формате снежного кома – повторять все предыдущие фразы или называть лишь тех, кто содержательно подходит в команду мечты.

Время проведения: 20-30 минут.

Задача: познакомить участников с ценностями, качествами личности и навыками, которые пригодятся для достижения мечты; помочь найти единомышленников для деятельности в Движении.

Название игры: «Пульс Первых»

Количество участников: от 10 человек.

Содержание: В начале игры участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка и говорят фразу «Мы – Первые» (первых хлопок – «Мы», второй – «Первые»), щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка – «Мы – Первые» и так далее.

Рекомендуется, чтобы начал вожатый и задал начальный темп игры. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка – все вместе произносят «Мы – Первые», после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки – имя одного из участников. Тот участник, чье имя назвали, повторяет то же самое.

Например: «Оля, Оля, два хлопка – «Мы – Первые», «Оля - Игорь, два хлопка – «Мы – Первые», «Игорь, Света, два хлопка – «Мы – Первые» и т.д. Кто вышел из ритма - тот начинает сначала. Ритм постепенно ускоряется.

Время проведения: 20-30 минут.

Задача: разминка, знакомство, настрой на командную работу.

Название игры «Быть ВМЕСТЕ»

Количество участников: от 10 человек.

Содержание: В начале игры все участники становятся в шеренгу, плотно друг к другу. По счету вожатого на «1» – дети отвечают «мы создаем» и делают шаг вперед, на «2» – «благо творим» – обнимаем правой рукой соседа, на «3» – «мечты исполняем» – поднимают руки вверх, «4» – «дружбу

храним» – обнимаем соседей с обеих сторон/ или собираются в «капусту» - вся команда в объятиях собирается в клубок.

Время проведения: 15-20 минут.

Задача: наладить координированность команды, общность движений и задать настроение свершений в Движении Первых.

Название игры «Первички»

Количество участников: от 10 человек

Содержание:

Вожатый объясняет правила игры: Активист – активный участник мероприятий и событий, который формирует Движение Первых. В игре активистом будет каждый играющий. Первичное отделение Движения состоит из активистов, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется Первичкой Движения.

Вожатый произносит: «Активисты». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «Первичка из трех активистов» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки

		<p>выполняет простое задание от ведущего игры для поднятия настроения. Ведущий продолжает изменять количество активистов в первичном отделении. Игра заканчивается заданием «Первички, собираемся в региональное отделение!». Все вместе: «Кто Первые? – Мы Первые!». Игру можно усложнить: активисты должны двигаться с закрытыми глазами.</p> <p>Время проведения: 15-20 минут.</p> <p>Задача – сформировать понимание структуры Движения Первых. Успех любого дела зависит от активности первичного отделения и вовлечения новых участников.</p>
5	Отрядная игра «Объясни»	<p>Участники: 6+</p> <p>Время: 20-40 минут</p> <p>Описание: традиционная активная игра на объяснение слов команде различными способами.</p> <p>Цель: формирование представления о субъектах, объектах, процессах и проектах социально значимой деятельности в Движении Первых.</p> <p>Механика:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ведущий озвучивает правила игры. Способ объяснения слов задается на каждый новый круг: сейчас объясняем жестами; сейчас называем противоположные по значению слова (антонимы); сейчас рисуем ассоциации и т. д. 2. Участнику нужно помочь игрокам из своей команды отгадать за минуту наибольшее количество слов из карточек с помощью объяснения жестами/словесным описанием/ синонимами/ антонимами/ рисунками/ звуками и пр. 3. Отгадывающие меняются с объясняющим по очереди. 4. Команды отгадывают слова по минуте поочередно. 5. Ведущим ведется общая таблица результатов. 6. Выигрывает команда, которая за установленное время игры, отгадает наибольшее количество слов. <p>Карточки для игры: https://disk.yandex.ru/i/WK-6DP3zey6Hnw</p>
6	Квест-игра «Узнай Первым!»	<p>Цель: актуализировать знания о направлениях деятельности, ценностях Движения Первых, создать условия для командообразования и развития творческих способностей участников.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создать условия для формирования конструктивных взаимоотношений во временном детском объединении; - содействовать выявлению лидерских, творческих и организаторских способностей участников; - способствовать формированию умений и навыков конструктивного общения; - расширение спектра знаний о ценностях, направлениях, миссии деятельности Движения Первых. <p>Количество участников: неограниченное количество команд (группы до 12 человек).</p> <p>Возраст: 6-17 лет (задания игры могут быть адаптированы к разным возрастным категориям).</p> <p>Роли взрослых:</p>

		<p>Мастера игры: взрослые, которые встречают команды на старте, объясняют правила игры, к этим же Мастерам команды возвращаются после окончания времени или прохождения игры и сдают выполненные задания. Мастера игры также ведут рейтинговую таблицу для определения команд-победителей.</p> <p>Важно! Мастерами игры могут быть вожатые, но лучше не назначать вожатых одного и того же отряда к ним в Мастера игры. Мастерами игры могут выступить дети-активисты Движения.</p> <p>Продолжительность: 1-1,5 часа.</p> <p>Полный материал по ссылке в документе на стр. 7: https://disk.yandex.ru/i/KwTPt-4jGpY-nw</p>
7	Интеллектуально-творческая игра «Команда Первых»	<p>Цель: актуализировать знания о направлениях деятельности Движения Первых и флагманских проектах, создать условия для командообразования и развития творческих способностей участников.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создать условия для формирования конструктивных взаимоотношений во временном детском объединении; - содействовать выявлению лидерских, творческих и организаторских способностей участников; - способствовать формированию умений и навыков конструктивного общения и кооперации; - расширение спектра знаний о возможностях и флагманских проектах Движения Первых. <p>Количество участников: до 10 команд (группы по 10 - 25 человек).</p> <p>Возраст: 7-17 лет.</p> <p>Продолжительность: 1-1,5 часа.</p> <p>Реквизит: презентация или распечатанный формат: ячейки игрового поля, карточки с подсказками, карточки со стимульным материалом, бланки для подсчета баллов, набор инвентаря для оформления пространств.</p> <p>Полный материал по ссылке в документе на стр. 12: https://disk.yandex.ru/i/KwTPt-4jGpY-nw https://cloud.mail.ru/public/KbL8/gnqJkhA86</p>
8	Ролевая игра «Фестиваль Первых»	<p>Цель: актуализировать знания об основах деятельности Движения Первых, создать условия для активизации и развития навыков коммуникации в соответствии с принципами Движения Первых.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создать условия для развития навыков коммуникации и в больших и малых группах; - содействовать выявлению лидерских, творческих и организаторских способностей участников; - способствовать формированию умений и навыков конструктивного общения; - расширение спектра знаний о социальном партнерстве и возможностях в Движении Первых. <p>Количество участников: 12 команд (группы по 10 - 25 человек).</p> <p>Возраст: 11-18 лет.</p> <p>Продолжительность: 1-1,5 часа.</p> <p>Реквизит: карточки с заданиями для участников, схема площадки и размещения ключевых локаций, материалы для оформления площадок (канцелярские товары, реквизит и оборудование, в соответствии с направлениями деятельности Движения), 12 площадок для оформления (это могут быть открытые пространства, либо выделенные зоны в большом помещении, либо отдельные классы, комнаты, помещения, расположенные в</p>

		<p>непосредственной близости друг от друга).</p> <p>Полный материал по ссылке в документе на стр. 16: https://disk.yandex.ru/i/KwTPt-4jGpY-nw</p>
9	Отрядная ролевая игра «Завтра наступает сегодня»	<p>Цель: актуализация знаний о традиционных духовно-нравственных ценностях России.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование у участников смены представления о нравственных и этических ценностях и нормах; - актуализировать все источники нравственного опыта школьников (межличностные отношения в семье, учебной группе, стиль общения и методы взаимодействия воспитателей с учащимися, родителями, друг с другом); - создать эмоциональную доброжелательную атмосферу, способствующую полноценному общению участников смены. <p>Количество участников: до 25 человек (одновозрастные группы)</p> <p>Возраст: 6-18 лет (приведены примеры заданий для всех возрастных категорий).</p> <p>Продолжительность: 1 час.</p> <p>Полный материал по ссылке в документе на стр. 32: https://disk.yandex.ru/i/-mKFMprXvcCnWg</p>
10	Проектная сессия «ПРОДвижение»	<p>Проектная сессия «ПроДвижение» (далее – Игра) – это игровое взаимодействие участников в группах, в результате которого команда вырабатывает и предлагает решение заданной социальной проблемы.</p> <p>Задачи для организатора:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сформировать у участников понимание пользы объединения в сообщество Движения; - сформировать видение перспектив своего развития в Движении Первых; - продемонстрировать участникам широту и вариативность механизмов реализации личных и командных инициатив; - сформировать понимание потенциала Движения Первых в решении актуальных задач социально значимой проблематики и его роли в обществе; - мотивировать участников на командную работу. <p>Условия реализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> - пространство, рассчитанное на количество участников проектной сессии.; - поставить стулья в круг по количеству человек в команде и на магистра игры; - подготовить презентационное оборудование для демонстрации правил проектной сессии; - музыкальное сопровождение (микрофон и фоновая музыка); - флипчарт, бумага для флипчарта, маркеры (для записи рейтинга команд). <p>Участники делятся на группы по 5-12 человек.</p> <p>Полный материал по ссылке в документе на стр. 33: https://disk.yandex.ru/i/-mKFMprXvcCnWg Рабочие материалы: https://cloud.mail.ru/public/MEVY/exYTpsfau</p>

11	Проектирование КТД «Если не творчески – тогда зачем?»	<p>Проектировочная сессия по разработке коллективно-творческих дел, это игровое взаимодействие участников в группах, в результате которого команда знакомится с технологией КТД и разрабатывает дела для реализации в рамках программы работы своего первичного отделения.</p> <p>Цель: сформировать или актуализировать знания и умения по разработке коллективно-творческих дел.</p> <p>Задачи: - создать условия для получения участниками навыков коммуникации и кооперации; - содействовать развитию творческих способностей участников;</p> <ul style="list-style-type: none"> - сформировать видение перспектив своего развития в Движении Первых; - способствовать формированию навыков проектирования событий и мероприятий. <p>Условия реализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> - пространство, рассчитанное на количество участников проектной сессии. - поставить стулья в круг по количеству человек в команде; - подготовить презентационное оборудование для демонстрации правил проектной сессии; - музыкальное сопровождение (микрофон и фоновая музыка); - флипчарт, бумага для флипчарта, маркеры (для записи идей команд). <p>Участники делятся на группы по 5-12 человек.</p> <p>Полный материал по ссылке в документе на стр. 36: https://disk.yandex.ru/i/-mKFMprXvcCnWg</p>
12	Марафон проектов	<p>Цель: формирование у сообщества активистов навыков социального проектирования.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование у участников смены навыков коммуникативного взаимодействия, сотрудничества; - развитие лидерского, творческого потенциала и инициативы подростков, участвующих в деятельности Движения Первых; - помощь в приобретении навыков коммуникации с социальными партнерами и организаторами в проектной деятельности. <p>Количество участников: до 50 (команды не более 10 человек в каждой).</p> <p>Возраст: 14-17 лет.</p> <p>Продолжительность: 1- 1,5 часа.</p> <p>Необходимые условия: площадка для проведения общих сборов, а также отдельные помещения/зоны для каждой команды со столами, ноутбуками, флипчартом и канцелярскими принадлежностями.</p> <p>Проведение марафона предусматривает несколько этапов:</p> <p>Подготовительный этап</p> <p>Подготовка к данному событию начинается заранее. Организаторам необходимо пригласить «Эксперта» – представителя партнерских организаций, менторов, представителей бизнеса или государственных предприятий, с четко сформулированным запросом решения конкретной социальной проблемы и условиями ее возможного решения.</p> <p>Полезно, если «Эксперт» заранее проведет мастер-класс для участников события, расскажет о специфике деятельности организации, существующих примерах «проблем» и их решений (участие в первом этапе</p>

тематического дня).

Также, до проведения мероприятия необходимо определить основную тему — это может быть как задача, характерная для конкретной организации, так и задачи регионального или федерального уровня.

Рекомендуется собрать группу наставников из разных сфер, которые могли бы консультировать команды в течение марафона.

Этап 1. Генерация идей

После объявления темы марафона разделите участников на команды. Обратите внимание, что команда должна состоять из ребят с разными знаниями и умениями, интересами в разных направлениях деятельности Движения.

Представьте участникам «Эксперта» и наставников или специалистов, к которым можно обращаться за консультацией.

Далее команды расходятся по своим площадкам. Непосредственно для генерации идей можно использовать флипчарты, доски, на которые клеятся стикеры, даже обычные листы бумаги.

Важно проговорить, что любая идея имеет право быть высказанной, а критика должна быть мягкой и уважительной.

По итогам мозгового штурма выбирается одна идея, которую и будут разрабатывать участники марафона.

Этап 2: Формирование решения

Также используется термин «прототипирование», то есть создание прототипа.

На этом этапе учащиеся выбирают идею, которую будут представлять жюри, и дорабатывают её. Здесь также будет полезна помощь наставников, которые смогут предусмотреть риски и обратить внимание на возможные трудности реализации.

Для этого этапа участникам могут понадобиться различные инструменты, но, если их нет, участники могут просто сформулировать максимально чёткое и подробное описание идеи, предусмотреть возможные трудности и риски, подумать над перспективами и представят всё это в виде презентации.

Этап 3: Презентация

Каждая команда должна представить своё решение, объяснить его ценность и преимущества, доказать эффективность. Важно, что на презентацию отводится не более 5–7 минут, дольше этого времени говорить нельзя. Жюри («Эксперт») оценивает актуальность решения, простоту реализации, инновационность, креативность и качество. Обязательно учитывается, стал ли проект результатом действительно коллективной работы, потому что одна из задач марафона — прокачать этот навык.

Проектный марафон завершается оценкой разработанных идей со стороны «Эксперта», а также выбором идеи для реализации на уровне первичного отделения.

13	Игра «Неудача – Урок – Улучшение»	<p>Цель: рассказать сообществу активистов Движения на примерах выступлений участников о том, что делиться неудачным опытом необходимо для личностного роста и преодоления коммуникационного барьера.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование у участников смены навыков коммуникативного взаимодействия, сотрудничества; способности к рефлексии, самооценке, сочувствию и сопереживанию; - развитие лидерского, творческого потенциала и инициативы подростков, участвующих в деятельности Движения Первых; - создать эмоциональную доброжелательную атмосферу, способствующую доверительному общению участников смены. <p>Количество участников: 30 – 50 (формат подходит и для работы с широкой аудиторией.) Продолжительность: 1-1,5 часа. Полный материал по ссылке в документе на стр. 40: https://disk.yandex.ru/i/-mKFMprXvcCnWg</p>
14	<u>Первые ЛЮБЯТ РОССИЮ:</u> Коллективно-творческое дело (отряд)	<p>Описание: Участники визуализируют проявление в жизни добрых человеческих качеств и традиционных ценностей в формате короткой театрализованной сценки, видеоролика или музыкальной постановки.</p> <p>Цель: Сохранение и укрепление традиционных российских духовно-нравственных ценностей, к которым относятся: жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.</p> <p>Возраст участников: 6+</p> <p>Время проведения: 30-90 минут</p> <p>Реквизит, специальная подготовка</p> <p>Участники сами подбирают реквизит из подручных материалов, необходимый для КТД.</p> <p>Время на подготовку от 30 до 90 минут</p> <p>Механика:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Участники в командах получают/ выбирают ценность, на тему которой будут готовить выступление (участникам помладше задачу нужно формулировать простыми словами: любовь к Родине, труд, крепкая семья, дружба, мечта и т.п.); 2. Команды определяются со сценарием своего выступления/ сюжетом ролика/ содержанием музыкальной постановки. Наставник/ вожатый может помочь и направить поток идей участников в нужное русло; 3. Распределение ролей в команде; 4. Совместная подготовка творческого продукта в командах; 5. Демонстрация творческого продукта; 6. Другие участники могут угадывать, какую ценность хотела показать команда.

15	<p><u>Первые ЛЮБЯТ РОССИЮ:</u> Танцевальный флешмоб (лагерь)</p>	<p>Цель: Самореализация и гражданское становление детей и молодежи Возраст участников: 6+ Время проведения: 15-40 минут Реквизит, специальная подготовка: Музыкальное оборудование Механика: 1. Участники встают в круг по командам; 2. Ведущий игры под веселую и динамическую музыку задает тему для танца, сообразно возрасту участников. Например, - Танцуем, как мечтатели; - Танцуем как после рабочего дня; - Танцуем, будто сдали все экзамены на «отлично»; - Танцуем, как Первые в науке; - Танцуем, как помощники в огороде; - Танцуем, как волонтеры; - Танцуем, как солдаты-победители; - Танцуем, будто побили спортивный рекорд в фигурном катании; - Танцуем, как Тема может задаваться по областям достижений России: литература, наука, искусство, технологии и пр. 3. Участники в кругу своей команды повторяют движения за командиром или друг за другом по очереди. Важно приблизиться к синхронному исполнению всей командой, также танцевальные движения должны отвечать заданной теме. 4. Ведущий комментирует в микрофон, какие действия/ предметы он угадывает в движениях той или иной команды, поясняя их значимость в достижениях страны.</p>
16	<p><u>Первые ЛЮБЯТ РОССИЮ:</u> Поэтический марафон (лагерь)</p>	<p>Описание: Поэтический командный поединок на заданные рифмы авторства отечественных поэтов. Самовыражение через уважение к русским писателям и поэтам. Цель: Формирование внутренней ценностной позиции личности по отношению к себе, собственному жизненному пути, окружающим людям, предметному миру – культурному наследию России и человечества посредством. Возраст участников: 6+ Время проведения: 30-60 минут Реквизит, специальная подготовка: Пишущие принадлежности, блокнот Механика: 1. Участникам предстоит собрать стихотворение, основываясь на заданных рифмах из произведений отечественных поэтов. Рифмы подбираются сообразно возрасту участников. Можно совмещать в одном задании рифмы из разных произведений, но на одну тему, например, школьная дружба, стихи о Родине, о профессии, о любви, о природе.</p>

		<p>Например, ...шагает ...звено не знает ...оно ...в ногу не отстает дорогу поёт (С. Михалков, Веселое звено) Или кроет крутя завоет дитя обветшалай зашумит запоздалый застучит (А. Пушкин, Зимний вечер)</p> <p>2. Задача участников досочинить стихотворение по заданной рифме. Ведущий может подсказать командам тему этого стихотворения; 3. Команды по очереди зачитывают результат поэтического процесса; 4. Команды угадывают автора и произведение, читают вслух оригинал стихотворения; 5. В завершении участники могут поделиться любимыми стихотворениями или прочитать стихи собственного произведения.</p>
17	<p><u>Первые ЛЮБЯТ</u> <u>РОССИЮ:</u> Создание арт-объектов (лагерь)</p>	<p>Описание: Создание арт-объектов, мотивирующих интерес окружающих к заданной теме Цель: Формирование стойкого неприятия идеологий экстремизма, терроризма, неонацизма, а также содействие воспитанию в подрастающем поколении межнационального, межэтнического согласия и его дальнейшего укрепления, уважения к закону и правопорядку. Возраст участников: 6+ Время проведения: 60-90 минут Реквизит, специальная подготовка: Подручный материал, ветошь, неиспользуемые предметы, канцелярские принадлежности Механика: 1. Командам предлагается создать арт-квартал на тему дружбы многонационального народа России/ традиций</p>

		<p>гостеприимства/ самобытности культур нашей страны/ добродетелей воинов России и т.п.</p> <p>2. Задача команды соорудить арт-объект на заданную тему из подручных материалов;</p> <p>3. Участники в командах обсуждают идею своего арт-объекта, придумывают легенду, продумывают его образ, вместе создают творческий продукт;</p> <p>4. Команды презентуют арт-объект, рассказывают легенду и оставляют памятную табличку для популяризации смыслов этого творческого продукта другим окружающим;</p> <p>5. Участники могут предложить другим символическую традицию, связанную с этим арт-объектом, например, завязать на нем ниточку дружбы или потереть, загадав желание.</p>
18	<p><u>Первые ПРИНОСЯТ ПОЛЬЗУ:</u></p> <p>- Конкурс видеороликов по теме «Дорога и Мы»</p> <p>- Конкурс постеров «Дорога и Мы»</p>	<p>Проведение конкурсов видеороликов и постеров на тему «Дорога и Мы» внутри лагеря для предоставления на муниципальный конкурс «Дорога и Мы» в соответствии с муниципальным положением</p>
19	<p><u>Первые ПРИНОСЯТ ПОЛЬЗУ:</u></p> <p>- Марафон постов в социальных сетях</p>	<p>Описание: Марафон полезных постов в социальных сетях о ситуациях взаимопомощи с хештегами #ПервыеПомогают #ПервыеПишут</p> <p>Цель: Мотивация развития навыков, направленных на оказание помощи другим людям, а также навыков сотрудничества с ними и уважения к ним.</p> <p>Возраст участников: 6+</p> <p>Время проведения: 20-40 минут</p> <p>Реквизит, специальная подготовка: Доступ в интернет, мобильные устройства с аккаунтом в социальной сети (ВКонтакте)</p> <p>Механика:</p> <p>1. Ведущий ставит задачу участникам команд подготовить пост в социальной сети о том, чем они кому-то помогли/ могут помочь;</p> <p>2. Участники помладше могут вспомнить свои добрые поступки и ситуации взаимопомощи в кругу команды. Участники более старшего возраста могут интервьюировать других окружающих (ровесников и взрослых), в какой помощи они нуждаются, помочь им, либо инициировать свое доброе дело и подготовить пост с доброй историей.</p> <p>Это может быть как помощь ровеснику в объяснении принципа решения задач по математике, так и</p>

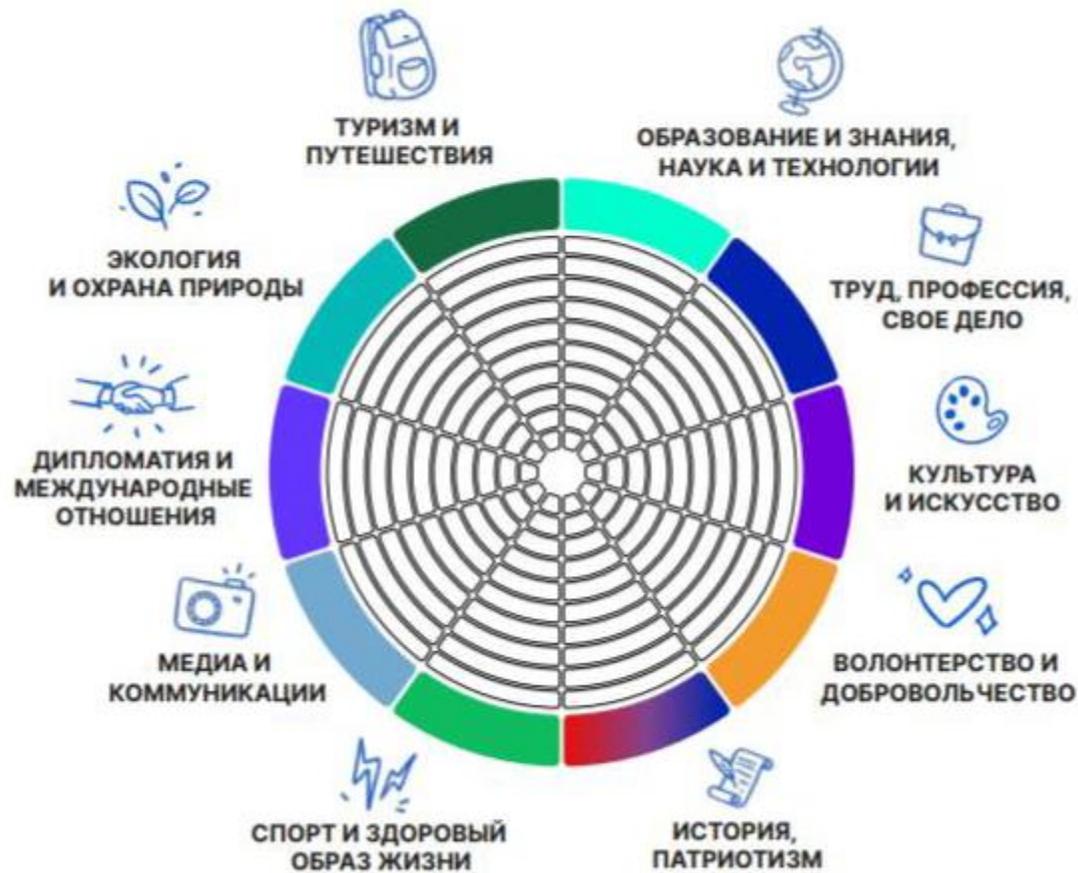
		<p>физическая помощь – например, уборка территории;</p> <p>3. Текст для поста готовится всей командой: идеи, фиксация, коррекция, исправление ошибок, подбор соответствующей картинке для поста, репосты всеми участниками на свои страницы;</p> <p>4. Важно завершить дело рефлексивным обсуждением с командами ценности заботы, взаимопомощи и уважения друг к другу и окружающим.</p>
20	<p><u>Первые УМЕЮТ ДРУЖИТЬ:</u> - Конкурс командных плакатов</p>	<p>Описание: Творческий флешмоб, визуализирующий ценности Движения Первых</p> <p>Цель: Сохранение и укрепление традиционных российских духовно-нравственных ценностей посредством коллективной творческой самореализации</p> <p>Возраст участников: 6+</p> <p>Время проведения: 15-30 минут</p> <p>Реквизит, специальная подготовка:</p> <p>Вариант 1: листы для флипчарта/ ватманы/ рулоны старых обоев; фломастеры/ краски/ маркеры/ карандаши.</p> <p>Вариант 2: школьный мел, асфальт.</p> <p>Механика:</p> <p>1. Командам дается задание нарисовать символ/плакат, визуализирующий «самое главное в жизни». Под самым главным подразумеваются ценности Движения Первых: Жизнь и достоинство, Патриотизм, Служение Отечеству, Историческая память, Единство народов России, Созидательный труд, Дружба, Взаимопомощь и уважение, Добро и справедливость, Мечта, Крепкая семья.</p> <p>2. Вариант 1: участники команды одновременно рисуют сюжет на листе/ асфальте. Начинают рисовать обычно каждый – свое, задача командира/наставника помочь объединить все идеи участников команды, чтобы из рисунков участников сложилась целостная картина.</p> <p>Вариант 2: участники команды начинают по очереди рисовать сюжет/ символ «самого главного в жизни», продолжая линию предыдущего участника. Задачу можно усложнить, попросив участников не договариваться заранее между собой о том, что они рисуют. Так участникам предстоит не только собрать все идеи в целое, но и поддержать друг друга помощью и продолжением общего дела.</p> <p>3. В результате творческого процесса представители команд презентуют всем свои работы, делятся впечатлениями, сложно ли было работать всем вместе не сговариваясь, что хотел изобразить первый рисующий, а что задумал завершающий картину.</p>

21	<p><u>Первые БЕРЕГУТ ПРИРОДУ:</u> - Экологическая акция «Чистота начинается с тебя»</p>	<p>Описание: Экологическая акция, привлекающая внимание участников к проблемам природы родного края Цель: Развитие личности как субъекта активной социальной деятельности, социальное воспитание инициативы, самостоятельности и ответственности подрастающего поколения. Возраст участников: 6+ Время проведения: 30-90 минут Реквизит, специальная подготовка: Садовый инвентарь, саженцы/ справочник растений/ инвентарь для уборки территории Механика: 1. Любая акция по сбережению окружающей среды: от уборки пришкольного участка до прогулки по лесу для защиты муравейника; 2. Важно дополнить акцию сопровождающей беседой о важности этого дела, мотивировать интерес участников к углубленному изучению вопроса и всесторонней оценке антропогенного фактора в природе. Маленьким участникам может помочь справочник растений, более взрослым – интернет; 3. Команде предстоит принять участие в экологической акции и подготовить рассказ о важности этого дела. Что может случиться, если не придерживаться экологических привычек. Например, какие последствия могут наступить от разрушения муравейника/ какой экологический след оставляет класс/ отряд, промахиваясь мимо урны фантиками от конфет и т.д. Если акция предполагает физическую активность (например, высадка деревьев), предложите участникам спеть за делом или снять клип с лопатами. Экологическая помощь должна приносить радость и быть интересной всем участникам; 4. Дело завершается обсуждением достижений команд и минуткой экологического просвещения от участников акции.</p>
22	<p><u>Первые БЕРЕГУТ ПРИРОДУ:</u> - Маршрутная игра «Хламу – нет»</p>	<p>В ходе маршрутной игры команды передвигаются по станциям, на выполнение заданий каждой станции отводится строго определенное время. Примеры заданий: 1) «Сортировочный спринт». Сортировка различных отходов по типам.Рекомендуется использовать вторсырье, а не карточки. 2) «Долгий путь пластика». Задание – сложить хронологическую последовательность между карточками со стадиями разложения пластика и процессами его переработки, такими как измельчение, химическая обработка и другие. 3) «Новая жизнь». Команде раздаются отходы/карточки с их изображением. Команде необходимо предложить как можно больше способов подарить им «вторую жизнь» – в полезной поделке или декоре. 4) «Сроки разложения отходов». Задание на сопоставление видов отходов и сроков их разложения.На каждой станции команда зарабатывает баллы, максимальноеколичество которых определяется организаторами. Завершением игрыявляется общий сбор команд, подсчет баллов, определение и награждениекоманды-победителя. Самых активных участников можно наградитьпризами-подарками. Весь реквизит должен быть чистым и безопасным(не из мест сбора мусора, без острых углов и граней).</p>

23	<p><u>Первые БЕРЕГУТ ПРИРОДУ:</u> - Интеллектуальный чемпионат «Красная книга»</p>	<p>Чемпионат проводится для создания условий для интеллектуального и творческого развития школьников и проходит в виде соревнования между отрядами. Набираются команды по 5-7 человек. Игра проводится в несколько этапов, в ходе проведения игры каждая команда выполняет игровые интеллектуальные задания и получает за их выполнение баллы, по сумме которых в итоге определяется победитель. Задания следует подобрать различного типа и уровня, не менее трех уровней на всю игру. Примерные виды заданий: - «Вопрос с коротким ответом», - «Вопрос развернутым ответом», - «Определение вида по фото», - «Распределение карточек с названиями или фотографиями животных и растений по категориям: Черный – вымершие; Красный – исчезающие; Желтый – редкие; Белый – малоизученные; Зеленый – восстановленные.</p>
24	<p><u>Первые БЕРЕГУТ ПРИРОДУ:</u> - Флешмоб «Творим вместе с природой»</p>	<p>Флешмоб на создание поделок из природных материалов и украшение ими окружающего пространства. Свою работу нужно сфотографировать, а фотографии позднее вывешиваются в месте, доступном для всех отрядов. Поделки должны быть максимально простыми как по доступности материалов, так и по времени изготовления: веночки, фигурки животных, аппликации. Природные материалы могут быть любыми, но для флешмоба запрещается использовать сорванные живые цветы.</p>
25	<p><u>Первые БЕРЕГУТ ПРИРОДУ:</u> - Вечер веселых игр и конкурсов «Робинзоада»</p>	<p>Вечер веселых игр и конкурсов. Спортивные командные игры, соревнования, эстафеты. Особенностью мероприятия и отличием от обычных спортивных состязаний должны стать туристическая и экологическая составляющая, например, такие задания, как спринты, веревочные городки и эстафеты дополняются заданиями на знание дикой природы и выживания в ней. Например, такие задания: «Бивак новичка». Заранее необходимо устроить туристический бивак палатками, кострищем и прочими атрибутами, сознательно допустив в разбивке лагеря ошибки, такие как неправильно заготовленный хворост, расположенное близко к палатке кострище, расположение палатки под уклоном и другие. Задача участников игры – найти все допущенные ошибки. «Снаряжение Робинзона». Нужно заранее сделать подборку предметов, которые нужно приспособить для выживания в лесу, но это должны быть не только и не столько привычные атрибуты путешествий (такие как ножик, топор, спички), но и вещи «случайные», которые могут оказаться с собой у человека, заблудившегося в лесу и вынужденного в нем заночевать (например, полиэтиленовый пакет, монеты, закладка).</p>

		<p>Необходимо найти им применение и придумать, как с помощью данного набора вещей обеспечить себя теплом (огнем), укрытием, чистойводой и т.д.</p> <p><i>Опасные тропы.</i> Задание на определение трав по гербариямили карточкам и выявление опасных, ядовитых растений, а такжесъедобных.</p>
26	Отрядный огонек	<p>Отрядный огонёк – мероприятие, представляющее собой «разговор» на определённую тему. Например, отражающие миссию, ценности Движения Первых.</p> <p>Строить обсуждение можно по схеме: сначала о понимании ребятами значения выбранной для разговора миссии или ценности Движения Первых, затем говорить о значении от участия в тематическом дне для отряда в целом и каждого в отдельности; о том, что каждый сделал для своего отряда, для своей группы, для себя участвуя в мероприятиях тематического дня: «Что было хорошо?», «Что удалось узнать?», «Как на взгляд ребят в течении дня отразилась выбранная для разговора миссия или ценность Движения Первых?», «Где и как можно применить полученные знания и опыт?».</p> <p>При проведении важно учитывать правила и традиции «огонька», условия, которых обычно придерживаются:</p> <ul style="list-style-type: none"> - особый эмоциональный настрой и доброжелательная атмосфера, обстановка доверия; - разговор должен быть открытым и искренним, может иногда и суровым, но с пониманием другого и других, с уважением общего мнения, коллективной оценки, уважением личного мнения и оценки каждого участника «огонька»; - критика должна быть конструктивной. Критиковать надо не с целью унизить или оскорбить, а с целью помочь и посоветовать; - во время разговора следует избегать повышенных тонов; - на «огоньке» каждый может сказать все, что желает, но, внимательно слушая и не перебивая предыдущего человека, нельзя кому-либо запретить говорить или заставить говорить; - необходимо наличие живого огня (костра, свечи); - особый выбор песен; - специальная вечерняя речевка; - участники должны быть удобно устроены, обычно в кругу. Каждый может сесть, где ему нравится, с кем ему хочется. В круге каждый видит лица и глаза всех своих товарищей. У круга нет конца и нет начала – одна неразрывная цепь, по которой проходят точки духовного напряжения, общей мысли, чувства, теплоты; - вожатый не навязывает свое мнение ребятам, избегает категоричных утверждений, чаще задает вопросы, чем формулирует готовые ответы; - «огонек» — это конфиденциальный разговор.
27	Сбор отряда	<p>Сбор отряда – это коллективное обсуждение отрядом и вожатым прожитого дня, складывающихся взаимоотношений в процессе деятельности, организованной в течение дня.</p> <p>Сбор отряда – это форма рефлексии как личной, так и групповой, обсуждение произошедшего за день с ребенком, с отрядом. При подведении итогов с отрядом, важно ввести в разговор игровой элемент или выбрать необычный для ребят способ обсуждения.</p>

		<p>Алгоритм проведения вечернего сбора отряда:</p> <p>1 этап – составить общее представление об участии отряда в мероприятиях тематического дня, дать эмоциональную оценку.</p> <p>Вожатому необходимо назвать все события прошедшего дня и обменяться с ребятами впечатлениями, чтобы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - вспомнить не только самые яркие моменты, но все мероприятия/события, занятия, ситуации, которые проходили с участием отряда в тематическом дне; - общими усилиями создать более полную картину и учесть в дальнейшем разные взгляды на одни и те же события. <p>2 этап – определить успехи и выявить проблемы/трудности, возникшие в дне (деле, ситуации), их причины.</p> <p>На этом этапе важно разложить события дня на отдельные части, рассмотрение каждой из них с точки зрения ее собственного результата. Какие из событий тематического дня запомнились больше? Чем оказалось полезно участие в мероприятиях для каждого из ребят? Что узнали нового? Какие трудности встречались и что помогло их победить? И так далее.</p> <p>3 этап – «поощрить» успехи и найти возможные пути решения возникших трудностей при участии в мероприятиях тематического дня.</p> <p>4 этап –Подводится общий итог. Дать краткую обратную связь по смене(плюсы и минусы).</p> <p>Вожатому на данном этапе необходимо сориентировать ребят относительно первичных и местных отделений Движения Первых, куда они могли бы обратиться, напомнить, что основную информацию о Движении Первых и контакты региональных отделений всегда можно посмотреть на сайте будьдвдвижении.рф.</p> <p>5 этап – эмоциональное завершение смены (поощрение самых активных участников тематического дня на уровне отряда, исполнение отрядной песни, кричалок).</p>
28	Круг интересов	<p>В качестве проективного инструмента для построения индивидуальной траектории развития в Движении Первых можно использовать Круг интересов.</p> <p>Каждому участнику предлагается подумать, насколько ему интересны разные направления деятельности Движения и закрасить каждый из сегментов круга интересов до того уровня, на котором находится его заинтересованность в направлении по шкале от 1 до 10.</p>



Глядя на получившуюся карту, каждый участник видит, какие из направлений наиболее интересны для него, и может познакомиться с соответствующими его интересам проектами на сайте Движения.

Ссылка на рабочие материалы: <https://cloud.mail.ru/public/qwzb/2TgYopbAj>

Список использованных источников литературы

1. Методическое пособие по организации профильной смены «Увлекательные каникулы с Клубом Весёлых человечков» в каникулярное время (авторы-составители: Дровалёва Е.Ю., Сокольских А.А., Телешева О.Ю., Шевердина О.В.– Краснодар: 2024 г. – 54 с.
2. Методические рекомендации по проведению тематического блока смены «День Первых» (методическое издание / [Н. Ю. Лесконог, Т. В. Макарова, С. Г. Погосян и др.]. – Москва :МПГУ, 2023 – 40 с.
3. Программа профильной смены для организаций отдыха детей и их оздоровления по направлению деятельности Движения Первых ЭКОЛОГИЯ И ОХРАНА ПРИРОДЫ «Время Первых: БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!» :методическое пособие / авт.-сост. Л.С. Ручко, А.А. Дувакина; под ред.А.Г. Самохваловой. – [Электронное издание сетевого распространения]. – Кострома : КГУ, 2023. – 142 с.