# «КВЕСТ, ФЕСТ, THE BEST, или

**ПРОЕКТ-ТАЙНА,**

**ЛЕТО С ТРЕМЯ**

**НЕИЗВЕСТНЫМИ”**

*Я тебе открою тайну,*

*Никому не говори!*

*Если рано ты проснёшься,*

*Если встанешь до зари,*

*Если тихо выпьешь чаю,*

*Если выйдешь из дверей,*

*Если ты пойдёшь направо,*

*А потом чуть-чуть левей,*

*Обогнёшь большой колодец,*

*Обойдёшь засохший пруд,*

*Там, у старой…*

А что было дальше – это тайна!

УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ДЕТСКИЙ4

ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИ­ТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «ЗУБРЁНОК»

Отдел организационно-методической работы

**ЮШКЕВИЧ О.В.**

# ПРОГРАММА СМЕНЫ

# «КВЕСТ, ФЕСТ, THE BEST, или

# ПРОЕКТ С ТРЕМЯ НЕИЗВЕСТНЫМИ»

**2020**

Рекомендовано методическим советом

учреждения образования «Национальный детский

образовательно-оздоровительный центр «Зубрёнок»,

протокол № от 21.05.2020 г.

*Человек - это тайна. Ее нужно отгадать. Я занимаюсь этой тайной, потому что хочу быть человеком. Ф. М. Достоевский*

Мир не просто существует,

он еще и наполнен тайной. О. Шпенглер

Сборник содержит описание летнего проекта досуговой направленности для оздоровительного лагеря. Целью программы является укрепление физического здоровья учащихся, развитие творческих способностей, интеллектуальных возможностей, коммуникативных компетенций, совершенствование организаторских навыков и деловых качеств характера.

Сборник адресован методистам, педагогам, которые занимаются организацией культурно-досуговой деятельности подростков в условиях летних оздоровительных лагерей (образовательно-оздоровительных центров).

**ГЛАВА 1. ТРИ СМЫСЛА, ИЛИ ВПЕЧАТЛЕНИЙ ВЫШЕ РАДУГИ**

***(вступительное слово)***

Лето – это прекрасная пора. Хотите, докажем это почти научным способом?

Что означает само слово «лето»? Некоторые учёные считают, что оно созвучно с древнеримским lěto vermę, что в переводе значит «прекрасное время».

Итак, лето – прекрасное время года, полное романтики, ожиданий, приключений и тайны! Тёплое и желанное. Но, не всегда лето бывает прекрасным. В июне 1816 году в Европе и Северной Америке на полях лежал снег, а реки были скованы льдом. Поэтому этот год вошел в историю человечества как «год без лета».

А у нас на улице 2020 год и лето точно состоится!

Знаете ли вы, сколько месяцев в лете? Конечно, три! Их знают все: июнь, июль, август. Что мы знаем про июнь? Слышали ли вы, что никакой другой месяц в году не начинается с того же дня недели с которого начинается июнь? Интересно, согласитесь? А в древнерусском календаре июнь назывался изоком, что значит «кузнечик».

А ещё июнь – это начало школьных каникул! Каждый сам решает, как их провести. Можно

съездить на море,

отдохнуть у бабушки с дедушкой в деревне,

общаться с друзьями,

заняться спортом,

сходить в поход,

порыбачить,

отдохнуть на даче

или

съездить в оздоровительный лагерь (центр).

В июне открывается смена в «Зубрёнке», центр наполняется звонким детским ­– не кузнечиковым! – смехом. Так и должно быть, ведь лето – это пора года, когда необходимо реализовать двигательную активность детей, совершенствовать физические навыки, творческий потенциал. Лето – это отдых, который должен быть увлекательным, познавательным и, конечно же, интересным для подростков. Летний отдых предназначен для того, чтобы школьники смогли укрепить свое психическое и физическое здоровье, это время нравственной закалки, духовного обогащения, ярких впечатлений, активного познания нового. Детский оздоровительный центр является благоприятным местом для решения вышеперечисленных задач.

А знаете ли вы, сколько в лете дней?

Лето состоит из 93 дней. И эти 93 дня должны быть насыщены творчеством. Почему этот вид деятельности должен СТАТЬ приоритетных. Во-первых, творчество – это труд, который приносит удовольствие и пользу. Возможно, в учебном году познание как деятельность выступает на первых позициях. Творчество тоже часть учебного процесса. Недаром высшим критерием оценки результатов учебной деятельности является творческая самостоятельность. Но всё же творчество может быть и частью досуга, досуга развивающего, активного, деятельного.

Итак, лето должно быть насыщено творчеством, но не учебным, а продуктивным, как итог учёбы. Ребёнок год занимался рисованием – вот вам конкурсы по рисованию: традиционные и оригинальные. Ребёнок прошедшую четверть увлекался музыкой – вот вам вокальные конкурсы и танцевальные баттлы. Творчество – это не только искусство, креативные люди быстро реагируют на повседневные проблемы, живо принимают решения, находят выходы из различных житейских лабиринтов. Учиться этому необходимо с детства, оздоровительный лагерь – хорошая база для развития творческих задатков.

Лето – время творческой самостоятельности!

А знаете ли вы, сколько в лете часов?

Хорошее число – 2208.

В лете – две тысячи двести восемь часов. Конечно, треть из них уходит на сон, но остаётся 1472. Эти часы можно потратить на спорт, книги, кружки, прогулки, интернет, музеи, экскурсии и т.д. Но!

Но обязательно у каждого ребёнка должен быть свой *звёздный час*. В учебное время много времени уходит на подготовку к урокам, выполнение домашнего задания. Возможно, не всегда получается реализовать свой лидерский потенциал, желание что-то организовать, сделать доброе дело для других. Лето – идеальное время, а оздоровительный лагерь (центр) ­– идеальное место для детских инициатив. И пусть их будет больше! Лето – это время возможностей.

Это возможности предоставляет познавательная деятельность. Учёба летом не должна быть приоритетной деятельностью, но формирование любознательности – важная задача. Познавательная – это активность, в основе которой лежит «…восприятие и отражение объективного мира в сознании, результатом которого является новые знания, открытие законов природы и общества, обнаружение способов действия с предметами и явлениями». Любой летний проект должен быть наполнен познавательными делами, конкурсами, аспектами, моментами.

Почти ежечасно!

А знаете ли вы, сколько в лете минут?

А в лете 132480 минут.

Сто тридцать две тысячи четыреста восемьдесят!

И эти минуты должны быть потрачены на общение: с родителями, с близкими, с друзьями, с самим собой, наконец! Коммуникативность –это умение верно передавать информацию, свои мысли. Способность формулировать высказывания таким образом, что весь вкладываемый смысл полностью понимается собеседником. Разумеется, коммуникативность подразумевает умение находить эффективный подход к любому человеку[[1]](#footnote-1). А это – важное умение.

Почему «Зубрёнок» идеальное место для общения? Всё просто: только за лето в центр приезжают около 5 тысяч детей со всей страны, ближнего и дальнего зарубежья. Гостями и участниками становятся девчонки и мальчишки из России, Украины, Литвы, Латвии, Польши, Японии, Китая, Вьетнама, Сирии и других стран.

Плюс к этому, всевозможный спектр организационных форм позволяют развивать коммуникативные способности:

утренние разговоры,

вечерние огоньки,

дискуссии,

костры,

беседы,

коммуникативные квесты,

тематические игровые программы,

социальные акции и т.д.

Лето – время общения!

А знаете ли вы, сколько в лете минут?

А в лете 7948800 секунд.

И каждая секунда лета должна быть наполнена охраной жизни и здоровья, обеспечением безопасной жизнедеятельности. Современная эпидемиологическая обстановка в мире требует уделять особое внимание здоровью ­ в частности, оздоровлению ­ в общем.

Оздоровление – это комплекс мероприятий для улучшения физического и психического самочувствия, усиления иммунитета, что в свою очередь приводит к повышению продолжительности жизни. Оздоровление сопряжено с пропагандой здорового образа жизни. Актуальность проблемы вызвана усилением различных нагрузок на организм современного ребёнка: экологических, техногенных, психологических, информационных, социальных и т.д.

Бытует мнение, что оздоровительный эффект наступает на 18-й день смены. Однако, даже один день пребывания на свежем воздухе положительно влияет на организм. Поэтому каждый день в лагере должен быть наполнен прогулками, спортом, закаливанием, купанием, оздоровительными игровыми программами, уличными играми и т.д.

Лето – время здоровья и помнить об этом надо все 7948800 секунд. И тогда неизвестных, непредсказуемых моментов станет меньше.

Кстати, о неизвестности.

Дети любят секреты. Особенно дети 11-12-13 лет. Тайна, впечатление, приключение – вот три принципа, на которых должен быть построен проект для младших подростков. Именно тайна является тем стержнем, на который будут нанизаны организационные форматы и смыслы: конкурсы, дела, ситуации, задания, цели, задачи…

А что такое приключение?

Словарь русского языка под редакцией С.И. Ожегова определяет приключение как происшествие, неожиданный случай в жизни. В педагогических смыслах приключение представляет собой взаимосвязь сложных психологических, социальных и досуговых компонентов. Миновская О.В. в книге «Приключение как внешкольная практика образования и детского досуга» рассматривает приключение как *«ситуацию взаимодействия человека с миром и самим собой, в которой он субъективно переживает новизну и силу внешних обстоятельств»*. Учёная пишет, что педагогическое приключение всегда предусматривает ситуации, создающие связь между внешним и внутренним эмоциональным переживанием.

Приключение – это событие детства!

А ярким впечатлением и приключением является фестиваль.

Фестиваль – массовое празднество, показ достижений музыкального, театрального, эстрадного, циркового или киноискусства, а также спортивных достижений. В переводе с латыни – праздник!

Проводятся фестивали как в крупных закрытых помещениях, так и в современном формате на открытом воздухе: на полях, площадях, парках, в естественных архитектурно-исторических интерьерах замков и других достопримечательных мест.

В общем, участников смен 2020 года в «Зубрёнке» ждёт настоящий праздник, настоящее фестивальное лето!

А впечатлений ожидается выше радуги!

Итак, лето – это ­

три месяца: июнь, июль, август;

три смысла: оздоровление образование, активный досуг;

три аспекта: приключение, впечатление, тайна;

три игровых модуля: квест, фест, the best.

и 7948800 секунд!

**ГЛАВА 2. ТРИ ТАБЛИЦЫ: ЗАДАЧИ, ЦЕЛИ, ПОДХОДЫ**

**Таблица №1. Паспорт проекта**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Составляющая** | | | **Содержание** | |
|  | **Название** | | | Программа досуговой направленности «Квест, фест, the best», или лето с тремя неизвестными» | |
|  | **Цель и миссия** | | | Создание условий и управление обстоятельствами, которые сопряжены с восстановлением и укреплением физических и духовных сил подростков; развитие потенциальных способностей в различных видах деятельности; формирование коммуникативных и организаторских навыков, популяризация досуговой культуры. | |
|  | **Задачи** | * формировать культуру здорового образа жизни подростков; * развивать творческий потенциал, коммуникативные навыки, организаторские способности подростков; * воспитывать эмоцио­нальную культуру, толе­рантное поведение, взаимовыручки и взаимопонимание. | | | |
|  | **Возраст** | Проект рассчитан на младший подростковый возраст,  11-2-13 лет. | | | |
|  | **Количество участников** | | 100 детей | | |
|  | **Основные виды деятельности** | | | | Познавательная, творческая, коммуникативная, организаторская деятельности |
|  | **Игровой**  **целеполагание** | | Игровая цель:  *пройти квест, организовать фест, стать the best.* | | |
|  | 1. Игровая цель:   *пройти квест,*  *организовать фест,*  *стать the best!*   1. Игровая задача: узнать тайну за 7-ю печатями, открыть двери. Но чтобы их открыть, необходимо узнать пароль. Пароль состоит из семи букв. Участвую в квестах и фестивалях, дети узнают эти буквы. | | |
|  | **Основные дела проекта** | | Фестивали,  презентация отрядов,  карнавал,  квесты. | | |

**Формы работы проекта, сообразные основным направлениям Программы воспитания детей, достигших высоких показателей в учебной и общественной работе**

|  |  |
| --- | --- |
| **Задачи** | **Формы работы** |
| **Воспитывать гражданскую ответственность, гордость за свою страну, уважение к малой родине.** | Тематические прогулки (Ландшафтная карта Беларуси», праздники открытия и закрытия, военно-спортивные игры); посещение экоплощадки «Боб­ровая хатка», Белорусиада, «Хутора Не­случь», отрядные дела «Галерея «Art Alba Ruthenia», ОД «Мой родны кут» (к Году малой родины). |
| **Формировать культуру здорового образа жизни подростков.** | Спортивные дела, мероприятия, экскурсии и прогулки, турслёт, турэстафета. |
| **Обучать навыкам безопасной жизнедеятельности** | Обучающая игра «Х-фактор», обучающие беседы и инструктажи утреннего разговора. |
| **Развивать творческий потенциал и продуктивное воображение.** | Презентация отрядов; конкурс инсценированных песен (итоговая игра); карнавал; конкурс отрядного дизайна; кружки, клубы и т.д. |
| **Развивать коммуникативные навыки, организаторские способности и деловые качества.** | Первая часть сюжетно-ролевой игры «Квест, фест, the best»; утренние разговоры и вечерние огоньки; деловая игра «Таинственный незнакомец»; модульный проект «Утром секрет, вечером – тайна!»; игры-оптимизаторы; рефлексивные методы, аудиоквест, игровые площадки. |
| **Вос­питывать потребности в культурно-организо­ванном досуге.** | Оргсборы, игровые площадки, обучающая игра «Х-фактор», дискотеки, кружки, хобби-центры, трудовые акции. |
| **Воспитывать эмоцио­нальную культуру, толе­рантное поведение, взаимовыручку и взаимопонимание.** | Утренние и вечерние огоньки, шоу-программы, походы в лес, общение с природой, отрядные дела «Победи своего дракона». |

**Формы работы проекта, сообразные основным направлениям**

**Программы воспитания детей, нуждающихся в оздоровлении**

|  |  |
| --- | --- |
| **НАПРАВЛЕНИЕ** | **ФОРМЫ РАБОТЫ** |
| **Оздоровительная**  **деятельность** | Мероприятия, запланированные комплексно-целевыми программами «Здоровые зубы», «100 шагов к здоровью», «Чистая вода»: санация зубов, процедуры закаливания, купание в Нарочи, воздушные, солнечные ванны и т.д. Современные виды оздоровления: ароматерапия и кислородные коктейли, аэроионотерапия и различные ванны подводный массаж, лечебная физкультура, галотерапия и т.д.  Обучающая игра «Безопасное лето».  Утренние зарядки, прогулки на природу, спортивные игры и соревнования (по футболу, баскетболу, настольному теннису, дажболу, пионерболу, дартсу и т.д.).  *Туристический слёт, турэстафета, спортивные праздники (фестивали).*  Популяризация здорового образа жизни. Экологические дела. Ежедневные санбюллетени. |
| **Коммуникативная**  **деятельность** | Первая часть сюжетно-ролевой игры «Квест, фест, the best», утренние разговоры и вечерние огоньки, деловая игра «Таинственный незнакомец», модульный проект «Утром секрет, вечером – тайна!», игры-оптимизаторы, рефлексивные методы (на вечернем огоньке), игровые площадки на выявление лидерских качеств и т.д.  Кинодискуссии «Хит сезона», беседы и т.д. |
| **Познавательная**  **деятельность** | Третья часть сюжетно-ролевой игры «Квест, фест, the best».  Познавательные программы: «Вкусный КВИЗ», «Здание-задание!», шахматно-шашечный турнир; интеллектуальные задания дней; генератор паззлов и т.д.  Интерактивные выставки; учебные мини-программы; самообразование и т.д. |
| **Игровая деятельность** | Сюжетно-ролевая игра «Квест, фест, the best»; игровые площадки «Познакомимся», старт-игра «Здесь какая-то тайна!».  Квесты: «Выйти из тени»; вечерняя игра «Тайник!»; уличные игровые программы и т.д. |
| **Творчество** | Презентации отрядов «кBEST!», конкурс инсценированных песен (итоговая игра); «Таинственный карнавал»; конкурс отрядного дизайна; кружки, клубы, творческие задания в рамках фестивальных дней и т.д.  Фотопроект «Облако в штанах»  Игровая программа «Атлантида». |

**ГЛАВА 3. КВЕСТ, ИЛИ ТАЙНА ЗА СЕМЬЮ ПЕЧАТЯМИ**

**(описание игровой модели)**

Педагогические задачи решаются через организацию различных дел, форм. Эти формы можно объединить в три группы.

1. Большая игра
2. Дела
3. Творческие задания (ТЗ) и Игровые ситуации.

ТРИ ВАЖНЫХ ОПРЕДЕЛЕНИЯ:

**Большая игра** – это сюжетно-ролевое, творческое соревнование между отрядами, которое продолжается всю смену. Соревнование осуществляется по различным позициям (видам деятельности). Как правило, спортивные победы не учитываются, они проходят по иной номинации (лучший спортивный отряд). Большая игра предполагает *игровую задачу, структуру, игровые условия и игровое оформление результатов.*

**Дело** – форма педагогического взаимодействия, которая относительно других форм ограничено временем и местом проведения, поэтому средняя продолжительность дела от 45 минут до 1 часа. Дело – это то, где участвует весь отряд. Дело – это то, что готовится взрослыми совместно с детьми, в отличие от мероприятия, где педагоги, как правило, готовят нечто для детей.

**Творческие задания** – предполагают выполнение условий того или иного творческого поручения. Уровень реализации – индивидуальный, микрогрупповой (2-5 человека). Зачастую используется такое условие: изготовить поделку из заранее оговоренного материала.

СЮЖЕТЫ, ПРАВИЛА ПРОЕКТА

1. Игровой контекст (т.е. то, на чём выстроен сюжет и задачи): таинственное место.
2. Игровая цель:

*пройти квест,*

*организовать фест,*

*стать the best!*

1. Игровая задача: узнать тайну за 7-ю печатями. Надо открыть дверь. Но чтобы её открыть, необходимо узнать пароль. Паролей три, три неизвестных лета.
2. 6. Эти буквы спрятаны в таинственной шифровке (пример – ниже).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **С** | **У** | **Я** | **Х** | **А** | **Л** | **Ю** | **И** | **Х** | **М** |
| **М** | **А** | **С** | **А** | **Ш** | **Ж** | **Ё** | **С** | **К** | **В** |
| **Я** | **Г** | **Ю** | **Г** | **И** | **К** | **Ю** | **И** | **Я** | **К** |
| **К** | **А** | **Ц** | **Т** | **Й** | **М** | **В** | **Т** | **Ф** | **М** |
| **Г** | **Я** | **Л** | **М** | **Б** | **Т** | **Ц** | **Ш** | **К** | **У** |
| **А** | **Ф** | **В** | **К** | **Й** | **У** | **Л** | **Н** | **Ж** | **В** |
| **Ж** | **З** | **Ж** | **Л** | **К** | **Е** | **Ю** | **Л** | **С** | **Й** |
| **Ы** | **Я** | **С** | **У** | **М** | **И** | **Г** | **К** | **Ф** | **К** |
| **И** | **А** | **У** | **Ю** | **Т** | **И** | **Ф** | **У** | **Я** | **Л** |
| **Л** | **В** | **Х** | **Т** | **Г** | **Р** | **К** | **К** | **О** | **С** |
| **Р** | **У** | **Ш** | **Я** | **Ю** | **К** | **Ш** | **М** | **Г** | **Э** |
| **Х** | **Т** | **В** | **К** | **С** | **Я** | **Ю** | **П** | **С** | **А** |
| **С** | **Ж** | **К** | **Я** | **Ж** | **Л** | **К** | **Х** | **Л** | **Ж** |

И скрыты печатями-замками (под каждым замком – одна буква).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |
| Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... | Замочная Скважина Висячий Замок - Бесплатная векторная графика на ... |

Чтобы снять печать, необходимо заработать зубрики (игровые деньги проект). В свою очередь, зубрики тремя основными способами:

за фест,

за квест,

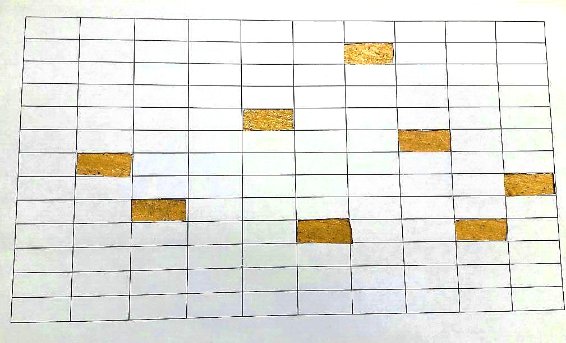
за «the best».

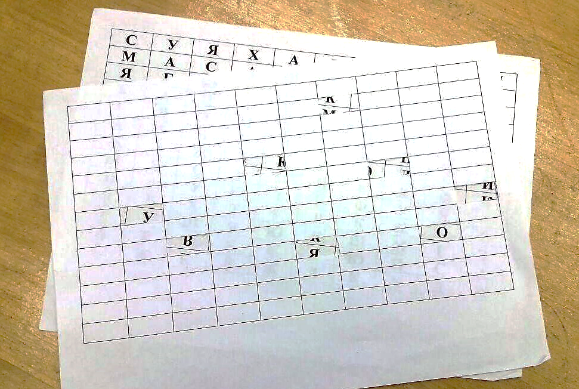
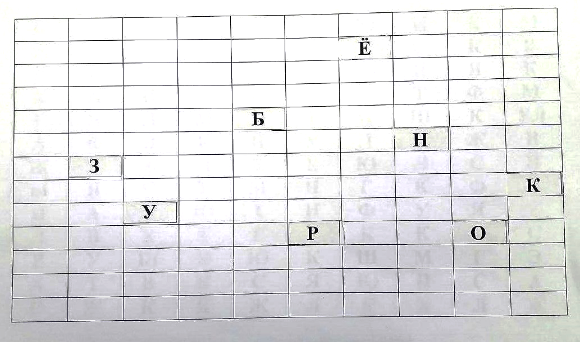
Каждый день проходят фестивали (праздники)[[2]](#footnote-2), активно участвую в которых можно получить зубрики (в т.ч. и за победы). Особенно ценится именно помощь в организации. Количество зубриков: от 100 до 300.

Почти каждый день проходят различные дела (квесты), за победу в которых можно получить зубрики, от 100 до 300.

И каждый день можно проявлять себя, помогать другим становится лучше, а значит, становится лучше самому. Количество зубриков: от 100 до 200.

В конце смены отряды получают ключ к шифру (листок с прорезанными ячейками). Наложив этот ключ на таинственную шифровку, можно узнать пароль.





**ГЛАВА 4. ФЕСТЫ, ИЛИ ТАЙНЫ ФЕСТИВАЛЯ**

**(описание модульного проекта)**

Итак, каждый день проекта «Квест, фест, the best» – это фестиваль. Кроме этого, каждый день – это тайна, *которая сюжетно или по смыслу связана с тематикой фестиваля*. Подробно об этом рассказывается в главе «Тайны каждый день». Схематично представим сочетание тайны и фестиваля (для первой смены).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ дня** | **Фестиваль дня** | **Тайна дня** | **Как сообщается тайна дня** |
| 1-й день |  |  |  |
| 2-й день | Фестиваль света и огня | Тайна шаровой молнии | С негатива фотографии |
| 3-й день | Фестиваль игры | Бермудский треугольник | С помощью головоломки «Пирамидка». |
| 4-й день | Открытие смены. Презентации отрядов | Зубрятские тайны | С помощью зубрятской песни. |
| 5-й день | Фестиваль приключений | Тайна записки Блэма | Шифровка  «Криптограмма» |
| 6-й день | «Бульбафест» | Тайна острова Пасхи | Невидимое сообщение, написанное белым карандашом |
| 7-й день | «Фестиваль воды» | Загадка Атлантиды | С помощью невидимых чернил |
| 8-й день | «Экофест» | Тайна снежного человека | С помощью невидимых чернил из молока |
| 9-й день | Фестиваль искусств | Тайна Джоконды или чёрного квадрата | С помощью загадочного рисунка |
| 10-й день | «Звёздный фестиваль» | Тайна НЛО | С помощью таинственного космического СМС-послания |
| 11-й день | Фестиваль спорта | Тайна тайны | Словесная загадка |
| 12-й день | Шоукейс | Стоунхендж | Таинственная картинка |
| 13-й день | Фестиваль на Лазурном берегу | Тунгусский метеорит | С помощью надписей на камне |
| 14-й день | Ленд Арт | Пустыня Наска | С помощью песка |
| 15-й день | «Гастрофест» | Таинственная приправа «11 трав от полковника Сандерса» | Внутри Киндер-сюрприза. |
| 16-й день | «Кинофестиваль» | Тайна 25 кадра | С помощью видеозаписи |
| 17-й день | «Нечемоданное настроение» (?) | Тайна дружбы |  |

Как сделать невидимые таинственные записки – смотри в Приложении.

**ГЛАВА 5. ТАЙНА КАПИТАНА!**

**(описание лидерской технологии)**

В «Зубрёнок» приезжают активные дети, поэтому важной педагогической задачей является идея раз­вития лидерских и организаторских спо­собностей. Овладение навыками организации жизнедеятельности вне дома, умением управлять текущими событиями, создание условий для проявления природных способностей и творческих потенциалов – актуальные задачи для подростков, приехавших в центр. Важным звеном в цепочке решения данных задач является создание условий для организации детского самоуправления.

Работу с лидерами в организационный период можно осуществлять по следующей схеме:

1. Организация педагогического наблюдения, т.е. *целенаправленного* и систематического восприятия педагогом действий и поведения воспитанников.
2. Проведение игр на выявление лидерских и организаторских способностей. Подобные игры организуются на игровых площадках.
3. Организация и проведение деловой игры «Мы классные!», в ходе которой избирается отрядное детское самоуправление.

Названия должностей представлены ниже:

|  |  |
| --- | --- |
| ***Актив команды*** | |
| *Долж­ность* | *Обязанности* |
| *Командир* | Руководит деятельностью отряда, распределяет работу по решению творческих задач, органи­зует отрядные игры, представляет отряд и т.д. |
| *Помощник*  *командира* | Является прямым заместителем командира отряда, решает те же задачи. |
| *Дежурные командиры* | Организуют и контролируют соблюдение гигиенических требований, решает текущие бытовые и организационные дела дня (*пункту­альный сбор, уборка отрядного места, дежурства и т. д.).* |
| *Физорг*  *команды* | Принимает активное участие в спортивной жизни центра, лагеря; планирует с инструкторами по спорту соревнования; кон­тролирует проведение утрен­ней зарядки, посещение спор­тивных графиков, секций, прогулок, представляет отряд в «СОЮЗе» – спортивном объединение юных зубрят. |
| *Группа К* | Занимаются оформлением отрядного места, выпуском печатной продукции отряда, а также решением различных заданий. |

Кроме этого, каждый отряд продумывает стратегию своей деятельности в клубе «Лидер», в Ассоциации детских инициатив.

*Справочно.*

*Объединяющим органом всех форм детского самоуправления является Ассоциация детских инициатив. Членом Ассоциации детских инициатив может стать любой учащийся. Члены Ассоциации детских инициатив выбирают совет. Совет Ассоциация детских инициатив состоит из представителей всех имеющихся в центре форм детского самоуправления. Одной из организационных форм работы по формированию лидерских качеств участников смен в НДЦ «Зубрёнок» является «Лидер-клуб», который тематически и организационно объединил работу различных тематических площадок. В результате этого создана модель реализации детских инициатив в НДЦ «Зубрёнок», подкрепленная более высоким уровнем материально-технического обеспечения и социального взаимодействия воспитанников и педагогов.*

***Тарифная сетка проекта***

Дела-феста (коллективные)

1-ое место – 300 зубриков;

2-ое место – 250 зубриков;

3-е место – 200 зубриков;

участие – 100 зубриков.

Дела-квеста (групповые)

1-ое место – 200 зубриков;

2-ое место – 150 зубриков;

3-е место – 100 зубриков;

участие – 50 зубриков.

Дела- the best (индивидуальная деятельность)

От 50 до 200 зубриков (не больше двух расписок в день)

Напоминаем, что в расписке должно быть указано три вещи: вид работы, дата и подпись работодателя.

**ГЛАВА 6. ТАЙНА ТАЙН!**

**(личностные методики)**

http://x-lines.ru/letters/i/cyrillicoutline/0379/000000/44/0/4ntpbpqoz5eabwfa4g8o.pngСмена в центре – необычное время для ребёнка: новые знакомства, социальные связи, впечатления. Но лагерь – это ещё и напряженный, насыщенный период жизни детей. Реализация программы невозможна без осмысливания и анализа. Важной составляющей проектирования является разработка таких форм, которые целенаправленно позволяют «увидеть каждого ребёнка»: его проблемы, настроение, тревоги, радости, успехи. Всё это сопряжено с таким явлением, как рефлексия, которая предполагает эффективную организацию обратной связи между взрослым и ребёнком.

В целях развития рефлексивных навыков, формирования психологической культуры подростков, а также в целях создания положительного психологического комфорта разработаны различные упражнения и методы. Всё это часть *комплексного психологического сопровождения* смены, которое включает:

1. Работу психолога по всем направлениям: консультация, индивидуальная работа, диагностирование, прогнозирование негативных ситуаций и пр.
2. Изучение эмоционального состояния детей. Для этого используются следую­щие виды диагностирования: анкетирование, социометрическое исследование, составление психолого-педагогической характеристики, ве­дение дневниковых записей и т.д.
3. Изучение детского коллектива, коррекция и профилактики нежелательных эффектов.

Педагоги постоянно задают вопрос: как заинтересовать ребёнка тем или иным конкурсом, проектом, игрой. Попробуем ответить на этот вопрос.

Итак, очерчивается следующая схема:

*есть деятельность (проект смены),*

*есть эмоции (реакция на проект смены),*

*есть рефлексия (анализ реакции на проект смены).*

Не хватает одной позиции: побуждения к деятельности, мотивации. Без положительной мотивации не будет качественного результата:

*деятельность (проект смены) – побуждение к деятельности – реакция на деятельность – анализ деятельности.*

А значит, личностные методики, индивидуальная работа с детьми должны включать:

1. Мотивирующие упражнения и методы
2. Рефлексивные упражнения

**Рефлексия**

Рефлексия (от лат. reflexio – обращение назад) – процесс самопознания человека внутренних психических состояний. Это мыслительный процесс, направленный на анализ своих эмоций и чувств, состояний, способностей. Рефлексия начинает формироваться в младшем школьном возрасте, а в подростковом становится основным фактором регуляции поведения и саморазвития. По мнению мыслителя Э. Эриксона, главная проблема отрочества, связана с рефлексией над вопросом «Кто я?». Согласно Пьер Тейяру де Шардену, рефлексия – то, что отличает человека от животных, благодаря рефлексии человек может не просто знать нечто, но ещё и знать о своём знании.

Рефлексия неотъемлемая составляющая программ смены, поскольку предполагает эффективную организацию обратной связи. Педагогическая рефлексия выступает в качестве технологии, ибо представляет собой совокупность способов педагогического взаимодействия, создающих необходимые условия для участников педагогического процесса и выступающих эффективным гарантом конечного результата.

**Мотивация**

Мотивация – побуждение к действию; психофизиологический процесс, управляющий поведением человека, задающий его направленность, организацию, активность и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности. Впервые этот термин употребил Артур Шопенгаэр.

Внешняя мотивация – это мотивация, которая не связана с содержанием какой-то деятельности, а обусловлена внешними для человека обстоятельствами (участие в соревнованиях, чтобы получить награду и т.п.). Внутренняя мотивация – это мотивация, связанная с содержанием деятельности, но не с внешними обстоятельствами (занятия спортом, потому что это доставляет положительные эмоции т.п.).

Положительная мотивация – это мотивация, основанная на положительных стимулах (если я не буду капризничать, то родители дадут мне поиграть в компьютерную игру и т.п.). Отрицательная мотивация – это мотивация, основанная на отрицательных стимулах (если я не буду капризничать, то родители не будут меня ругать и т.п.).

Итак, проблема мотивации – это новая тема, требующая изучения. То, что мы называем системой индивидуальной активности, системой индивидуального роста во многом построено именно на мотивации.

Термины «эмоция» и «мотив» этимологически связаны друг с другом и происходят от одного латинского глагола, который означает «двигаться». Психолог Ж.Годфруа писал, что «если наши потребности толкают нас к действию, то наши эмоции тоже часто лежат в основе наших поступков» (Ж. Годфруа «Что такое психология», с 240, ч.1).

Но если эмоции и мотивы взаимосвязаны, но и методики должны быть взаимосвязаны. Здесь важен момент Я-концепции, она идеальным образом подходит к нашей теме. Я-концепция – это представление человека о себе. Оно состоит из трёх уровней:

* 1. Переживания о себе, оценка себя и самооценка.
  2. Непосредственно сами знания и убеждения человека о себе.
  3. Поведение в действительности.

Таким образом, в каждом проекте, кроме коллективно-творческих дел, групповых соревнований, должна быть индивидуальная работа, которая должна строиться на

* 1. Переживаниях ребёнка о себе (методы эмоциональной рефлексии).
  2. Знаниях ребёнка о себе (различные методы личностного роста).
  3. Поведение ребёнка в действительности (мотивирующие упражнения, система индивидуального роста).

http://x-lines.ru/letters/i/cyrillicoutline/0379/000000/60/0/4nx7dygosdemiwcn4nhpbqsosy.png

1. Все рефлексивные упражнения, методы изучения настроения, активности, фиксирование результатов и побед объединены в один мини-проект, **«…ты - the best»**.
2. Методики и упражнения проводятся с разной периодичностью. Некоторые – каждый день, некоторые через день, некоторые один раз за смену. НО! Все личностные методы фиксируются на одной рефлексивной матрице (представляет собой лист тонкого картона размером А5). *В конце смены у ребёнка будет визуальная, графическая картинка, на которой собрано, отражено всё его участие в смене: победы, настроения, успехи, яркие события, отметки педагога, координатора проект и т.д. Эту картинку ребёнок забирает домой*.
3. Рефлексивная матрица должна быть у каждого ребёнка.
4. Все эти упражнения лучше всего осуществлять на вечернем огоньке, продолжительность которого не должна быть меньше 20 минут.
5. Новый момент для рефлексивных методов – использование креативных печатей, штампов.
6. Итак, координатор проекта предлагает несколько обязательных методик (квадрат настроения, сейф активности и т.д.). остальное дорабатывает педагог. Этот мини-проект и есть творческая форма планирования индивидуальной работы.

*Ниже – приблизительная картинка, напоминаем, каждый педагог разрабатывает персональную и защищает её за день до начала смены.*

|  |
| --- |
| Шуточные печати и штампы - кистикарнавал 27 06 - YouTube  **Сейф активности**  Настройщик!    Сейф аватар логотип картинка | Курсы по созданию сайтов с нуляhttps://st2.depositphotos.com/1915171/8649/v/950/depositphotos_86494964-stock-illustration-best-friend-sign-icon.jpghttps://st2.depositphotos.com/1915171/8649/v/950/depositphotos_86494964-stock-illustration-best-friend-sign-icon.jpghttps://st2.depositphotos.com/1915171/8649/v/950/depositphotos_86494964-stock-illustration-best-friend-sign-icon.jpg  **Мои победы!**    Отметки координатора проекта  Победил в  Фестивале  искусств  ÐÐ°ÑÑÐ¸Ð½ÐºÐ¸ Ð¿Ð¾ Ð·Ð°Ð¿ÑÐ¾ÑÑ Ð¾ÑÐ»Ð¸ÑÐ½Ð¾ÐÐ°ÑÑÐ¸Ð½ÐºÐ¸ Ð¿Ð¾ Ð·Ð°Ð¿ÑÐ¾ÑÑ Ð¾ÑÐ»Ð¸ÑÐ½Ð¾ÐÐ°ÑÑÐ¸Ð½ÐºÐ¸ Ð¿Ð¾ Ð·Ð°Ð¿ÑÐ¾ÑÑ Ð¾ÑÐ»Ð¸ÑÐ½Ð¾ |

Ещё раз. Единой матрицы быть нет должно. Каждый педагогический коллектив отряда разрабатывает свои позиции, матрицу, пункты. Обязательным является фиксирование успешных моментов смены и настроения.

**ГЛАВА 7. ТАЙНЫ ДНЕЙ**

**(ЧТО ДЕЛАТЬ КАЖДЫЙ ДЕНЬ?)**

Дорогие друзья! Согласитесь, важно, чтобы ежедневно дети (да и взрослые!) сталкивались с новым! А тайна – это всегда что-то новое, неизвестное, невиданное. Чтобы отдых был полезным и активным, а не пассивным и туманным, каждый день должны происходить события – маленькие и большие! Не забывайте о том, что для многих ребят каникулы в «Зубрёнке» – это событие жизни! Наша задача наполнить жизнь детей маленькими и большими делами: играми-оптимизаторами, занимательными упражнениями, интересными фактами, ежедневной игровой рефлексией и, конечно же, таинственными загадками.

Итак, в этой главе предлагаются методы и конкурсы для ежедневной реализации. Для удобства восприятия приёмы объединены в рубрики.

1. **«Кейс дня»**.Представленплан на день.Описываютсядела, конкурсы, спортивные состязания и творческие задания смены.
2. **«Тайна утреннего разговора».** Содержится информация, необходимая для организации утреннего разговора. Описываются игры-оптимизаторы, коммуникативно-эмоциональные упражнения, нестандартные приёмы решения режимных моментов.
3. **«Тайна дня».** В оригинальном формате, через занимательные факты о тайнах мира предлагаются советы, предостережения на все случаи жизни.
4. **«Тайна вечернего огонька»**. Содержится информация, необходимая для организации вечернего огонька. Описываются рефлексивные игры, нравственные и коммуникативно-эмоциональные упражнения, нестандартные приёмы анализа дня и т.д.
5. В рубрике **«Секрет дела»** описываются условия проведения конкурсов, творческих дел, шоу-программ, игровых ситуаций и пр. Кроме этого содержатся различные педагогические и методические рекомендации.

**ТАЙНЫ ПЕРВОГО ДНЯ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Кейс дня** | **Тайны утреннего разговора** |
| 1. Заезд. 2. Распределение   по отрядам.   1. Организационный сбор. 2. Медосмотр. 3. Игровая площадка «Привет, друзья!». 4. Огонёк зна­комств «Тайная записка». | 1. *Организационный момент* (все дети на месте и все слушают вас).  2. *Приветственное слово*. Поинтересуйтесь о самочувствии, сновидениях, настроении и т.д.  3. *Игровая часть* (игра-оптимизатор, «Тайна дня»).  4. *Сообщение плана на день* (сообщение фестиваля, названия тайны дня).  5. *Таинственный факт* + этап бюллетеней.  6. Предоставление слова командиру (детскому самоуправлению).  7. *Пожелание* на день. |
| **Тайна дня** | |
| В первый день раскройте тайны территории «Зубрёнка». Помните, знакомство с новым местом – главный инструмент адаптации к новым реалиям. Воспитатель всегда на стороне детей и защищает их. Поэтому вожатый должен быть в курсе жизни своего отряда и местоположении каждого ребенка в каждую секунду. Задачами организационного сбора является снятие эмоционального напряжения, вызванного заездом. Поэтому не превращайте его в напряжённо-пугающую беседу о том, что будет если… Дозируйте информацию. Ребёнок не запомнит того, что делать нельзя, если вы это будете произносить в течение 15 минут. Только самое важное и нужное. Всё остальное – скажете вечером или завтра. И не забудьте сходить к озеру Нарочь и провести ритуал «Здравствуй, Нарочь!» *(придумайте самостоятельно, опишите в педагогическом дневнике).* | |
| **Тайное фото дня** | **Тайны вечернего огонька** |
| C:\Users\User\Pictures\фото зубрёнка\70\3 летняя  смера 2009 1398.jpg | ***Структура вечернего разговора***   1. Оргмомент, вступительное слово.   *Рефлексивный блок:*   1. Рефлексия настроения. 2. Рефлексия дня (приёмы фронтальные, индивидуальные, групповые). 3. Рефлексивные игры (расписаны в сборнике смены).   *Командирский блок:*   1. Слово командиру отряда, представителям детского самоуправления. 2. Решение оперативных вопросов. 3. Пожелание на завтрашний день. |

**Огонёк знакомств + игровая ситуация «Тайная записка»**

***Необходимый реквизит****: талисман (мягкая игрушка), тайник (сундучок, коробочка с записками).*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название** | **Подготовка** | | | |
| Огонёк знакомств – это коммуникативно-эмоциональное взаимодействие между педагогом и детьми, направленное на знакомства детей между собой, с воспитателями. | На огоньке педагог должен продемонстрировать пример уважительного отношения, создать атмосферу сотрудничества, взаимопонимания и взаимовыручки. Тональность, атмосфера огонька знакомств закладывают фундамент положительного психологического климата в отряде на всю смену. Мастерство педагога проверяется по тому, как он умеет проводить огонёк знакомств. Необходимо присутствие обоих педагогов. | | | |
| **Описание** | | | | **Алгоритм проведения** |
| Организуется вечером, после ужина, желательно возле костра. Участники располагаются по кругу, при этом необходимо чередовать мальчиков и девочек, а если в огоньке принимают участие несколько взрослых, их следует рассадить между детьми. Рассказ о себе начинает один из воспитателей, а заканчивает другой. На вечернем огоньке должен быть талисман ­это предмет, который передается из рук в руки. Рекомендуем использовать мягкую игрушку. Тот, у кого находится талисман, рассказывает о себе. | | | * + - 1. Приветствие.       2. Имя (обязательно) и фамилия (по желанию).       3. Место жительства.       4. Хобби, интересы, предпочтения.       5. Ожидания от смены.       6. Пожелания друг другу.       7. «Тайная записка!» | |
| **Игровая ситуация**  **«Тайная записка»** | | **В завершении дела…** | | |
| После того, как ребёнок рассказал о себе, педагог предлагает вытащить из «таинственного», «искреннего сундучка» записку. Затем прочитать вопрос и ответить на него. | | Педагоги добродушно комментируют рассказы детей, следят за их настроением, обобщают, делают выводы. Личным примером демонстрируют, как надо выступать, вести себя на огоньке.  Заканчивают огонёк всегда вожатые, произносят заключительное слово, дарят небольшие сувениры. Атмосфера, стиль взаимоотношений, которые создаются во время огонька знакомств, являются эталоном общения в отряде на протяжении всей смены. | | |

***Приблизительные вопросы для детей на огоньке знакомств!***

***(игровая «Тайная записка»)***

Какие 3 желания для нашего отряда ты бы загадал золотой рыбке?

Если бы вожатый стал волшебником, что он должен сделать в первую очередь для нашего отряда?

Ваш любимый цвет и цветок?

Какого известного актёра (актрису) вы пригласили бы для участия в презентации отрядов?

В «Зубрёнке» есть мини-зоопарк. А какого зверя (птицу) вы хотели бы там видеть ещё?

А Ваш самый любимый зверь и почему?

Если бы ты стал ангелом-хранителем для «Зубрёнка», от чего бы ты его уберёг в первую очередь?

Есть ли у тебя секрет?

Куда бы ты отвез своих друзей, если бы у тебя был ковёр-самолёт?

Какие у тебя самые любимые телепередачи и почему?

Твоя любимая книга. Твой любимый писатель. Сколько книг ты планируешь прочитать за лето? А за смену?

Назовите три самые главные качества настоящего вожатого.

Был ли ты раньше в «Зубрёнке». Если – да и несколько раз, то скажи: какая смена тебе запомнилась больше всего и почему?

Расскажи, а что ты сам ожидаешь от лагеря, и чем ты больше всего хочешь заниматься здесь?

Какую песню ты хотел бы сейчас включить для отряда? (можно по смартфону найти и поставить, кстати!).

Где Вам хотелось бы жить?

Каковы Ваши любимые литературные персонажи?

Ваши любимые герои в реальной жизни?

Ваше любимое блюдо, напиток?

Ваши любимые имена?

Способность, которой вам хотелось бы обладать?

**ТАЙНЫ ВТОРОГО ДНЯ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** |
| Фестиваль дня:  «Тайны огня и света»  Старт-игра  «Здесь какая-то  тайна!»  Вечерний праздник света и огня | Игра-оптимизатор *«Молния!»*  Доброе утро, друзья! Помните, у Гарри Поттера была татуировка в виде молнии. А сегодня у нас день – не волшебный, но чудесный и таинственный. Предлагаю всем встать, взяться за руки и молниеносно «передать друг другу электрический заряд бодрости. В процессе заряда все дружно кричим: «Ураааа!». Готовы? Поехали! |
| **Тайна дня: шаровая молния!** | |
| Шаровая молния – природное явление. Выглядит как светящееся и плавающий в воздухе шар. Единой гипотезы возникновения нет. Современные учёные выдвинули уже более 400 теорий, которые объяснили бы природу шаровых молний, но ни одна из них до сих пор не доказана. Прикоснувшись к стеклу, шаровая молния может его расплавить. Свидетели не раз наблюдали, как они целенаправленно проникали в здания через открытые окна и двери. Именно поэтому в грозу крайне желательно запирать их. Причина такого их поведения неизвестна. Ряд очевидцев утверждает, что шаровые молнии могут проникать сквозь стены, как будто их там вовсе нет. Но это, скорее всего, неправда. Некоторые утверждают, что они из другого измерения.  *А вы знаете, как себя вести во время шаровой молнии?*  Главное – не паникуйте, не делайте резких движений. Ни в коем случае не убегайте. Молнии очень восприимчивы к колебаниям воздуха, которые мы создаем при беге. Оторваться от шаровой молнии можно, только развив высокую скорость на автомашине. Постарайтесь тихо свернуть с ее пути и держитесь подальше, но не поворачивайтесь спиной. Если вы находитесь в квартире, не спеша откройте окно или форточку. Не швыряйте в шаровую молнию предметы! | |
| **Фото тайны дня!** | **Секреты вечернего огонька** |
| Где Можно Увидеть Шаровую Молнию | YouFact.tv | А на вечернем огоньке проведите рефлексивное упражнение *«Замок-молния»*. Педагог достаёт сумку на застёжке-молнии, предлагает ребятам вспомнить, что в течение дня было самым тусклым и блеклым. Затем предлагает сложить всё блеклое настроение, застегнуть «молнией» и отправить далеко-далеко, за пределы «Зубрёнка». |

**Старт-игра «ЗДЕСЬ КАКАЯ-ТО ТАЙНА!»**

***Необходимый реквизит****: таинственные записки, телефон, послание при помощи «невидимых» чернил.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Форма. Цели** | |
| Программа проводится на второй день смены. Игра проходит на уровне отряда, на костровом месте (или на отрядке, в случае плохой погоды). | Форма проведения – сочетание двух форматов: старт-игра и игровая площадка. Целью программы является содействие сплочению детского коллектива, выявление творческих лидеров, знакомство детей с программой смены, с педагогическим составом. Состоит программа из 8 этапов (4 игры и 4 таинственных этапа)… | |
| **Алгоритм проведения** | | |
| Программа требует высокого уровня коммуникативных возможностей и чувства зрительного зала.   1. Вступительное слово ведущего. 2. *Игра (на знакомство).* 3. «Игровая идея и игровая задача». 4. *Игра (на выявление организаторских качеств).* 5. «Как заработать «зубрики»? 6. *Игра (на сплочение коллектива).* 7. «Основные дела проекта». 8. *Игра (эмоциональная, на создание положительного климата в отряде).* | | |
| **Задание (игра) дня** | | **В завершении дела…** |
| После старт-игры необходимо сфотографироваться всем отрядом.  Условие: сфотографировать отряд, обработать при помощи интересного фильтра. Например, сделать фотографию в стилистике негатива и позитива *(в тематику дня света и тени).* | | Фотографию необходимо прислать на указанный адрес. Победитель определяется по следующим критериям:  - оригинальность;  - технические критерии;  - количество участников (не меньше 80% отряда). |

**ТАЙНЫ ТРЕТЬЕГО ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| **Фестиваль игры**   1. Уличная программа «Игрокон». 2. Деловая игра «Выбор сделан!». 3. Игра на местности «Здание-задание». 4. Спортландия. 5. Танцевальное шоу «Играем, зажигаем!». | В день игры – поиграем! Игра оптимизатор – «От треугольника до зубрятского круга». Объедините детей в 2 группы. Предложите на скорость построить сначала квадрат, затем ромб, затем треугольник, а в конце, разумеется, круг Во время игры, когда идет перестроение, понаблюдайте, выясните, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности. | |
| **Тайна дня: бермудский треугольник!** | | |
| Бермудский треугольник – район в Саргассовом море (Атлантический океан), в котором якобы происходят таинственные исчезновения морских и воздушных судов и прочие аномальные явления. Район ограничен треугольником, вершинами которого являются Майами, Бермудские острова и Сан-Хуан, Пуэрто-Рико. Пилоты часто говорят, что их приборы выходящих из строя. Объяснения и разгадки тайны Бермудского треугольника были различными: от газовых пузырей до инопланетян, никто не уверен, что на самом деле находится за такими странными явлениями. Хотя, может, никакой тайны и нет? Скептики, однако, утверждают, что исчезновения судов в Бермудском треугольнике происходят не чаще, чем в других районах Мирового океана, и объясняются естественными причинами. А вы как думаете?  *Кстати, в солнечную погоду надевайте треуголки! Если нет треуголки, можно кепку или панамку. Тем более, что страна Панама находится недалеко от Бермудского треугольника.* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| Почему «замолчал» Бермудский треугольник? | | Рефлексивный метод для вечернего огонька **«Три угла»**. Условно изобразите три угла. Предложите ребятам перейти в первый угол, если день прошёл хорошо; во второй угол, если не совсем так, как планировали утром; и в третий угол, если день разочаровал полностью. Попросите ребят прокомментировать свой выбор. |

**ДЕЛОВАЯ ИГРА «Выбор сделан, или отрядная инаугурация!»**

***Необходимый реквизит****: бумага для голосования; коробки для голосования; материалы для изготовления СуперПлана.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Форма. Цели** | |
| Деловая игра «Выбор сделан» – отрядное дело, направленное на формирование детского самоуправления; педагогической задачей является развитие деловых качеств учащихся. | Предстартовый этап. С вечера попросите учащихся подумать, кто может быть командиром отряда. Проведите накануне игры на развитие деловых качеств, напомните о правилах проживания в «Зубрёнке», в коллективе. На утреннем разговоре расскажите ребятам, что на ПРОТЯЖЕНИИ дня необходимо выбрать командира, заместителя командира и т.д. Подготовьте для этого урны для голосования (можно одну урну, но тогда необходимо сделать бланки и включить в них всех кандидатов). | |
| **Алгоритм проведения** | | |
| 1. В течение дня можно организовать мини-дебаты кандидатов. Попросите кандидатов решить ряд организационных проблем, ответить на следующие вопросы: ДЛЯ ЧЕГО мы собрались в «Зубренке»? КАКИЕ у нас будут правила общения в отряде? КАКИМ должен быть командир отряда 2. Организуйте заключительное слово. 3. После выборов командир избирает себе на временные должности заместителя, физорга, креативную группу и т.д. 4. Данный формат позволит выбрать командира даже в случае острой нехватки времени. | | |
| **Игра дня** | | **В завершении дела…** |
| Завершить деловую игру можно методом **«Суперплан**!» (необходимо составить план побед, перспектив на смену). *Например, мы победим в трёх игровых программах,* организуем 3 квеста, поучаствуем в пяти фестивалях, выиграем 4 спортивных соревнованиях и т.д. | | *Отрядная инаугурация*  На вечернем огоньке проведите инаугурацию командира, посвящение в капитаны. Придумайте ваш личный церемониал-посвящение, опишите его на чистых листах этого сборника (в конце сборника)  Итак, на вечернем огоньке – ваше таинственное посвящение в командиры. Маски, огоньки, искусственные свечи – обязательный атрибут. Удачи вам и тайны! |

**ТАЙНЫ ЧЕТВЁРТОГО ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. Фестиваль дня: «Каждый ребёнок хочет в «Зубрёнок». 2. Открытие смены. 3. Презентация отрядов «кBEST!» 4. Дискотека открытия! | Игра-оптимизатор – **«Есть контакт!».** Дети рассажены по кругу вместе с педагогом, который «отправляет» в обе стороны импульсы добра (несколько раз, интервалом через 5-7 секунд). Ребёнок, которому пришёл импульс, громко об этом заявляет фразой «Есть контакт!». Завершается игра пожеланием доброго утра. | |
| **Тайна дня: «Зубрёнок»** | | |
| Тайна дня – «Зубрёнок»! Каждое место «Зубрёнка» – это тайна!  Дети любят тайны, а тайны хранятся в тайниках! Предлагаем на уличном отрядном месте соорудить тайник, в котором периодически могут появляться секретные записки: вдохновляющие, если отряд проиграл; поздравляющие, если отряд победил; с сожалением, если отряд провинился и т.д. Тайное место должны знать только дети и воспитатели конкретного отряда.  И ещё автор проекта, но это секрет! | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| C:\Users\User\Pictures\фото зубрёнка\Вид\DSCN8988.JPG | | Рефлексивный метод – **«Обнимашки!»**. Садимся вкруг. Далее предложите детям обнять соседей справа и слева, если день прошел хорошо; обнять вожатого, если день прошёл отлично и обнять самого себя, если день прошёл не так, как хотелось бы. Попросите прокомментировать свой выбор. |

**Презентация отрядов «кBEST!»**

***Необходимый реквизит****: оформление, медиапроектор, материалы для презентаций*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Форма. Цели** | |
| Презентация отрядов – сценический конкурс-представление с элементами театрализации и с элементами шоу. | Проводится с целью объединения и сплочения детской группы, развития умения создавать и реализовывать творческие замыслы, а также с целью обучения работы в команде.  Проводится в малом актовом зале, уличный вариант нежелателен, поскольку необходим экран для проекции. | |
| **Алгоритм проведения** | | |
| Каждый отряд готовит небольшое выступление (до шести минут), основной темой которого является ПРЕЗЕНТАЦИЯ, представление своего отряда. Структура:   1. Творческий рассказ об отряде (креативная анкета). 2. Демонстрация таинственного ФОКУСА. 3. Проведение музыкальной игры с залом.   Подведение итогов осуществляет жюри конкурса из числа педагогов-организаторов, руководителей проекта и т.д. Критерии оценки: уровень постановки, сценарная идея, отражение тематики проекта и т.д. | | |
| **Что необходимо сделать**  **организаторам?** | | **Игра-ожидалка** |
| Ознакомиться с условиями проведения.  За два дня до проведения связаться с руководителем проекта. Найти жюри.  Главная задача: оформить зал. Должно быть название, эмблема проекта, игровой стенд и пр.  Быть готовым к написанию сценария  Провести программу.  Итоги отразить на «Тайном стенде». | | **Игра «Снайпер».** Участники стоят в кругу, Ведущий – в центре. Играющие, в тайне от водящего, выбирают «снайпера». «Снайпер» моргает игрокам, «стреляет глазками». Игрок, как только увидел, что ему моргнули, присаживается на корточки. Ведущий должен угадать, кто моргает, если угадывает, «снайпер» становится водящим. |

**ТАЙНЫ ПЯТОГО ДНЯ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** |
| 1. Обучающая игра «Отважные туристы». 2. Игра «Лабиринт историй». 3. Дискотека «Вокруг света». | Игра-оптимизатор «Шифровка – аплодисменты!». Предложите детям примеры, попросите ответ дать хлопками. Примеры должны быть необычными, складывать и отнимать необходимо с помощью кино-, литературных названий. Например. Количество поросят минус фильм с Маколеем Калкиным. Ответ: 2 («**Три** поросёнка минус «**Один** дома»). Примеры подготовьте заранее. *План на день – в виде таинственной записки.* |
| **Тайна дня: самая таинственная шифровка, записка Белла** | |
| http://mirfactov.com/wp-content/uploads/2013/08/3.1.jpgШифр Бэйла это комплект из трех шифровок, которые предположительно раскрывают местонахождение одного из величайших захороненных сокровищ: многих тысяч фунтов золота, серебра и драгоценных камней. Сокровище было первоначально добыто таинственным человеком по имени Томас Джефферсон Бэйл в 1818 году в ходе золотодобывающих разработок в Колорадо.  *А что является сокровищем для вас? Подумайте над этим вопросом, а на вечернем огоньке попробуйте дать ответ. Назовём это задание так: «Сокровище Бейла».* | |
| **Фото тайны дня!** | **Секреты вечернего огонька** |
| Стоковые векторные изображения Тайник | Depositphotos® | Подведите итоги задания (упражнения) «**Сокровище** **Бейла**». Спросите у детей: что было сокровищем для каждого из них именно сегодня? Что является сокровищем в жизни вообще?  Если бы вы нашли золото Бейла, чтобы вы сделали в первую очередь с деньгами? |

**ПРИКЛЮЧЕНИЯ, КВЕСТЫ и БЕЗОПАСНОСТЬ!**

***Необходимый реквизит****: жизнь и здоровье каждого!*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Правило #1** | | **Правило #2** | | |
| Положение  Внимательно ознакомьтесь с положением проведения квестов. Обратите внимание на все требования и рекомендации. Изучите правила заранее. | | Медицинский список  Обязательно заверьте медицинский список. Заверить – это значит допустить или не допустить участника к игре по различным показаниям (в данном случае, по медицинским). Обязательно скажите детям, что игра по желанию, что главное не победа, а здоровье каждого! | | |
| **Правило #3** | **Правило #4** | | | |
| Одежда, обувь  Уточните у организаторов. Если квест уличный, то все участники обязательно приходят в удобной и соответствующей обуви: кроссовки, кеды. Никаких тапочек, вьетнамок, босоножек, туфлей и пр. | | | Разминка  Перед началом квеста, когда бы он не проходил (утром, днём или вечером), физическая разминка (мини-зарядка) – обязательно! Конечно, если квест комнатный, интеллектуальный, разминку делать не надо. Но, как правило, квесты в «Зубрёнке» уличные. | |
| **Правило #5** | | | | **Правило #6** |
| Ландшафт и экология  Результат – это, конечно, очень важно. Но результат любой ценой не всегда приносит, как это ни парадоксально, положительных результатов. Помните, всё ломать-крушить-топтать на своём пути к цели – не стоит. За это наступает автоматическая дисквалификация. Даже за сорванный цветок. Будьте бдительны: и к правилам, и к природе. | | | | Сохранность имущества  Иногда для игры используют различные гаджеты, например, мобильные телефоны. Постарайтесь не сломать и не потерять их. За победу в квесте денег не обещают, поэтому, берегите имущество!  И ещё раз: берегите себя! |

**ТАЙНЫ ШЕСТОГО ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. Бульбафест. 2. Пролог/Спортивно-развлекательное шоу «Ржаники». 3. Игровая программа «БульбаКвесты!». 4. Пикник «Эх, картошечка!». | На утреннем разговоре проводим *игру-оптимизатор* «Скок праз вогнішча!». Начинается метод с игры «Гарачая бульбачка». Каждый участник условно передает «горячую картошку» своему соседу с пожеланиями отличного дня. В центр отрядного места необходимо положить лист бумаги, который будет символизировать костер. Воспитатель предлагает поочередно прыгнуть через «костёр» в новый день, где детей ждут полезные дела и добрые чувства. После этого воспитатель желает всем доброго дня и хорошего настроения! | |
| **Тайна дня: истуканы острова Пасхи** | | |
| Родина картофеля – Южная Америка, а там находится страна Чили, которой принадлежит остров Пасхи – одно из самых загадочных мест на Земле, где примерно два тысячелетия назад существовала причудливая цивилизация полинезийцев, оставившая после себя гигантских истуканов.  Одна из самых интересных тайн этого острова: как на головах некоторых истуканов, не тронутых вандалами и временем, появились гигантские каменные шляпы, чей вес нередко достигает полутора десятков тонн? Вес самой большой статуи – 82 тонны (а это 10 тракторов «Беларусь», нагруженных картофелем). Как их передвигали по острову ­– непонятно. | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| Моаи Остров Пасхи Isla de Pascua | | Рефлексивный метод **«Шелуха ненужного».** Соорудите реквизит заранее: корзину и длинные нарезки из бумаги, («шелуха ненужного»). Поставьте корзину в центр отрядного (кострового) места, раздайте каждому по «картофельной шелухе», попросите выбросить в корзину то, что не нужно вашему отряду: ссоры, чёрствость, зависть и пр. Подведите итоги! Если на проводим на костре, то «шелуху» можно просто сжечь. |

**ОТРЯДНЫЙ ДИЗА!ЙН**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Несколько рекомендаций** | |
| Отрядное место – это визуальное отражение деятельности, как педагога, так и детей! Вот несколько современных советов, как сделать отрядное место – привлекательным! | Во-первых, держите его в чистоте и порядке, отрядное место – это не склад дождевиков, детской одежды, чемоданов, рюкзаков и прочее.  Не превращайте отрядку в лобное место! Как можно реже ругайте детей на отрядном месте. Вообще, бросьте привычку ругать!  Меняйте расстановку мебели раз в смену. Это позволит разнообразить отрядное место, а значит увеличить продуктивность отрядной деятельности. | |
| **Алгоритм проведения: что должно быть на отрядном месте?** | | |
| 1. *Название программы.* Буквы можно стилизовать под различные загадки (в виде ребуса, шарады, использовать готический шрифт и т.д.). 2. *План на день.* Каждый день на отрядном месте педагог размещает *план на день,* информационно и художественное оформленное содержания дня. В плане на день указывается тематика дня, ФИО работающих на смене педагогов. Почти каждый день план на день сообщается различными способами (чрез таинственные записки, невидимые чернила и т.д.). 3. *Развитие игры.* Отображение деятельности отряда по смене. Обязательно должно быть рубрика, в которой указывается количество заработанных зубриков. 4. *Отрядный тайник.* Описывался выше. 5. *План на смену.*  Сделайте в виде интригующих записей, не указывайте формы прямо. Например, 2 июня – классный праздник, 3 июня - нечто спортивно-крутое и т.д. 6. *Рефлексия эмоционального состояния, стенд личных достижений.* | | |
| **Напоминаем!** | | **Игра-ожидалка** |
| Хороший дизайн необычен! А значит, и отрядное место должно быть необычным!  Хороший дизайн удобен. А значит, и отрядное место должно быть удобным!  Хороший дизайн эстетичен. А значит, и отрядное место должно быть эстетичным.  Хороший дизайн ненавязчив. А значит, отрядное место должно стать любимым местом! | | **Игра «Съедобно – несъедобно»**.На площадке чертится круг, внутри которого находятся игроки. Один из игроков является водящим и находится в центре. Водящий говорит: «Мы сегодня за обедом ели (называет съедобный или несъедобный предмет)». Если ведущий назвал несъедобный предмет, все игроки должны выпрыгнуть из круга. Тот из игроков, кто не выпрыгнул или выпрыгнул последним, становится ведущим. Игра повторяется. |

**ТАЙНЫ СЕДЬМОГО ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| ***«Фестиваль воды»***   1. Праздник Аквамена. 2. Пляжная программа «Атлантида». 3. Водная спортландия. 4. Пенная вечеринка. | Игра-оптимизатор ­ «Без труда не вытянешь рыбку…». Воспитатель предлагает взять воображаемые удочки, нацепить поплавок Удачи, привязать крючок Везения и поймать золотую рыбку. Рыбка, конечно же, обязательно исполнит загаданное желание! Кстати, сообщает педагог детям, рыбку ловят на живца, а живцом сегодня является бодрое, приподнятое, т.е. живое настроение! Итак, начинаем нашу утреннюю зарядку-рыбалку! | |
| **Тайна дня: Атлантида!** | | |
| Слышали ли вы про Атлантиду? Это мифический остров-государство в Средиземном море. По легенде, во время сильного землетрясения, сопровождавшегося наводнением, остров был поглощён морем в один день вместе со своими жителями – атлантами. В современной науке вопросы о существовании Атлантиды являются спорными. В целом рассказ считается легендарным, но предпринимаются попытки найти реальные исторические факты и события, которые могли бы послужить основой легенды.  *Кстати, если вы оказались в воде и не умеете плавать, то*  *Попробуйте лечь на воду, широко раскинув руки и дыша как можно глубже и реже. Так вы меньше затратите энергии. Оставаться на поверхности можно и по-другому: двигайте ногами так, как будто вы крутите педали. Не переставая, шлепайте руками по воде, перенося на них часть нагрузки, и сохраняя равновесие; или, оставаясь в вертикальном положении, сгибайте одновременно обе ноги, разводя колени в стороны, а затем резко распрямляя их. А вообще, учитесь плавать!* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| 10 фактов о потерянной Атлантиде, о которых знают далеко не все ... | | Рефлексивный метод **«Капля воды»**. Попросите ребят сравнить ваш отряд с каплей воды. Найдите как схожести, так и различия. Напомните детям о необходимости беречь воду, объясните, каким образом это можно сделать в «Зубрёнке». |

**ПЛЯЖНАЯ ПРОГРАММА «Седьмая АТЛАНТИДА!»**

***Необходимый реквизит****: карты-задания*

|  |  |
| --- | --- |
| **Название** | **Краткое описание. Подготовка** |
| Игровая программа, сочетающая в себе мини-конкурсы и задания различного содержания и формы. Место проведения – пляжная зона. | Цели и задачи:сплочение детского коллектива, выявление творческих лидеров, эмоционально-эстетическое оформление дня. Программа проходит в рамках праздника Аквамена. В конкурсе принимают участие все отряды. Отряду предлагается выполнить условия различных заданий за короткий промежуток времени (не более 30 минут). |
| **Алгоритм проведения. Задания конкурса** | |
| 1. Узнать температуру воды и температуру воздуха. 2. Узнать расстояние от «Зубрёнка» до экватора. 3. Посчитать количество пляжных качелей. 4. Посчитать количество лодок и катамаранов, находящихся в озере Нарочь. 5. Узнать у спортивного инструктора, находящегося в лодке, имя любимого супергероя. 6. Узнать периметр летней эстрады. 7. Узнать телефон Национального парка «Нарочанский» 8. Найти камень необычной формы. 9. Найдите прикольную ракушку. | |
| **В завершении дела…** | **Игра-ожидалка** |
| Победитель игры определяется суммой балов за два этапа, т.е. простой подсчёт и скорость выполнения; Организаторы игры фотографируют пляжные работы, итоги подводят совместно с командирами отрядов, сотрудниками отдела детского творчества. | **Игра «Парки, улицы, аллеи».** Отряд строится в четыре колонны так, чтобы между игроками было одинаковое расстояние (1 – 1,5 м). Вожатый руководит «лабиринтом» следующим образом. Если он произносит «улицы», ребята в шеренгах берутся за руки, «аллеи» - все поворачиваются направо и опять берутся за руки, «парки» - у всех руки по швам. Выбирается двое водящих, один из них догоняет, другой убегает. Бегать они должны по «лабиринту», который образовал отряд. Перебегать под руками, а также разрывать их нельзя. |

**ТАЙНЫ ВОСЬМОГО ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| ***«Экофест»***   1. Интерактивная прогулка «Тайны троп». 2. *Военно-спортивная игра Ураган!».* 3. Прогулка на «Бобровую хатку». 4. *Экологическая шоу-программа.* | В экологический день – игра-оптимизатор **«Всем бобра!»**. Дети – в круге. Педагог «отправляет» в левую сторону круга «импульс бобра», а в правую – импульс добра! «Импульс бобра» означает, что необходимо дать «пять» соседу, а импульс добра – погладить по голове! Следующий участник делает то же *самое. Педагог сообщает, что ждёт, какой импульс к нему вернётся быстрее.* | |
| **Тайна дня: снежный человек, йети** | | |
| Слышали ли вы про снежного человека? А может даже и видели?  Снежный человек – мифическое человекообразное существо, якобы встречающееся в различных высокогорных или лесных районах Земли. Его существование утверждается многими энтузиастами, но на текущий момент не подтверждено. Высказывается мнение, что это реликтовое млекопитающее, принадлежащее отряду приматов и роду человек, сохранившееся до наших дней с доисторических времен. В настоящее время нет ни одного представителя вида, живущего в неволе, ни одного скелета или шкуры. Тем не менее, якобы имеются волосы, отпечатки следов и несколько десятков фотографий, видеозаписей (плохого качества) и аудиозаписей.  *Кстати, напоминаем, что выход за пределы центра – категорически запрещён. Мало ли что может случиться? И встреча с нарочанским снежным человеком – не самое худшее событие! Поэтому, слушаемся вожатых, на прогулки и экскурсии – только со взрослыми!* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| Загадка бигфута. Учёные уверены: видео со снежным человеком - не ... | | Метод **«Нежные животные»**.  Порассуждайте с детьми о проблеме бездомных животных. Скажите ребятам, что хотели бы экологический день завершить вопросом-обсуждением: почему необходимо защищать бездомных животных. Заодно спросите, кто верит в снежного человека?! |

**СЕКРЕТЫ прогулки**

***Необходимый реквизит****: только желание и уважение к природе!*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | | **Цели. Подготовка** |
| Прогулка – это хождение на открытом воздухе или поездкана недалекое расстояние для отдыха, развлечения. Прогулки в «Зубрёнке» арактеризуются, кроме прочего, двумя важными моментами: они образовательные и интерактивные. Под интерактивностью понимается не просто активное участие, а исключение доминирования, процесс взаимодействия на равных. | | Проводятся с целью получения оздоровительного и образовательного эффекта, приобщения к родному краю, формирования уважения к малой родине и к родной природе. Вот несколько рекомендаций.  Обязательно подготовьтесь! Педагог должен знать многое о рассказываемых объектах: интересное о берёзе, занимательные факты о Нарочи, увлекательную информацию о муравьях и т.д. Подробная информация есть в методическом кабинете! Учитывайте возрастные особенности детей, погодные, календарно-климатические факторы. |
| **Алгоритм. ОСНОВНЫЕ условия проведения** | | |
| Вступительная беседа – ваша визитная карточка: кратко и эмоционально! Интересный факт, загадка, обращение к самим детям активизируют познавательную деятельность.  Используйте приёмы сравнения (береговая линия Нарочи почти равна марафонской дистанции), а также приёмы анонсирования, реконструкции!  Можно разработать свои уникальные приёмы проведения прогулок и поделиться с коллегами! | | |
| **В завершении дела…** | **Игра-ожидалка** | |
| При рассказе о том или ином объекте, группу детей расставляйте в виде буквы «С». Дети, которые знакомы с некоторыми объектами экскурсионного рассказа, должны стать вашими помощники! Будьте заинтересованными! Улыбайтесь! Удачных прогулок! | **Игра «Землетрясение».** Отряд разбивается по тройкам + один Ведущий. Двое изображают домик, сцепившись за руки над головой, внутри домика находится житель. Все домики размещены по кругу. Ведущий находится в центре. Если он говорит: «жители!», то «жители» должны поменять место проживания, «домики» – «домики» должны поменять своих хозяев, «землетрясение» – житель может стать домиком, часть домика жителем или поменять себе пару. В процессе этих перемен Ведущий занимает чьё-то место. Игрок без места становится водящим. | |

**ТАЙНЫ ДЕВЯТОГО ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. **Фестиваль искусств.** 2. Арт-площадки. 3. Турнир бардов. 4. Квест «Глаза в глаза». 5. Гала-концерт. 6. Прогулка «Арт-Альба Рутения». 7. Дискотека. | Игра-оптимизатор **«Промотай вперёд: открытые глаза!»** (и приём сообщения плана). Дети располагаются в кругу. Педагог предлагает условно «промотать» день вперёд, сообщая при этом основные моменты дня. Те события дня, которые ребятам нравятся, озвучиваются возгласом «Да!» и хлопками. Игры проводится быстро, в течение минуты, затем план детализируется. | |
| **Тайна дня: «Джоконда»** | | |
| Картина Леонардо да Винчи «Мона Лиза» (или «Джоконда») – пожалуй, самое знаменитое произведение искусства. Вот несколько тайн, связанных с картиной: что представляет собой таинственная улыбка Джоконды? Почему именно «Мону Лизу» знают даже те, кто совсем далек от мира искусства? Почему у неё нет бровей и ресниц? Согласно одной из выдвигавшихся версий, «Мона Лиза» – автопортрет художника. Некоторые считают, что в легендарной картине, в глазах Джоконды действительно может содержаться секретный шифр.  *Кстати, смотреть в глаза, когда здороваешься, признак хорошего тона. Давайте посмотри друг другу в глаза и пожелаем отличного дня!* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| Mona Lisa, by Leonardo da Vinci, from C2RMF retouched.jpg | | На вечернем огоньке проведите рефлексивное упражнение (игру) **«Промотай обратно: закрытые глаза».** Педагог предлагает «отмотать» день (события дня) в обратном порядке. Те дела, которые ребятам понравились, сопровождаются хлопками. Упражнение выполняется закрытыми глазами в течение 2-3 минут, в процессе проведения не комментируется.  Полезно для развития рефлексивных навыков и памяти. |

**СЕКРЕТЫ маленького конкурса**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Правило #1** | **Правило #2** | | |
| Важное правило номер 1: чтобы заинтересовать детей, нужно самому быть заинтересованным! Это важно! | Сообщая об условиях игры, не говорите: «Нам сказали сделать», «Нам надо нарисовать», «Нам необходимо подготовить». Таким образом вы неосознанно, но сообщайте детям, что необходимость сделать важнее красоты и творчества. Мотивация к выполнению условий конкурса должна идти снизу («А давайте сделаем…»), а не сверху («Нам сказали сделать…»). Мотивируйте детей с самого начала. | | |
| **Правило #3** | | | **Правило #4** |
| В любой игре – играйте сами! Даже в маленьком конкурсе! Это самое главное правило: если педагог не заинтересован игрой (конкурсом), дети это чувствуют всегда! Это невозможно скрыть улыбкой, спрятать за фразы, утаить в организационно-повседневных делах, оправдать нехваткой времени и пр. Это аксиома!  Не делайте работу за детей, но делайте её совместно! | | | Не бросайте детей на произвол творческой неразберихи.  Простое и верное правило: делайте совместно!  Интригуйте! Например, фразу «Мне нужны помощники для фотопроекта» лучше заменить фразой «Мне нужны помощники для одного очень интересного дела!».  Своевременная сдача поделок – признак хорошего отношения и к конкурсу, и к организаторам! Удачного творчества! |
| **Правило #5** | | **Игра-ожидалка** | |
| Вечный педагогический вопрос: стоит ли хвалить детей, если их творческий продукт получился не очень хорошим? Отвечаем: в любом случае, всегда вдохновляйте! Цель похвалы – вдохновить, даже без похвалы можно воодушевить на новую творческую деятельность.  …но ругать не стоит! Запомните: ругать и критиковать – разные вещи! | | **Игра «Полслова за вами»**.Участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, при этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова. Тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину. Например, пара-воз, теле-фон. Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. При ошибке игрок выбывает из игры. Игру можно усложнить, задавая определённую тематику. | |

**ТАЙНЫ ДЕСЯТОГО ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. **«Звёздный фестиваль».** 2. «Луна-парк». 3. Шоу-программа «Мисс «Зубрёнок» 4. Стартинейджер. | В Звёздный день – звёздный оптимизитор. Оптимизатор **«Пятёрка** – д**ейс**твуй!». Необходимо выполнить следующие условия как можно быстрее: объединиться в четыре группы по дням рождения. («Весна», «Лето», «Зима», Осень»); дотронуться до предмета на букву «С»; подпрыгнуть 5 раз; взяться за руки; прокричать «Мы – супер!». Можно проводить и персонально, без команды. | |
| **Тайна дня: НЛО** | | |
| НЛО – неопознанный летающий объект. С научной точки зрения, до сих пор не существует ни одного подтверждённого доказательства того, что НЛО каким-либо образом связано с инопланетной жизнью. Тайна внеземного разума до сих остаётся загадкой. Также есть предположение некоторых учёных, что многие НЛО – это шаровая молния. Кстати, знаете ли вы про круги на полях, которые, якобы, инопланетные НЛО делают?  *Надеемся, никто не будет рисовать ни круги, ни квадраты на обоях и стенах «Зубрёнка». Давайте ценить чистоту и красоту! Чтобы не было никаких штрафов!* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| НЛО и инопланетяне // Новости по теме // НТВ.Ru | | Рефлексивная игра **«Контакт есть!»**. Предложите ребятам ответить на вопрос: «Был ли у вас сегодня контакт с…» и дальше по позициям: контакт с друзьями; контакт с природой; контакт с победой; контакт с плохим настроением; контакт с мечтой. Завершите упражнение добрым традиционным контактом: зубрятским кругом! |

**СЕКРЕТЫ правильного анализа дня**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Правило #1** | | | **Правило #2** |
| Как проанализировать день, в котором столько дел, имея в распоряжении всего лишь одну страницу педагогического дневника? Вот несколько советов. Во-первых, не относитесь к этому формально! Не допускайте и мысли об этом. Мудрец сказал: «Посеешь мысль – пожнешь поступок; посеешь поступок – пожнешь привычку; посеешь привычку – пожнешь характер; посеешь характер – пожнешь судьбу». В нашем случае, пожнёте судьбу такой важной профессиональной составляющей, как педагогическая рефлексия. | | | Часто пишут: «эмоциональный фон отряда – положительный». Замените слово «фон» на «психологический климат», «благополучную атмосферу» и т.д. Согласитесь, «психологический климат в отряде…», «в коллективе – добродушная атмосфера» – звучит лучше сухого «общий эмоциональный фон – в норме». |
| **Правило #3** | | **Правило #4** | |
| Не пишите: «Все цели и задачи выполнены». Даже если вы и справились с графиками и распорядком дня, педагогические задачи решаются в течение всей смены. Не пытайтесь проанализировать ВСЁ. Ваша задача определить проблему: организационную, психологическую, творческую и т.д. Причём проблема – это необязательно совокупность негативных элементов. Это вопрос, комплекс вопросов, решение которых представляет существенный *интерес*! | | Нельзя объять необъятное, опишите проблему, исходя из принципа событийности, проанализируйте яркое событие дня не только с позиции «понравилось-не-понравилось», а с точки зрения результативности, обратной связи, эмоционального отклика, воспитывающей среды. Помните, фраза «в 16:40 посетили кинофильм» лишена всякой смысловой нагрузки с точки зрения анализа. | |
| **Правило #5** | **Игра-ожидалка** | | |
| Делайте всё своевременно, последовательно и систематически. | **Игра «Заяц, заяц, сколько времени?»**.Игроки выбирают ведущего. Участники располагаются на значительном расстоянии от ведущего и начинают хором произносить слова:  - Заяц, заяц, сколько времени? Я спешу на день рождения. - У меня часы стоят, ничего не говорят.  После этих слов ведущий-заяц просит игроков изобразить какие-нибудь предметы, животных и т.п., например, муравья, зонтики, верблюды и т.д. Игроки могут двигаться вперед, только изображая названное ведущим животное или предмет. Кто первый доберется до зайца, тот выиграл и становится ведущим. | | |

**ТАЙНЫ 11-го ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. **Фестиваль спорта.** 2. Футбольные соревнования. 3. ТУ-ВИ: турнир викторина / конкурс «Черлидинг». 4. Фотоконкурс «Облако в штанах». 5. Дискотека «Спорт-шоу». | Игра-оптимизатор – **«УРАган!»**. Дети располагаются в круге. Предложите поменяться местами по указанным позициям: «мальчики и девочки»; «кто родился летом с теми, кто родился зимой»; «те, кто любит красный цвет меняются с теми, кто предпочитает зелёный» и т.д. Обязательное условие: в процессе переходов все дружно должны кричать «Ура!». | |
| **Тайна дня: Тунгусский метеорит** | | |
| 17 июня 1908 года около семи часов утра над территорией бассейна Енисея пролетел большой огненный шар. Полёт закончился взрывом на высоте 7-10 км над незаселённым районом тайги. Ударная волна была зафиксирована обсерваториями по всему миру, в том числе в Западном полушарии. В результате взрыва были повалены деревья на территории более 2000 км², оконные стёкла в домах были выбиты в нескольких сотнях километров от эпицентра взрыва. В течение нескольких дней на территории от Атлантики до центральной Сибири наблюдалось интенсивное свечение неба и светящиеся облака. Вокруг места падения лес был повален веером от центра, причём в самом центре падения часть деревьев осталась стоять на корню, лишённая ветвей и коры. Что это было – неизвестно до сих пор, поскольку следов метеорита найдено не было.  *А мы просто напоминаем, что если увидите что-то искрящее – срочно сообщите вожатым!* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| Тунгусский метеорит: история, место падения, тайны, фото | | тор сегодня – **«Чёрный ящик»** *(педагог выносит реквизит).*  Необходимо угадать, что находится в чёрном ящике. Угадывает самый умный ребёнок отряда по принципу игры «да-нет». Только «да» дети выражают хлопками, а «нет» – топаньем ног. А внутрь можно положить символ дня (например, сегодня, мяч). |

**СЕКРЕТЫ фотоконкурса «Облако в штанах»**

***Необходимый реквизит****: фотоаппарат и хорошая погода*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название. Форма** | **Цели. Условие** | |
| Фотоконкурс «Облако в штанах» представляет собой конкурс, который сочетает в себя фотографирование и рисование. | Фотоконкурс проводится на протяжении всей смены. Организаторами фотоконкурса являются отрядные педагоги. Цель конкурса: развитие художественных, творческих способностей, воспитание эстетического вкуса, содействие сплочению детского коллектива, выявление творческих лидеров. | |
| **Алгоритм проведения** | | |
| Основное условие. Необходимо сфотографировать облако, а потом дорисовать его до какого-нибудь рисунка. Дорисовать двумя способами:  - распечатать рисунок и дорисовать;  - дорисовать средствами цифрового редактирования.  C:\Users\Пользователь\Pictures\5. разное на и для работы\тз\1472677051_risunki-na-oblakah-rob-sayegh-jr-5.jpgУчастники могут проявлять творческую гибкость, выполняя условия конкурса. | | |
| **Игра-ожидалка** | | **В завершении дела…** |
| **Игра «Сантики–фантики – лимпомпо».** Участники становятся в круг. Один из играющих выходит. Остальные выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Группа всё время повторяет фразу «Сантики – фантики – лимпомпо». Задача пришедшего определить «вождя» В случае удачи, «вождь» сам выходит из круга, и игра повторяется с новым «вождем». | | Подведение итогов последующим критериям:  - оригинальность облака;  - нестандартность рисунка;  - юмористическая составляющая или смысловая глубина, идея, задумка.  Лучшие работы демонстрируются на итоговой игре. |

**ТАЙНЫ 12-го ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. **Фест-шоукейс.** 2. Площадки «мАСтер!». 3. Подготовка к кар­навалу. 4. Пресс-конферен­ция «Пьедестал по­чёта». 5. Шоу-программа «Карнавал». | Игра-оптимизатор – **«Карнавальный шарик!»** Собрав детей на отрядном месте, скажите им: «Друзья, доброе утречко! Совсем недавно я был на бразильском карнавале и купил там это («раздаю» детям «шарики»). Как вы думаете, что я вам раздал? *(пробуют угадать*). Это – воздушные веселые шарики! Предлагаю прямо сейчас все свои остатки сна – а также все вчерашние невзгоды! – выдуть в несущест­вующий шарик. Затем возьмите крепкие нити, завяжите узелок и отправьте шарик далеко-далеко. Вдохните свободно, обрадуйтесь и живите счастливо!». | |
| **Тайна дня: Стоунхендж** | | |
| Один из самых знаменитых археологических памятников в мире. Стоунхендж состоит из кольцевых и подковообразных сооружений, построенных из больших каменных глыб. Он находится в Англии. Сам памятник и его окрестности были включены в список Всемирного наследия ЮНЕСКО. Самая большая тайна не то, как сооружение было создано, а почему оно было создано, для чего? Легенды связывают постройку Стоунхенджа с именем волшебника Мерлина, некоторые считают, что это святилище древнего племени друидов. В общем, загадок много.  *Кстати, если вам кто-то обидел, то не надо носить камень за пазухой, поскольку он может стать камнем преткновения различных конфликтов. Давайте жить дружно!* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| The greatest and unresolved mysteries 14 | | Метод **«Машина времени».** Сообщите детям, что у них есть машина времени, которая действует в пределах одного дня. Спросите, чтобы ребята изменили в прошедшем дне? Но напомните об эффекте бабочки: незначительное влияние на систему может иметь непредсказуемые последствия, в т.ч. и совершенно в другом месте. |

**СЕКРЕТЫ «заМАСКИрованного карнавала»**

***Необходимый реквизит****: карнавальные костюмы, маски, оформление!*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название. Форма** | **Описание. Подготовка** | |
| Шоу-программа «заМАСКИрованный карнавал представляет собой карнавальное шествие и театрализованное представление.  Эстетическое оформление дня – одна из задач карнавала. | Это одно из центральных дел смены. В карнавале принимают участие все отряды. Ме­сто проведения – открытая уличная площадка для проведения шествия, зал – для проведения творческой защиты. Каждый отряд должен подготовить костюмы и их защиту. Можно использовать возможности костюмерной, но помните: основная часть костюмов должна быть изготовлена ручным способом. | |
| **Основное условие карнавала** | | |
| Каждый отряд выбирает один цвет и должен максимально переодеться в одежды и костюмы этого цвета. Можно представить и два цвета, но тогда баллы за костюмы жюри снизит. Кроме этого, участники конкурса должны изготовить маски.  Костюмы или эле­менты костюмов должны быть у всех детей. Вместе с кос­тюмами готовится творческая защита: театрали­зованное представле­ние (не больше 4-х минут). Критерии оценки: эстетичность, художественность, массовость, качество представления и соблюдение вышеуказанных трёх позиций. | | |
| **Что необходимо сделать**  **организаторам** | | **Игра-ожидалка** |
| 1. Ознакомиться с условиями проведения, прийти на консультацию. Музыкальные файлы для творческой защиты необходимо пре­доставить на электронных носителях. 2. За два дня до начала карнавала предоставить информацию о названиях отрядных постановок. Найти жюри. 3. Написать сценарий, провести программу в качестве ведущего. 4. Разместить результаты карнавала на игровом стенде. | | **Игра «Куда-куда»**. Возраст участников – любой. Все ребята встают в круг, в середине – ведущий. Каждый ребенок имеет свой порядковый номер. Ведущий называет два любых номера, обладатели названных номеров хлопают себя по коленкам со словами «куда-куда» и меняются местами. Ведущий пытается занять освободившиеся места. Оставшийся в центре становится водящим. |

**ТАЙНЫ 13-го ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. Фестиваль на Лазурном берегу. 2. Турслёт. 3. Дискотека. | Оптимизатор для утреннего разговора – **«Три приветствия»**. Попросите ребят поприветствовать друг друга, используя различные традиции мира: по-английски *(пожмите руки); п*о-австралийски *(погладьте друг друга по голове);* по-африкански *(«приветствия спинами»)* и, по-белорусски *(предложите детям пообниматься).* | |
| **Тайна дня: а это тайна!** | | |
| **А это тайна!** | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| Exclamation Question Sign Png Image - Восклицательный И ... | | Рефлексивный метод **«Слово за слово»**. Попросите подростков выбрать:  самое умное слово дня *(т.е. то, что узнали нового);* самое яркое слово дня *(т.е. то, что было настоящим событием дня);* самое грустное слово дня *(т.е. то, что не оправдало надежд);*  Самое отрядное слово дня *(т.е. нечто хорошее, что было в отряде).* |

**СЕКРЕТЫ дня? А это секрет!**

***Необходимый реквизит****: это секрет*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Форма. Цели.** | |
| *ЭТО СЕКРЕТ!* | *ЭТО СЕКРЕТ!* | |
| **Алгоритм проведения** | | |
| *ЭТО СЕКРЕТ!* | | |
| **Игра-ожидалка** | | **В завершении дела…** |
| *ЭТО СЕКРЕТ!* | | *ЭТО СЕКРЕТ!* |

**ТАЙНЫ 14-го ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. Фестиваль «Ленд-арт». 2. Уличная игра «Пятачок». 3. Интерактивные прогулки «Трибокс». 4. Дискотека. 5. Ночь музеев. | Утром воспитатель выносит «волшебную» **«Лампу из пустыни»** и предлагает детям потереть ее, предварительно загадав желание дня. В свою очередь, воспитатель загадывает желание «Чтобы у всех детей растворились крылья сна!». Такое вот желание у вожатого утром! | |
| **Тайна дня: рисунки пустыни Наска** | | |
| Пустыня Наска находится на юге Перу, в 450 километрах от Лимы. Это регион проживания цивилизации Наска (I-VI века нашей эры). Народ Наска вел войны и занимался торговлей, но основной деятельностью для них была рыбалка и земледелие. Помимо этого, Наска были прекрасными художниками и архитекторами. Цивилизация Наска создала некоторые самые захватывающие геоглифы (рисунки на Земле). Они огромные! Включают все, от пауков, обезьян, акул, дельфинов-касаток и цветов, точность которых просто невероятна, учитывая, что у Наска не было способа исследовать их работу сверху. Геоглифы Наска до сих пор остаются одним из самых загадочных мест на Земле. Рисунки видны только с высоты птичьего полета.  *Кстати, рисунки – рисунками, но напоминаем, что рисовать на балконах, дверях, стенах и прочее в центре нельзя. Не думайте, что ваши рисунки будут расшифровывать через тысячу лет. Максимум – педагог-организатор с весьма плачевными для вас итогами.* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| The greatest and unresolved mysteries 22 | | Рефлексивный метод **«Крылья».** «Представьте, что вы умеете летать. Куда бы вы полетели в первую очередь и почему? А пролетая над «Зубрёнком», какое место сегодня вызвало у вас наибольшее впечатление и вдохновение?» Завершить упражнение можно запуском большого отрядного бумажного самолёта. |

**СЕКРЕТЫ заключительного периода**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Секрет #1** | | **Секрет #2** |
| Заключительный период смены – это последние 2-4 дня пребывания в центре. Данный период характеризуется новым видом эмоциональности (не повышенной и не пониженной, просто другим стилем эмоционального поведения), мнимой агрессивностью, а также словесной активностью, граничащей от фривольности до хамства, в зависимости от того, как вы построили отношения в отряде. | | Задачи:   1. Подведение итогов смены, реадаптация учащихся*.* 2. Формирование культуры быта*.* 3. Развитие рефлексивных навыков*.* 4. Коллективная оценка приобретённого опыта. 5. Подготовка лагеря к следующей смене |
| **Секрет #3** | | |
| Итак, что же должен сделать вожатый за это время…   1. логическое завершение работы на смене; 2. подведение итогов; 3. создание положительной эмоциональной атмосферы; 4. завершение дел с администрацией и хозяйственными службами. | | |
| **Секрет #4** | **Секрет #5** | |
| Заключительный этап смены требуется обеспечить подведение итогов каждым участником, осмысление им собственных достижений и результатов деятельности в период смены. Чтобы правильно проанализировать свои поступки, ребёнку необходима помощь со стороны педагога. | Особое внимание следует уделить основным традициям лагеря, поскольку именно в заключительные дни программы закладывается связь между проходящей и будущей сменами. | |

**ТАЙНЫ 15-го ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. «Гастрофест». 2. Зубрятская ярмарка вкусов. 3. Вкусный КВИЗ. 4. Барбекью. 5. Костры «Вкус дыма». | Игра-оптимизатор «Шоколадный заяц». Утро можно начать исполнением одноименной песенки. Воспитатель в костюме зайца проводит утренний разговор в «заячьей» стилистике. Игра-оптимизатор: воспитатель предлагает мысленно нари­совать Шоколадного веселого зайца. Этот заяц сидит у каждого где-то внутри и портит настроение. Педагог предлагает отправить зайца на гастроли далеко-далеко, на какой-нибудь шоколадный остров в Ти­хом океане! | |
| **Тайна дня: секретный рецепт «11 трав»** | | |
| В 1940-м году Полковник Сандерс (урождённый Харланд) на скорую руку придумал секретную смесь из 11-ти трав и специй» для своей теперь уже популярной сети «Kentucky Fried Chicken» («KFC»). Рецепт заперт в хранилище в штаб-квартире компании. Считается, что ингредиенты производятся и обрабатываются отдельными производителями, которые не знают о том, что делают остальные, чтобы никто не вычислил итоговый состав смеси.  *Но мы хотим напомнить, что злоупотреблять фастфудом не стоит. «Зубрёнок» за здоровый образ жизни. Помни, сладкая газировка, чипсы - самые вредные продукты в мире. А в можно сходить, раз в месяц! Здорового дня вам!* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| KFC — Википедия | | Рефлексивный метод **«Вкусы и плюсы».** Предложите ребятам назвать самый два самых «вкусных» момент дня: в прямом и переносном смысле. Подведите итоги, обобщите, завершите метод позитивным мнением о вашем отряде. |

**СЕКРЕТЫ итоговой игры «Кинохит»**

***Необходимый реквизит****: реквизиты выступлений*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название. Форма** | **Цели. Общий замысел.** | |
| Итоговая шоу-программа *«Кинохит» (конкурс инсценированной песни плюс итоговые игры)* проводится на 16-й день смены и является итоговым делом проекта. Организаторами конкурса являются воспитатели отрядов. | Методическое обеспечение осуществляют авторы и руководители проекта  Одной из задач является подведение итогов смены. Форма проведения – комбинированный конкурс (конкурс инсценированной песни плюс конкурс конферансье + оригинальные итоговые конкурсы-игры). В программе принимают участие все отряды. | |
| **Алгоритм проведения** | | |
| Отрядам необходимо подготовить 3-4-минутное выступление, в котором должно присутствовать:  1) инсценировка песню на русском, белорусском либо ином другом языке;  2) конферанс данной песни (до 1 минуты).  *Основное условие: необходимо проинсценировать любую песню из таинственного кинофильма.* | | |
| **Что необходимо сделать**  **организаторам** | | **В завершении дела…** |
| 1. Ознакомиться с условиями проведения, прийти на консультацию. 2. Музыкальные файлы для творческой защиты необходимо пре­доставить на электронных носителях. 3. За два дня до начала предоставить информацию о названиях отрядных постановок. Найти жюри. 4. Написать сценарий, провести программу в качестве ведущего. 5. Разместить результаты на игровом стенде. | | Подведение итогов осуществляет жюри конкурса, которое формируется из педагогов, методистов, а также командиров отрядов. Критерии оценки: новизна, оригинальность, эстетическая ценность; постановочный уровень; эффективность использования выразительных средств, визуальное решение; массовость. |

**ТАЙНЫ 16-го ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. «Кинофестиваль» 2. День самоуправления. 3. Конкурс «Белорусский кинохит». 4. Итоговая программа «Кинохит». 5. Уличный просмотр фильмов. 6. Дискотека. | Игру-оптимизатор  разрабатываем самостоятельно | |
| **Тайна дня: тайна кино и не только!** | | |
| Предлагаем свою, отрядную тайну | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| Предлагаем лучшее фото отряда за смену! Самое таинственное! | | Рефлексивное упражнение разрабатываем самостоятельно |

**СЕКРЕТЫ итоговой игры «Кинохит», ч.2.**

***Необходимый реквизит****: реквизиты выступлений*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Секрет #1** | | **Секрет #2** |
| Напоминаем о нежелательной тематике для конкурса инсценированных песен:   1. религия, конфессиональные противоречия, политика; 2. тонкие социальные темы *(аборты, ранняя беременность, эвтаназия, суицид и т.д.);* 3. проблемы наркомании и алкоголизма и др. | | Запрещается использование песен с ненормативной лексикой, а также песен провокационного характера.  Желательно инсценировать общеизвестную песню, с богатой аранжировкой. Не надо превращать конкурс клипов в танцевальный конкурс – обязателен сюжет! |
| **Секрет #3** | | |
| Отметим, что инсценировать проще (но не лучше!) песню *с русским или белорусским текстом*, где сюжет соответствует тексту и *песню с не русским и не с белорусским текстом*, где сюжет не соответствует тексту. Здесь широкий простор для сценического творчества! | | |
| **Секрет #4** | **Секрет #5** | |
| Не показывайте неприличных жестов и телодвижений! Исключите из содержания туалетный юмор, физиологиче­ские процессы;  старайтесь на сцене никого не «убивать»; | Еще несколько советов:  не кладите на пол вещи, убирайте за собой реквизит, сцениче­ский мусор;  не используйте *средства личной гигиены,* постельное и ниж­нее белье; | |

**ТАЙНЫ 17-го ДНЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Кейс дня** | **Секреты утреннего разговора** | |
| 1. Фест«Нечемоданное настроение» 2. Операция «Чемоданчик» 3. Закрытие смены 4. Прогулка по любимым местам «Зубрёнка» 5. Прощальная дискотека | Проведите тот оптимизатор, который детям  понравился больше всего! | |
| **Тайна дружбы!** | | |
| *Пожелайте тем, кто следующий будет реализовывать проект, чего-нибудь таиснтвенного.* | | |
| **Фото тайны дня!** | | **Секреты вечернего огонька** |
| Какое таинственное изображение больше всех поразило детей вашего отряда? | | Проведите тот, который понравился детям больше всего |

**СЕКРЕТЫ прощального огонька**

***Необходимый реквизит****: талисман отряда, свеча-светильник*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Цели. Подготовка** | |
| Прощальный отрядный огонёк – организационная форма, направленная на анализ, рефлексию смены, проекта, отношений, подведение итогов, реадаптацию. | Проводится с целью развития наших рефлексивных навыков. Обязательное условие – круговое расположение детей, наличие эмоциональной атмосферы, которая создаётся различными способами: вечер, костёр, специальный тон педагога и т.д. | |
| **Виды огонька. Алгоритм проведения** | | |
| Есть различные форматы последних огоньков.  *Огонек* «Расскажи мне обо мне» **–** своеобразное подведение итогов жизни отряда за смену, подготовка ребёнка к возвращению домой в привычный круг об­щения и жизнедеятельности. О каждом участнике *огонька* высказывают свое мнение 2-3 человека (их называет тот, о ком будет идти речь). Содержание разговора – это не просто ответы на вопросы, что было хорошего, плохого и прочее. Это разговор о том, что сделал каждый представитель отряда, каким он стал, что в нем изменилось.  *Огонёк знакомств «Самый лучший день»* – пусть каждый подросток выскажется о самых лучших моментах смены по следующему алгоритму:   1. Лучший работник смены *(если называют воспитателя, то необходимо назвать ещё какую-то профессию).* 2. Лучшее блюдо смены. 3. Лучшая прогулка смены. 4. Лучший конкурс смены. 5. Лучший день смены. | | |
| **Что ещё?** | | **В завершении дела…** |
| На итоговом *огоньке* нам можно вручить маленькие сувениры на память  Не превращайте последний огонёк в «трагедию мира», в сплошное и слезоточивое действо. | | На итоговом *огоньке* ребята договариваются о будущей встрече, обмениваются телефонами. |

П

ТРИложение

**КАК СДЕЛАТЬ ТАИНСТВЕННЫЕ НАДПИСИ**

**НЕВИДИМЫМИ ЧЕРНИЛАМИ?**

**Метод №1. Невидимые чернила из лимонного сока**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Метод №2. Невидимые чернила из соды**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

**Метод №3. Невидимые чернила из молока**

1. Обмакните ватную палочку в молоко, налитое в мелкое блюдо.
2. Напишите ватной палочкой сообщение на листе белой бумаги. Дайте молоку высохнуть.
3. Подождите около 30 минут, пока надпись высохнет.
4. Нагрейте бумагу. Можете использовать лампочку, свечу, другой источник огня или утюг. Молоко нагревается медленнее, чем бумага, поэтому надпись проявится.

**КВЕСТЫ**

Цель: содействие сплочению детского коллектива; эмоциональное оформление дня, создание условий и управление ими же для разнообразия вечерней жизнедеятельности!

*Квест – это игра по выполнению различных поисковых условий.*

*Сюжетно-ролевая игра – это вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения.*

**Квест «Пятый элемент»**

**Оригинальный**, новый формат квеста для всех детей 2-3-4-5 возраст. Предлагается новая форма, в которой соединяется сюжетно-ролевая игра и квест.

Идея: задания для каждого отряда возрастной группы находятся в отрядах другой возрастной группы. Например, отряд 5-й возрастной группы получает такую игровую инструкцию:

Вам необходимо найти 5 объектов.

Адрес первого объекта знает 2-й лазурный.

Адрес второго объекта знает самый младший ребёнок 3-го озёрного отряда.

Адрес третьего объекта ­– ищи по этим координатам (указываются)

Адрес 4-го объекта (найди по QR-коду)

Адрес 5-го объекта – на фотографии…

Главное условие: контактировать с другими отрядами нельзя, узнать информации необходимо только с помощью гаджетов.

Подробная информация – в оперативных положениях.

Ещё один вариант нового квеста: по глазам объекта – найди само место. Можно заложить различные нравственные посылы. В игровой программе нужно использовать не только «зубрятские глаза»

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| Джоконда" как флорентийская мечта | Джоконда" как флорентийская мечта |
| Зубр — Википедия | Зубр. Его полное описание и жизнь в дикой природе | Все о животных |

1. <https://infourok.ru/statya-chto-takoe-kommunikativnost-1494707.html> [↑](#footnote-ref-1)
2. С соблюдением эпидемиологических требований [↑](#footnote-ref-2)