РОСДЕТЦЕНТР

ЛИГА ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

2026

Фоновая активность

Сборник собран участниками
конкурса методических разработок
Всероссийского проекта **«Лига вожатых»**

ЛИГА

В этом сборнике собраны ***РАБОТЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА*** *методических разработок в рамках Всероссийского проекта «Лига вожатых»* ***В НАПРАВЛЕНИИ «ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ».*** *Здесь вы найдёте готовые решения, которые вплетаются в режимные моменты смены и работают на сплочение отряда и раскрытие каждого ребёнка.*

Хотите, чтобы активность шла не отдельным блоком, а сопровождала детей весь день — на сборах, в столовой, на прогулках и у вечернего огонька? Тогда читайте и забирайте в работу. Вам остаётся выбрать подходящую идею и адаптировать её под свою смену: механика гибкая, а материалы не требуют серьёзных затрат.

ЛИГА

ЛИГА ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

— это объединение самых разных специалистов, работающих с детьми, в профессиональное сообщество. Проект помогает сообща развиваться, обмениваться опытом и лучшими практиками. В нашем сообществе вы узнаете всё и даже больше о вожатском деле, его границах и возможностях, получите неформальное общение с единомышленниками, помощь, поддержку и креативные практикумы.

Мы зажигаем детские сердца и приглашаем вас к нам!

Автор: ***Артамонова Юлианна Николаевна***

Педагогическая цель: создать условия для сплочения детского коллектива, формирования у детей привычки замечать положительные качества друг в друге, развития навыков неформального общения и взаимопомощи, укрепления позитивных межличностных связей, а также для мягкой адаптации стеснительных детей и снижения конфликтного потенциала через игровую активность, построенную на добровольном обмене и признании реальных поступков.

Игровая цель: собрать личную коллекцию карточек-«моментов» всех пяти серий и вместе с отрядом заполнить «Атлас смены» к финальному дню.

Необходимое материально-техническое обеспечение: карточки пяти серий, распечатанные по шаблону (бумага А4, ножницы) или изготовленные детьми вручную на творческом часе, папка или альбом «Атлас смены», маркеры по количеству человек.

Возраст детей: 11–14 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Введение легенды и старт активности — 1–2-й день смены (вечер)

Ведущий собирает отряд, рассказывает легенду: «Смена пролетает быстро, и её лучшие моменты исчезают. Отряд становится хранителями моментов: каждый замеченный хороший поступок или событие превращается в карточку, а к концу смены из карточек собирается “Атлас смены” — летопись отряда». Затем вручает каждому участнику «нулевую» карточку (стартовую) и объясняет механику: в обращении находятся пять серий карточек (по 6–8 карточек в серии) — «Добрые дела» (за помощь и поддержку), «Открытия» (за новое умение или преодоление себя), «Команда» (за вклад в общее дело), «Традиции» (за участие в ритуалах лагеря), «Хранитель» (особая серия, вручается тому, кто заметил и вслух назвал доброе дело другого человека).

Ведущий подчёркивает правила: карточки только вручаются — их нельзя купить, выиграть, отнять или изъять в наказание; каждый ребёнок получает не менее одной карточки в день (это отслеживает вожатый); обмен дубликатами — только добровольный, по формуле «карточка за карточку плюс история момента».

Этап 2. Ежедневное включение в режимные моменты — вся смена (2–19-й день)

Активность вплетается в распорядок дня:

- ***утренний сбор (2 минуты):*** ведущий анонсирует «серию дня» — какую именно серию карточек сегодня будут вручать за особые поступки;

- ***время после приёмов пищи (5 минут):*** проводится «биржа обменов» — дети могут добровольно обмениваться дубликатами, рассказывая историю момента, связанную с карточкой;
- ***отрядные дела и общелагерные события:*** ведущий вручает карточки по ходу, публично отмечая поступки;
- ***вечерний огонёк:*** ритуал «Атласа» — желающие вкладывают одну карточку в общий альбом (Атлас) и рассказывают её историю.

Ведущий следит, чтобы каждый ребёнок получил как минимум одну карточку в день, и фиксирует общую динамику.

Этап 3. Передача управления детям — со второй половины смены

Ведущий постепенно передаёт инициативу отряду: дети сами начинают номинировать друг друга на карточки, обсуждать, кто достоин той или иной серии. Вожатый лишь подтверждает вручение и следит за соблюдением правил (добровольность, отсутствие принуждения). Активность переходит в режим самоуправления, что укрепляет ответственность и коллективное принятие решений.

Этап 4. Завершение и подведение итогов — предпоследний день смены

Проводится «День коллекционеров»: отряд собирает полный Атлас, каждый участник выбирает одну карточку, которая стала для него символом смены. Затем проходит круг рефлексии — каждый отвечает на вопрос: «Какой момент я увезу домой?» Атлас остаётся в лагере как летопись отряда (или фотографируется на память, если физический альбом забирают дети).

Ведущий подводит итог: активность помогла отряду стать внимательнее друг к другу, научиться замечать хорошее и ценить вклад каждого в общую атмосферу.

Этап 5. Безопасность и адаптация (методические рекомендации)

Физические риски отсутствуют. Психологическая безопасность встроена в правила: карточки не имеют номинала, рейтинги и подсчёт «у кого больше» исключены, каждому гарантирована ежедневная карточка, изъятие и принудительный обмен запрещены. Для младшего возраста (7–10 лет) серии выпускаются с рисунками, обмены проходят при вожатом; для старших (15–17 лет) дети сами придумывают и оформляют новые серии и ведут «биржу». Активность работает в отряде любой численности и масштабируется до общелагерной (межотрядные обмены, общий Атлас лагеря); шаблоны карточек печатаются на обычной бумаге или рисуются от руки, поэтому активность воспроизводима в любом лагере без затрат.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ «ЖИВОЙ СЛОВАРЬ»

Автор: ***Булгакова Мария Владимировна***

Педагогическая цель: создать условия для развития у детей навыков неформального общения внутри отряда и между отрядами, внимательного отношения к речи собеседника и культуры слушания, обогащения словарного запаса, формирования бережного и живого отношения к родному языку, а также для укрепления чувства общности через сквозной сюжетный игровой механизм.

Игровая цель: сохранить конфиденциальность «слова-подопечного» своего отряда, употребляя его в естественной речи в течение дня так, чтобы другие отряды не смогли его распознать и одновременно фиксировать тайные слова других отрядов, а к концу смены собрать в отрядную копилку максимальное количество «оживших» слов.

Необходимое материально-техническое обеспечение: набор карточек со словами (слово, значение, пример употребления) — готовится вожатыми заранее, стенд «Живой словарь» (ватман или пробковая доска) в общедоступном месте, маркеры, стикеры.

Возраст детей: 11–14 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовительный этап (до начала смены)

Ведущий (вожатый или методист) заранее подбирает из проверенных источников (толковые и диалектные словари) список редких, устаревших или диалектных слов с их значениями и примерами употребления. Количество слов должно соответствовать числу дней смены (например, для 18-дневной смены — 18 слов на отряд). Слова исключают лексику с обидными или двусмысленными значениями. Готовятся карточки для каждого дня (слово, значение, пример употребления), оформляется стенд «Живой словарь», подготавливаются открытки для финального подарка каждому участнику.

Этап 2. Введение легенды и старт активности — вечер 1–2-го дня смены

На общелагерном или отрядном вечернем сборе ведущий рассказывает легенду: «Слова живут, пока их произносят. Слово, которое перестали говорить, засыпает и постепенно уходит из языка. На время смены лагерь становится “заповедником слов”: каждый отряд берёт под опеку редкие, “уснувшие” слова русского языка и возвращает их в живую речь». Затем открывается стенд «Живой словарь», и каждый отряд вытягивает первую карточку с тайным словом, его значением и примером употребления. Ведущий объясняет правила и механику на всю смену.

Этап 3. Ежедневный цикл (утро — день — вечер) — вся смена (начиная со 2-го дня)

Утром (1 минута) ведущий тайно выдаёт каждому отряду карточку «слова дня». Слово известно только участникам этого отряда. В течение дня каждый участник старается хотя бы один раз уместно и незаметно употребить своё слово в естественной речи (в столовой, на отрядном деле, на зарядке, в свободное время) — слово должно стоять в осмысленной фразе, произнесение «в лоб» не засчитывается. Параллельно участники «охотятся» за чужими словами: если ребёнок распознал тайное слово другого отряда, он произносит: «Слово поймано!» — и называет его; пойманное слово приносит 1 балл в копилку отряда-ловца. Вечером на отрядном сборе (3–5 минут) ведущий фиксирует, кто из детей употреблял слово, и подсчитывает, было ли слово поймано. Если слово не поймано и зафиксировано не менее трёх уместных употреблений, оно считается «ожившим» и приносит отряду-хранителю 2 балла. Затем все слова дня заносятся на общий стенд «Живой словарь» вместе с лучшей фразой дня — с этого момента слово становится общим для всех отрядов.

Этап 4. Завершение и подведение итогов — предпоследний день смены

Ведущий подсчитывает копилки отрядов, объявляет результаты и награждает победителей в номинациях: «Хранители слов» (за наибольшее количество «оживших» слов), «Охотники за словами» (за наибольшее число пойманных чужих слов), «Мастера речи» (за самые красивые фразы). Затем проводится финальный ритуал: стенд превращается в рукописный «Словарь смены», и каждый участник получает открытку со словом, которое он «оживил» лично (или любым другим словом из словаря). Ведущий предлагает желающим прочитать свои слова и поделиться впечатлениями. По возможности словарь оцифровывается и рассылается участникам на память.

Этап 5. Психологическая безопасность и возрастная адаптация (методические рекомендации)

Физические риски отсутствуют. Психологическая безопасность встроена в правила: слова подбираются заранее из проверенных источников, исключается обидная или двусмысленная лексика; охота ведётся только по услышанной речи, без давления и обысков; ребёнок, не употребивший слово, не штрафуется. Для участников 15–17 лет используется более редкая лексика и вводится усложнение: слово необходимо употребить и в письменной форме (записка, объявление, пост отрядной газеты).

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ «ТАЙНЫЙ САД ОТРЯДА»

Автор: ***Гусева Екатерина Сергеевна***

Педагогическая цель: создать условия для сплочения детского коллектива через общую визуальную цель, доступную для ежедневного наблюдения и изменения; развития эмоционального интеллекта, формирования привычки замечать добрые поступки друг друга, благодарить и поддерживать; снижения тревожности и конфликтности через переключение фокуса с негативных проявлений на позитивный вклад каждого в общее дело; воспитания ответственности через осознание ребёнком того, что его действия (даже малые) влияют на общий результат, а также для формирования устойчивого ритуала вечерней рефлексии, повышения уровня взаимопомощи и чувства сопричастности к общему делу.

Игровая цель: за время смены коллективно «вырастить» символическое Дерево отряда, собрав для него достаточно ресурсов: не менее 30 листочков (добрые поступки), не менее 10 цветков (коллективные достижения) и не менее 3 солнышек (дни без ссор или успешно решённые споры). Когда дерево зацветёт — это будет означать, что наш отряд стал по-настоящему дружным, сплочённым и готовым достойно завершить смену.

Необходимое материально-техническое обеспечение: ватман или лист формата А1 (1 штука) в качестве основы для Дерева, краски

или фломастеры для прорисовки ствола и ветвей, зелёная бумага (3–4 листа), нарезанная квадратами 5×5 см для листочков, цветная бумага (2–3 листа жёлтого, красного и оранжевого цветов) для цветков, жёлтая бумага (1 лист) для солнышек, ножницы и клей-карандаш для работы детей под контролем вожатого, чёрный маркер для подписей на ресурсах, скотч или кнопки для крепления готового Дерева на стенде, а также по желанию — коробка или конверт «Копилка добрых дел» для записок.

Возраст детей: 7–10 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовка и создание основы (до начала смены)

Вожатый заранее подготавливает ватман или лист формата А1, на котором крупно рисует ствол дерева с голыми ветвями без единого листочка — это символизирует отряд в начале пути. Также готовятся расходные материалы: зелёная бумага (3–4 листа), нарезанная квадратами 5×5 см для листочков; цветная бумага (2–3 листа жёлтого, красного, оранжевого цветов) для цветков; жёлтая бумага (1 лист) для солнышек; ножницы, клей-карандаш для работы детей под контролем вожатого; чёрный маркер для подписей; скотч или кнопки для крепления на стенде; а также по желанию — коробка или конверт «Копилка добрых дел» для записок.

Все заготовки размещаются рядом с будущим стендом.

Этап 2. Запуск активности (вечер первого дня смены, 10–15 минут)

На вечернем отрядном сборе вожатый демонстрирует дерево и рассказывает легенду: «Наш отряд как это дерево — ему предстоит ожить и расцвести, но для этого нужно тепло и забота каждого. Каждый добрый поступок, замеченный другими, даёт дереву листочек. Каждое общее дело, которым отряд может гордиться, дарит дереву цветок. Каждый день, прожитый без ссор и обид, приносит солнышко. Дерево расцветёт только тогда, когда отряд станет по-настоящему единым, а это зависит от всех без исключения».

Затем вожатый совершает символическое действие — «первую каплю жизни»: берёт заранее вырезанный зелёный листочек, подписывает его «За то, что вы пришли на первый сбор с улыбками» и приклеивает на самую нижнюю ветку. После этого дерево вывешивается на самое видное место в отрядной комнате.

Вожатый озвучивает правила: листочек выдаётся за индивидуальный добрый поступок, замеченный и озвученный другим ребёнком (не самим автором и не вожатым); цветок — за коллективное достижение всего отряда; солнышко — за бесконфликтный день или за случай, когда сложный спор урегулирован силами детей без вмешательства взрослого.

Этап 3. Ежедневный игровой цикл (утро, день, вечер) — вся смена

Утренний ритуал (после зарядки и завтрака, 3 минуты): вожатый подводит отряд к стенду, просит обратить внимание на изменения, произошедшие за предыдущий день, задаёт вопросы: «Появились ли новые листочки? Кто заметил добрые поступки вчера?» — это настраивает на позитивный лад и побуждает детей быть внимательными в течение дня.

Дневное пополнение (в свободное время, паузы между мероприятиями): любой ребёнок может подойти к стенду и приклеить новый ресурс, если стал свидетелем достойного поступка. Рядом со стендом постоянно находятся заготовки, клей и маркер. Ребёнок, заметивший доброе дело, берёт зелёный листочек, подписывает его (имя совершившего и что именно сделал) и приклеивает на ветку. Принципиальное правило: нельзя выдавать листочек самому себе — только поступок, замеченный другими, получает признание. За коллективные достижения (победа в конкурсе, успешное выступление, быстрое выполнение отрядного дела) вожатый или староста выдаёт цветок, который крепится у корней дерева с кратким пояснением. За бесконфликтный день или самостоятельное разрешение спора вожатый выдаёт солнышко, которое приклеивается в верхней части дерева над кроной с указанием даты.

Вечерняя рефлексия (на отрядном огоньке, 5–7 минут): вожатый собирает отряд в круг, предлагает посмотреть на дерево и ответить на три вопроса: «Что изменилось сегодня?», «Чей поступок я запомнил и почему?», «Что я могу сделать завтра, чтобы дерево стало ещё красивее?».

Этап 4. Переломный момент — «оживление дерева» (при наборе 15 листочков)

Заранее определён ориентир: дерево считается «ожившим», когда на его ветвях появилось не менее 15 листочков (половина от целевого показателя в 30 листочков). Когда этот рубеж пройден, вожатый на вечерней рефлексии торжественно достаёт заранее вырезанное из красной бумаги сердечко и приклеивает его в центр ствола. Дети узнают, что это — «сердце отряда», которое забилось благодаря их общим усилиям. С этого момента дерево переходит из статуса «спящего» в статус «живого». Ритуал создаёт эмоциональный подъём, дети видят конкретный результат и получают дополнительную мотивацию для продолжения. Вожатый напоминает, сколько ресурсов осталось набрать до финиша.

Этап 5. Финал — цветение (день перед закрытием смены, 15–20 минут)

На итоговом вечернем сборе за день до закрытия смены вожатый вместе с детьми подводит окончательный подсчёт всех собранных

ресурсов. Для финального цветения необходимо выполнить все три условия: не менее 30 листочков, не менее 10 цветов и не менее 3 солнышек. Если все показатели достигнуты, вожатый объявляет, что дерево готово расцвести. Проводится главный ритуал: заранее подготовленные яркие бутоны и цветы из цветной бумаги приклеиваются поверх голых веток — крона дерева полностью покрывается разноцветными элементами.

После этого вожатый предлагает ритуал благодарности: каждый ребёнок по очереди, передавая символический предмет (например, первый листочек или солнышко), говорит одно слово или короткую фразу, обращённую к дереву и отряду. Вожатый фиксирует завершение словами: «Наше дерево расцвело, потому что каждый из вас вложил в него частичку себя. Таким же цветущим и дружным остаётся наш отряд». Делается общая фотография на фоне цветущего дерева.

Этап 6. Корректировка и адаптация (методические рекомендации)

Если активность идёт вяло и листочков набирается мало, вожатый может провести «день двойного полива», когда за каждый добрый поступок выдаётся сразу два листочка — это не нарушает механику, а служит инструментом коррекции динамики. Если листочков набирается слишком быстро, вожатый повышает требования к качеству поступка, например просит описывать не просто действие, а его результат.

Активность легко интегрируется с тематикой смены: в космической смене дерево становится «Древом Вселенной», в морской — «Островом дружбы», что усиливает её связь с общей программой. Дерево остаётся на стенде до самого отъезда, напоминая детям о том, чего они достигли вместе.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ «ХРАНИТЕЛИ ОТРЯДА»

Автор: ***Крамаренко Елизавета Алексеевна***

Педагогическая цель: создать условия для сплочения детского коллектива, формирования доброжелательной атмосферы

и устойчивой привычки замечать и ценить положительные поступки других через игровую механику дарения «лучиков»; способствовать развитию навыков позитивной коммуникации, профилактике конфликтности и буллинга через смещение фокуса внимания с негативных проявлений на конструктивные действия, а также формированию внутриотрядного «языка поддержки» как устойчивой традиции взаимоуважения и взаимопомощи.

Игровая цель: в течение смены наблюдать за окружающими, замечать добрые дела, помощь и хорошие поступки товарищей, и вручать за них «лучики» — маленькие символы внимания. Тот, кто наберёт наибольшее количество лучиков, становится главным Хранителем отряда. Отряд, набравший больше всех лучиков по итогам смены, получает звание «Самый тёплый отряд смены».

Необходимое материально-техническое обеспечение: жёлтая бумага формата А4 (не менее 20 листов), ручки, карандаши и фломастеры (по 5–10 штук каждого вида, а также 2–3 набора фломастеров), клей-карандаш (3–5 штук), ножницы (3–5 штук), прозрачная банка или коробка (1 штука), ватман формата А1 (1 штука), скотч или кнопки по необходимости, распечатанный шаблон лучиков (10–15 листов), грамоты (2–3 штуки), памятка для вожатого (1 штука), а также декоративные материалы по желанию и усмотрению ведущего.

Возраст детей: 7–10 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовительный этап (до начала смены)

Вожатый подготавливает необходимые материалы. В отрядном уголке размещается прозрачная «Копилка отряда» с надписью.

Этап 2. Знакомство с легендой и запуск активности (первый день смены, вечерний сбор, 5–7 минут)

Вожатый собирает отряд в круг, рассказывает легенду: «В каждом отряде есть невидимая сила. Она делает так, что людям тепло рядом друг с другом. Эта сила не появляется сама собой. Её создают сами люди. И сегодня мы начнём создавать нашу силу. Мы с вами станем Хранителями. Каждый день вы будете замечать добрые поступки друг друга и дарить за это лучики». Затем вожатый показывает бумажную полоску — «лучик» — и читает пример: «(имя), спасибо за то, что… (конкретный поступок)».

Вожатый объясняет правила: лучик можно подарить любому участнику отряда (детям и вожатым) за любой добрый поступок, помощь, поддержку, тёплое слово, хорошую идею или улыбку, которая подняла настроение; поступок должен быть конкретным. Запрещается дарить лучик самому себе, за то, что человек должен

делать по правилам (например, за заправленную кровать), использовать лучик как насмешку или сарказм, дарить за «ничего» — только за конкретный поступок. Лучик вручается лично или кладётся в копилку. Нельзя дарить более трёх лучиков одному человеку в день.

Полученные лучики можно хранить (приклеивать в личный дневник, на стенд или в альбом) или складывать в общую копилку; лучик нельзя выбрасывать — это знак уважения к человеку, который его подарил. Вожатый демонстрирует «Копилку отряда» и «Экран лучиков», где каждый вечер будет отмечаться общее количество.

Этап 3. Первый тренировочный круг (3–5 минут)

Вожатый предлагает участникам по очереди (по желанию) подарить друг другу первый лучик. Сам вожатый дарит лучик одному из детей, объясняя, за какой именно поступок. Все аплодируют каждому, кто дарит.

Этап 4. Ежедневный игровой цикл (вся смена)

Активность встроена в различные режимные моменты и не требует отдельного времени:

- ***утренняя зарядка:*** после зарядки — 30 секунд на то, чтобы подарить лучик соседу.
- ***время до завтрака:*** на столе лежат заготовки лучиков, дети могут писать их перед едой.
- ***после приёмов пищи (завтрак, обед, ужин):*** вожатый напоминает: «Кто ещё не подарил лучик сегодня?»
- ***отрядные дела:*** во время дела, если кто-то помог, можно сразу вручить лучик.
- ***свободное время:*** заготовки лучиков лежат в отрядном уголке, дети подходят и пишут самостоятельно.
- ***подготовка ко сну:*** 2 минуты на «лучики перед сном» — короткие записки соседям по комнате.
- ***вечерний огонёк:*** основное время для подсчёта и торжественного вручения лучиков.

Вожатый в течение дня сам дарит лучики детям и коллегам, следит, чтобы лучики получали все, а не только «звёзды» отряда.
При необходимости вожатый может назначать специальные номинации: «Лучик дня», «Самый внимательный Хранитель», «Доброе сердце».

Этап 5. Ежевечернее подведение промежуточных итогов (вечерний огонёк, 3–5 минут)

Вожатый достаёт копилку, пересчитывает новые лучики (можно поручить дежурному). Зачитывает 2–3 самых трогательных

или смешных лучика (без фамилий, если автор стесняется). Затем закрашивает на «Экране лучиков» очередной кружок или записывает общее количество. Произносит поддерживающую фразу: «Сегодня у нас (число) лучиков. Отряд становится теплее!».

Этап 6. Завершение и подведение итогов (день перед закрытием смены, 10–15 минут)

Вожатый подводит итоги активности: подсчитывает общее количество лучиков в копилке, объявляет, кто получил больше всего лучиков и становится главным Хранителем отряда (вручается грамота или символический приз). Также объявляется отряд-победитель (если активность проходила на уровне лагеря) — он получает звание «Самый тёплый отряд смены».

Затем вожатый предлагает каждому участнику вспомнить самый запоминающийся лучик, который он получил или подарил, и коротко поделиться этой историей. Проводится круг рефлексии: «Что изменилось в отряде благодаря лучикам?», «Стало ли нам теплее друг к другу?», «Что я понял о своих товарищах?».

Вожатый фиксирует завершение словами: «Лучики — это не просто бумажки. Это тепло, которое мы научились дарить друг другу. И оно останется с нами после смены». Делается общая фотография с «Копилкой лучиков» и «Экраном», которые становятся символом отряда.

Этап 7. Корректировка и адаптация (методические рекомендации)

Если активность идёт вяло, вожатый может объявить «День двойных лучиков» — за особо значимый поступок выдаётся два лучика. Если лучики дарятся слишком формально, вожатый повышает требования к качеству описания поступка, прося указывать не только действие, но и его результат или эмоциональный эффект.

Активность легко интегрируется с тематикой смены (например, в космической смене лучики становятся «звёздной пылью», в морской — «солнечными зайчиками»), что усиливает её связь с общей программой. Для младших детей можно использовать более крупные заготовки и упрощённую формулу написания (например, только имя и одно слово), для старших — ввести письменные

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

Автор: ***Пархачёва Мария Константиновна***

Педагогическая цель: создать условия для мягкой социализации и сплочения детского коллектива, развития коммуникативных навыков, наблюдательности и культуры честной игры, организации физической активности и психологической разгрузки, а также для эстетического воспитания через игровую механику поиска предметов заданных цветов.

Игровая цель: обнаружить и отметить на своей карточке как можно больше предметов или объектов указанных цветов (по одному на каждый цвет), не заходя в запрещённые зоны, не списывая у других и не используя один предмет дважды. Вечером карточка сдаётся на проверку, и победителем становится тот, кто честно нашёл все 10 цветов или наибольшее количество.

Необходимое материально-техническое обеспечение: жёлтая бумага формата А4 (не менее 20 листов), ручки, карандаши и фломастеры (по 5–10 штук каждого вида, а также 2–3 набора фломастеров), клей-карандаш (3–5 штук), ножницы (3–5 штук), прозрачная банка или коробка (1 штука), ватман формата А1 (1 штука), скотч или кнопки по необходимости, распечатанный шаблон лучиков (10–15 листов), грамоты (2–3 штуки), памятка для вожатого (1 штука), а также декоративные материалы по желанию и усмотрению ведущего.

Возраст детей: 11–14 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовка (до начала смены или утром игрового дня)

Вожатый заранее составляет список из 10 контрастных и распространённых цветов (красный, синий, жёлтый, зелёный, белый, чёрный, оранжевый, фиолетовый, коричневый, розовый или серый), с учётом сезонности (осенью можно добавить золотой и багряный, зимой — серебряный и голубой). Распечатываются индивидуальные карточки, где названия цветов написаны чётко, а рядом оставлено место для отметки. Готовятся ручки и призы для награждения.

Вожатый самостоятельно проходит по предполагаемому маршруту детей, чтобы убедиться, что все цвета физически возможно найти на доступной территории лагеря.

Этап 2. Запуск активности (утренний сбор или линейка, 5–7 минут)

Ведущий объявляет старт игры, подавая её как секретную миссию исследователей или подготовку палитры для прощального плаката смены. Каждый участник получает карточку и ручку. Чётко

проговариваются правила: один предмет нельзя использовать дважды; цвет должен быть основным на предмете (точка маркером на кроссовке не подойдёт, а целая красная куртка — да); запрещено заходить в технические помещения, палаты во время тихого часа и другие закрытые зоны; общаться и кооперироваться можно, но передавать друг другу заполненные карточки запрещено.

Ведущий показывает пример заполнения, ставя галочку напротив одного из цветов на демонстрационной доске.

Этап 3. Игровой процесс (в течение дня — минимум 24 часа)

Игра проходит параллельно основным делам и не требует постоянного внимания вожатого. Во время переходов в столовую или на мероприятия дети смотрят по сторонам в поисках нужных оттенков. На прогулках и экскурсиях игра органично вплетается в изучение местности. В свободное время она становится самостоятельным занятием для тех, кому скучно. Увидев подходящий предмет, ребёнок подходит к нему, убеждается, что объект ещё никто не занял, и ставит отметку в своей карточке, при желании уточняя, что именно найдено (например, «Зелёный — трава у волейбольной площадки»).

Вожатый может давать наводящие подсказки, если видит, что кто-то отчаялся найти редкий цвет («Обрати внимание на стенд около медпункта»).

Этап 4. Мониторинг (в течение дня)

Ведущий для поддержки динамики периодически интересуется успехами отряда: «Кто уже нашёл фиолетовый?». Если какой-то цвет долго никому не попадается (например, чисто-белый цветок в лесу), вожатый может дать общую подсказку всему отряду, но не подсказывать индивидуально.

Этап 5. Завершение и проверка (вечерний сбор, 15–20 минут)

За 15–20 минут до общего сбора участники прекращают поиски и сдают свои бланки ведущему. Вожатый быстро проверяет листы по критериям: отсутствие повторов предметов (если есть подозрения, задаются уточняющие вопросы: «Где именно стояла эта синяя скамейка?»), соответствие правилам безопасности, честность (визуально понятно, что цвет преобладает на объекте). Если два участника претендуют на один и тот же уникальный объект, балл засчитывается тому, кто поставил отметку раньше (по времени суток) или подтверждается коллективным свидетельством отряда.

Этап 6. Подведение итогов и рефлексия (вечерний огонёк, 10–15 минут)

Выявляются абсолютные победители (выполнившие все 10 заданий) и лидеры по количеству найденных цветов. Призы вручаются

на вечернем огне или дискотеке — награждаются не только первые места, но и номинации «Самая креативная находка», «Лучший командный игрок». Проводится короткий дебрифинг с вопросами для обсуждения: «Какой цвет было найти сложнее всего и почему?», «Какую самую необычную вещь нужного цвета вы сегодня увидели?», «Помогала ли вам наблюдательность в других делах сегодня?».

Вожатый подводит итог: игра помогает быть внимательнее к деталям, учит договариваться и честно соревноваться.

Этап 7. Вариации механики (методические рекомендации)

Для старших отрядов или повторного запуска игру можно усложнить: искать не просто «красный», а «терракотовый» или «фуксия»; перевести игру в командный зачёт — отряд делится на группы, побеждает та команда, которая суммарно соберёт больше всех уникальных предметов; ввести ограничение по локациям — например, первые 5 цветов ищутся только в столовой, а остальные — только на спортивной площадке.

Активность легко интегрируется с тематикой смены (например, в экологической смене можно искать природные оттенки), и тиражируется в любом лагере без затрат.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ «ТИХИЙ ШОРОХ»

Автор: ***Пушкарева Юлия Сергеевна***

Педагогическая цель: создать условия для сплочения детского коллектива через атмосферу общей тайны, развития навыков невербальной коммуникации (умения распознавать и интерпретировать жесты, мимику и язык тела), а также для преобразования случайных встреч в игровое взаимодействие, способствующее сокращению межличностной дистанции и укреплению доверия между детьми.

Игровая цель: собрать 5 «отпечатков шороха» — фото или видео, на которых зафиксированы тайные движения членов отряда, и доставить их в «Центр сбора» (вожатому) раньше других.

Необходимое материально-техническое обеспечение: телефоны детей (или один отрядный фотоаппарат или планшет), небольшие листочки для записок (крафтовая бумага, чтобы шелестела) — 30 штук, коробка или конверт «Почтовый ящик Шороха» для сбора записок и флешек с фото, 4 набора карточек с движениями (каждый набор на отдельном цветном листе, чтобы не путать), а также маркеры для подписывания фото.

Возраст детей: 11–14 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовка (до начала смены)

Вожатый подготавливает необходимые материалы: телефоны детей (или один отрядный фотоаппарат или планшет), небольшие листочки для записок (крафтовая бумага, чтобы шелестела) в количестве примерно 30 штук, коробку или конверт «Почтовый ящик Шороха» для сбора записок и флешек с фото, 4 набора карточек с движениями (каждый набор на отдельном цветном листе, чтобы не путать), маркеры для подписывания фото. Также готовятся записки-свитки с описаниями движений и дополнительные записки для второго этапа.

Этап 2. Посвящение в «Тихий Шорох» (1-й день, 20–30 минут)

Вожатый собирает отряд и рассказывает легенду: «Ребята, наш отряд — это “Тихий Шорох”. Мы как ветер, который слышен, но невидим. Мы общаемся без слов. У каждого из вас есть свой уникальный “шорох” — движение, которое вас идентифицирует. Наша миссия: собрать “Симфонию Шороха” — коллекцию из 50 снимков, на которых запечатлены все наши тайные знаки. И делать это мы будем параллельно обычной жизни!».

Затем вожатый раздаёт каждому ребёнку записку-свиток с описанием его личного движения (всего 4 типа: «Шелест» — потереть большой палец об указательный; «Дуновение» — аккуратно дунуть себе на плечо; «Колос» — наклонить голову и провести рукой по волосам; «Тень» — прикрыть глаза ладонью, как от солнца). Объясняется важное правило: своё движение нельзя показывать открыто, только в момент, когда ты заметил «своего», и только ему.

Этап 3. Механика «Шороха» в режимных моментах (1–20-й дни, ежедневно)

Вожатый объявляет: «Каждый раз, когда ты видишь, что кто-то из нашего отряда показывает ТВОЁ движение — значит, он “шепчет” тебе. Ты должен: тихо подойти к нему (не привлекая внимания других отрядов); сфотографировать или снять на видео этот жест в том месте, где вы находитесь; в конце дня скинуть все фото в “Почтовый ящик Шороха” или в общий альбом в телефоне вожатого».

Ежедневно на доске вывешивается новое «Задание Шороха» (меняется каждые 2–3 дня): «Свободный шорох» (1–3-й дни) — найти и сфотографировать любое движение из четырёх; «Теневой шорох» (4–6-й дни) — сфотографировать тень человека, повторяющую движение; «Невидимый шорох» (7–9-й дни) — сделать фото, чтобы не было видно лица, только руки с жестом; «Групповой шорох» (10–12-й дни) — собрать троих с одинаковым движением в одном кадре; «Чужой шорох» (13–15-й дни) — найти в другом отряде человека, который случайно повторил движение, и сфотографировать его; «Ночной шорох» (16–18-й дни) — сделать фото с движением при свете фонарика или экрана телефона; «Шорох воспоминаний» (19–20-й дни) — найти любого члена отряда и сфотографировать его с движением на фоне самого красивого места в лагере.

Этап 4. Механика записок (с 7-го дня, усложнение)

На 7-й день вожатый незаметно подбрасывает в личные вещи детей новые записки с изменённым движением (например: «Твой шорох изменился. Ты теперь — (новое движение). Никому не говори. Покажи это движение сегодня трём разным людям в отряде, но так, чтобы никто из других отрядов не заметил. Если тебя “раскрыли” — не беда, просто продолжай. За каждое новое движение ты получаешь +1 балл в копилку отряда»).

Цель записок — постоянное переключение ролей, дети перестают быть привязаны к одному жесту, учатся быстро адаптироваться и запоминать новое, никому нельзя доверять до конца в игровой форме, что создаёт весёлый хаос и повышенную внимательность.

Этап 5. «Ловушка для чужих» (с 10-го дня, взаимодействие с другими отрядами)

На 10-й день вожатый объявляет: «Внимание, отряд! Нас засекли. Соседний отряд начал подражать нашим движениям. Но они не знают, что у нас есть “Ложный Шорох”! Задание: в течение трёх дней показывайте другим отрядам НЕПРАВИЛЬНОЕ движение (любое левое). Если кто-то из них повторит его — сфотографируйте “шпиона” и получите бонус. А сами в это время продолжайте пользоваться своим настоящим движением!».

Этап 6. Завершение и подведение итогов (20–21-й дни, 20–30 минут)

Финал называется «Голос Шороха». Вожатый выводит на экран все фото, собранные за смену (получается презентация или слайд-шоу из 50–100 кадров). Подсчитываются баллы за выполненные задания. Вожатый объявляет результаты в номинациях: «Самый неуловимый» (кто сделал больше всего уникальных фото), «Мастер теней» (кто лучше всех снимал тени), «Хранитель Шороха» (кто дольше всех сохранял секрет и не показывал движение чужим).

Затем проводится ритуал завершения: все встают в круг, каждый по очереди показывает ЛЮБОЕ движение (не обязательно своё), а сосед справа должен его повторить и назвать имя человека, который впервые показал это движение за смену; если не помнит, придумывает забавное название.

Вожатый раздаёт детям маленькие бумажные конвертики с надписью внутри: «Ты — часть Тихого Шороха. Шелести дальше». Активность завершается общей благодарностью и аплодисментами.

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ «ДЕЛО №7. ПО СЛЕДАМ ДОБРОДЕТЕЛЯ»

Автор: ***Сафонова Полина Юрьевна***

Педагогическая цель: создать условия для развития критического мышления, формирования представления об осознанной помощи и ответственности за собственные поступки, развития навыков анализа информации и поиска доказательств, формирования культуры командного обсуждения и коммуникативных навыков.

Игровая цель: раскрыть личность загадочного Добродетеля, собрать доказательства его поступков, установить причинно-следственные связи между событиями расследования и помочь герою понять, что настоящее добро должно приносить пользу окружающим. Итоговая задача — успешно завершить расследование до финальной встречи с Добродетелем.

Необходимое материально-техническое обеспечение: конверты с письмами Добродетеля, тематические улики, карточки расследования, планшет (или папка) детективов для каждого отряда, фотографии подозреваемого, заранее подготовленные видеоролики с мест «происшествий», реквизит для создания следов (ленты, отпечатки лап, записки, предметы), карточки свидетелей, бейджи «Потерпевший», элементы оформления штаба расследования (любая локация по типу учебного кабинета или кружковой), карта лагеря, канцелярские принадлежности, папка с материалами расследования, экран и оборудование для демонстрации видеоматериалов, костюм маскота лагеря (при наличии).

Возраст детей: любой возраст

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовка штаба расследования (до начала смены)

Оформляется локация (учебный кабинет или кружковая) как штаб расследования: размещаются карта лагеря, папка с материалами, экран для видео, элементы оформления (плакаты, ленты, отпечатки). Подготавливаются конверты с письмами Добродетеля, тематические

улики, карточки расследования, фотографии подозреваемого, видеоролики с мест «происшествий», реквизит (ленты, отпечатки лап, записки, предметы), карточки свидетелей, бейджи «Потерпевший», планшеты детективов для каждого отряда, канцелярские принадлежности. Проверяется оборудование для демонстрации видео.

Этап 2. Запуск легенды и введение в игру (1–2-й день смены, 15–20 минут)

Вожатый (или маскот лагеря в костюме) объявляет о загадочных происшествиях в лагере. Вводится легенда о Добродетеле — персонаже, который совершает добрые дела, но его поступки имеют странные последствия.

Детям объявляется цель: раскрыть личность Добродетеля, собрать доказательства его поступков, установить причинно-следственные связи и помочь герою осознать, что добро должно приносить реальную пользу. Каждый отряд получает планшет (папку) детективов и карточки расследования.

Этап 3. Сбор улик и работа с материалами (в течение смены, фоном)

Участники в свободное время и в режимные моменты (после приёмов пищи, на прогулках) исследуют территорию лагеря, собирают улики (записки, предметы, следы), изучают видеоролики, опрашивают «свидетелей» (вожатые или старшие дети в бейджах «Потерпевший»), фиксируют находки в планшетах детективов.

Карта лагеря помогает отмечать места «происшествий». Дети обсуждают версии в группах, выдвигают гипотезы о личности Добродетеля.

Этап 4. Промежуточные итоги и корректировка расследования (на 7–10-й день, вечерний сбор, 20–30 минут)

Вожатый организует встречу всех отрядов в штабе расследования. Каждая группа представляет промежуточные результаты: какие улики найдены, какие версии возникли. Демонстрируются видеоматериалы, обсуждаются противоречия. Вожатый подбрасывает новые улики или письма от Добродетеля, чтобы усложнить или направить расследование.

Этап 5. Финальное расследование и встреча с Добродетелем (17–19-й день, 30–40 минут)

Участники собирают все доказательства, устанавливают причинно-следственные связи между событиями и приходят к финальному выводу о личности Добродетеля. Проводится общая встреча (возможно, с участием маскота лагеря), где дети представляют свои версии. Добродетель раскрывается (например, им оказывается кто-то из вожатых или сам маскот).

Затем проводится совместное обсуждение: почему добрые намерения не всегда приводят к хорошим последствиям, как важно учитывать чувства и потребности других.

Этап 6. Рефлексия и завершение (20–21-й день, 15–20 минут)

Все собираются в круг. Ведущий задаёт вопросы: «Что было самым сложным в расследовании?», «Как вы поняли, что добро должно быть осознанным?», «Какие навыки вы приобрели?» Затем подводятся итоги: награждаются «Лучшие детективы», «Самые внимательные следователи», «Мастера командной работы». Завершается активность общей фразой или ритуалом, символизирующим понимание истинного добра.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ «ОБЩИЙ СБОР!»

Автор: ***Стешик Софья Олеговна***

Педагогическая цель: создать условия для сплочения отрядного коллектива, развития коммуникативных, творческих и организационных навыков, формирования доверия к педагогическому составу и причастности к лагерным традициям через игровую механику коллекционирования и межотрядного взаимодействия, органично встроенную в повседневную жизнь лагеря.

Игровая цель: собрать полную коллекцию педагогического состава отряда и лагеря (вожатых, воспитателей, руководителей кружков, администраторов) работающих в текущую смену.

Необходимое материально-техническое обеспечение: коллекционные карточки трёх категорий редкости (классические, редкие, легендарные) — по количеству участников и с учётом обмена, распечатанные по шаблону или изготовленные вручную; конверты для случайной раздачи карточек (по числу вручений); пакеты заданий для каждого игрового блока (4 блока на смену); бланки для отчётов отрядов (по количеству отрядов); шаблоны для загадок и шифров (внутри заданий); верёвки с прищепками или кнопки для размещения коллекций в отрядных комнатах (по числу отрядов); призы и грамоты для победителей (по числу возрастных категорий); канцелярские принадлежности: маркеры, фломастеры, клей, ножницы, скотч (по числу отрядов).

Возраст детей: 11–14 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовка (до начала смены)

Оргкомитет разрабатывает и печатает коллекционные карточки трёх категорий редкости (классические, редкие, легендарные), готовит конверты для случайной раздачи, а также пакеты заданий для каждого блока. Определяется место для информационного стенда, где будут вывешиваться задания. Готовятся бланки для отчётов, шаблоны для загадок и шифров, а также призы для победителей. Натягиваются верёвки в отрядных комнатах для размещения коллекций.

Этап 2. Запуск активности и знакомство с правилами 1–3-й дни смены)

На организационном сборе или линейке вожатый объявляет о старте фоновой активности «Общий сбор!», рассказывает легенду (например, лагерь празднует юбилей, и каждый отряд собирает частицы истории), знакомит с правилами: задания вывешиваются на стенде, выполняются в течение нескольких дней, отчёт сдаётся на планёрке, за выполнение начисляются баллы (1 балл = 1 карточка).

Карточки вручаются на линейке в закрытых конвертах случайным образом; дубликаты можно обмениваться с другими отрядами в свободное время. Карточки размещаются на отрядной верёвке (верхний ряд — легендарные, средний — редкие, нижний — классические). Побеждает отряд, собравший к концу смены наибольшее количество уникальных карточек (с учётом редкости). Первые задания вывешиваются на 4-й день.

Этап 3. Игровой цикл: выполнение заданий, отчётность и получение карточек (4–18-й дни смены, циклически)

В установленные дни (например, 4, 8, 12, 15-й для 21-дневной смены) на стенде размещаются четыре новых задания. Отряды в течение 3–4 дней выполняют задания, фиксируя результаты фото- и видеосъёмкой. В день сдачи (накануне обновления заданий) вожатые отрядов предъявляют отчёты на вечерней планёрке.

Оргкомитет оценивает выполнение по шкале: 0 баллов (не выполнено), 1 балл (выполнено), 2 балла (хорошо), 4 балла (лучшие в возрастной категории). Каждый балл даёт одну случайную карточку. На следующей утренней линейке вожатые получают закрытые конверты с карточками и передают их детям.

Участники размещают новые карточки на отрядной верёвке, а дубликаты обменивают с другими отрядами в свободное время. В течение всего цикла дети самостоятельно ведут переговоры, договариваются об обменах, следят за пополнением коллекции.

Этап 4. Промежуточные стимулы и корректировка (по желанию, на 10–12-й день)

Для поддержания интереса оргкомитет может объявить «день двойных баллов» за особо креативное выполнение задания или провести мини-аукцион редких карточек. Вожатые отмечают наиболее активных коллекционеров и поощряют их дополнительными баллами.

Этап 5. Заключительный этап: подсчёт итогов и награждение (предпоследний или последний день смены)

Оргкомитет подсчитывает количество уникальных карточек в каждом отряде (дубликаты не учитываются) и умножает их на коэффициент редкости (легендарная — 3 балла, редкая — 2 балла, классическая — 1 балл). Определяются победители в трёх возрастных категориях. На торжественной линейке закрытия смены объявляются результаты, вручаются грамоты и призы.

Вожатый подводит общий итог: активность помогла отрядам сплотиться, проявить творчество и лучше узнать друг друга и педагогов лагеря. Коллекции карточек остаются в отрядных комнатах как память о смене.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ «ОБЩЕЛАГЕРНАЯ ЭКО-ГОНКА: ЖЕЛАНИЕ ЗОЛОТОЙ РЫБКИ»

Автор: ***Чернова Наталья Николаевна***

Педагогическая цель: создать условия для экологического воспитания, развития произвольного внимания через ежедневный поиск букв, сплочения коллектива через совместную цель, тренировки грамотности и речи через составление слов и участие в викторине.

Игровая цель: в течение смены собирать перерабатываемые отходы и буквы отрядного цвета для пополнения отрядного банка монет, складывать из найденных букв слово-пароль для приоритетного входа в столовую, копить неиспользованные буквы для финальной викторины «Поле чудес», а в завершающий день участвовать в аукционе, где монеты обмениваются на лагерные бонусы.

Необходимое материально-техническое обеспечение: прозрачные контейнеры («Аквариумы») по числу отрядов, подписанные и украшенные, для сбора отходов, весы для взвешивания сырья (подойдут напольные), монетки (фишки или картонные кружочки золотистого цвета) в количестве не менее 500–700 штук, прозрачная банка или коробка для отрядного банка, буквы, вырезанные из цветной бумаги или ламинированные (размером 5×5 см), крепления для букв (скотч, ленты, прищепки, бечёвка) для развешивания на деревьях и ограждениях, набор лотов для супер-игры «Поле чудес» (доска или плакат с описанием бонусов и их стоимостью), маленькие сувениры для обмена на личные монеты (значки, браслеты с символикой лагеря), костюм Золотой рыбки для ведущего на старте и финале активности (по возможности), а также плакат с правилами сортировки (с картинками, что можно сдавать, а что нет).

Возраст детей: 11–14 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовка (до начала смены)

Оргкомитет подготавливает необходимые материалы: прозрачные контейнеры («Аквариумы») по числу отрядов, подписанные и украшенные, для сбора отходов; весы для взвешивания сырья; монетки (фишки или картонные кружочки золотистого цвета) в количестве не менее 500–700 штук; прозрачные банки или коробки для отрядных банков; буквы, вырезанные из цветной бумаги или ламинированные (размером 5×5 см), по цветам отрядов; крепления для букв (скотч, ленты, прищепки, бечёвка); набор лотов для супер-игры (доска или плакат с описанием бонусов и их стоимостью); маленькие сувениры для обмена на личные монеты (значки, браслеты с символикой лагеря); костюм Золотой рыбки для ведущего; а также плакат-заготовка с правилами сортировки.

Определяется место для «аквариумов» (у столовой или в штабе), согласовываются маршруты для развешивания букв и график поиска (перед каким приёмом пищи).

Этап 2. Запуск активности (организационный период смены, 15–20 минут)

На линейке появляется ведущий в костюме Золотой рыбки и объявляет легенду: «Я — Золотая рыбка, умею исполнять желания, но только для тех, кто делает добрые дела. Люди засоряют места, где я обитаю. Ветер разбросал по лесу мои волшебные буквы. Помогите мне: соберите мусор и верните буквы в алфавитный порядок! За каждый пакет отходов я буду класть монеты в ваш отрядный банк. За каждую найденную букву вы получите монету лично — можете оставить её себе или отдать в банк. Лишние буквы сохраняйте — они ещё

пригодятся! Чем больше монет в банке, тем больше шансов на исполнение желания». После объявления каждому отряду выдаются «аквариум» (коробка для сбора отходов), отрядный банк (прозрачная банка для монет) и картинки с видами отходов.

Дети вместе с вожатыми создают плакат с правилами сортировки: что можно сдавать (макулатура, картон, пластик), а что нельзя (пищевые отходы, влажное, грязное). Плакат размещается рядом с «аквариумами». Объявляются правила поиска букв: искать только в разрешённых местах, брать только буквы своего цвета, за каждую найденную букву — 1 личная монета, если отряд правильно составил слово-пароль – отряд заходит в столовую первыми или получает 3 монеты в банк.

Этап 3. Ежедневный цикл (основной период смены, ежедневно)

Утро (после зарядки, 2 минуты): на утреннем сборе вожатые объявляют, перед каким приёмом пищи (завтрак, обед или ужин) будет проходить поиск букв.

Переход в столовую (5–7 минут): вожатый заранее развешивает буквы на деревьях и ограждениях вдоль маршрута к столовой – количество букв каждого цвета превышает число букв в слове-пароле (например, для слова «СОЛНЦЕ» развешано 10 букв). Дети по пути собирают буквы своего цвета. У входа стоит «контролёр» – каждый ребёнок показывает найденные буквы и получает за каждую 1 личную монету.

Отряд пытается сложить слово-пароль; если слово составлено правильно, отряд заходит в столовую первыми или получает 3 монеты в банк; если нет — вожатый помогает, но бонус не даётся. Лишние буквы (не вошедшие в слово) отряд складывает в отдельный конверт — они пригодятся на финальной викторине.

В течение дня (после приёмов пищи, свободное время, 5–10 минут): дети приносят найденные перерабатываемые отходы в «аквариумы». Сотрудники штаба принимают сырьё, взвешивают и выдают монеты по тарифу (за вес или объём) сразу в отрядный банк. Все монеты, полученные от сдачи отходов, поступают в общий банк отряда; личные монеты (за буквы) дети могут оставить себе или пожертвовать в банк.

Этап 4. Финальная игра «Поле чудес» (заключительные дни, 20–30 минут)

Все отряды приносят свои накопленные за смену лишние буквы. Золотая рыбка загадывает тему (например, «Экология», «Лагерь», «Спорт», «Природа») и даёт определение или описание слова. Отряды получают задание как можно быстрее составить из своих букв слово-ответ. За каждое правильное слово отряд получает +1 монету в банк.

Этап 5. Супер-аукцион и обмен личных монет (заключительный день, 15–20 минут)

Золотая рыбка вывешивает на доске карточки с лотами и стартовой стоимостью (например, дискотека на 30 минут дольше — 50 монет, утро без зарядки — 40 монет, ночной просмотр фильма — 60 монет, фотосессия с Золотой рыбкой – 25 монет). Проводятся торги: рыбка показывает лот и объявляет стартовую цену, отряды могут повышать ставку (1–2 минуты на лот). Отряд, выигравший лот, списывает монеты из своего банка. После аукциона открывается «магазин сувениров»: личные монеты можно обменять на сувениры (5 монет — значок, 10 — браслет, 15 — кружка и т.д.).

Если суммарно все отряды собрали в банках больше 500 монет (или другое количество), Золотая рыбка исполняет общее желание для всего лагеря (дискотека под открытым небом, общий просмотр фильма с попкорном) в благодарность за экологическую активность.

Этап 6. Рефлексия и завершение (после аукциона, 5–10 минут)

Все собираются в круг. Ведущий задаёт вопросы: «Что было самым интересным в поиске букв и сборе отходов?», «Что вы чувствовали, когда жертвовали личные монеты в банк или когда получили бонус?», «Что лично вы узнали о раздельном сборе мусора?», «Как наша игра помогла лагерю стать чище?» Затем подводятся итоги активности: называются отряды, набравшие больше всего монет в банк и выигравшие главные лоты; каждый ребёнок получает возможность поделиться впечатлениями.

Ведущий благодарит всех за участие, напоминает, что полезные привычки останутся с детьми после смены, и завершает встречу общим фотографированием на фоне «аквариумов» и плакатов с правилами сортировки.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ФОНОВАЯ АКТИВНОСТЬ «ОТРЯДНАЯ КИНОЛЕНТА»

Автор: ***Шлегель Владислава Алексеевна***

Педагогическая цель: создать условия для управления атмосферой в отряде через естественную игровую и творческую активность,

способствуя развитию у детей навыков командной работы, ответственности и уважения к чужому труду.

Игровая цель: создать яркую киноленту отрядной жизни, сохранить интересные моменты, а также раскрыть свою творческую индивидуальность и научиться видеть ценность в совместном созидании, где каждый штрих имеет значение.

Необходимое материально-техническое обеспечение: Кусок от рулона обоев для создания киноленты, маркеры по количеству человек.

Возраст детей: 11–14 лет

Общий ход фоновой активности:

Этап 1. Подготовка (до начала смены)

Вожатый подготавливает кусок от рулона обоев (длиной, достаточной для всей смены, например, 3–5 метров), маркеры, фломастеры, карандаши, клей, ножницы, а также кинохлопушку (для сигналов «Голос режиссёра»). Определяется место в отрядном уголке, где кинолента будет висеть в течение всей смены (стена или верёвка с прищепками). Подготавливаются маленькие полоски бумаги для финальных «титров».

Этап 2. Запуск активности (1-й день смены, вечерний сбор, 10–15 минут)

Вожатый выносит чистый рулон обоев и объявляет легенду: «Этот лист — наша общая кинолента на ближайшие Х дней. Пока он пуст, но мы не будем заполнять его на специальном часе — мы будем вплетать сюда каждое наше действие. Каждый ваш шаг, каждая улыбка, каждая победа — это новый кадр. В результате мы получим красивую раскадровку, и только от вас зависит, получится наша история чёрно-белой или яркой, цветной».

Затем вожатый объявляет правила: нет плохих рисунков — есть уникальные узоры; каждый день — новый кадр; запрещено зачёркивать или портить то, что сделали другие (можно только дополнять); один человек за раз может добавить не более трёх элементов (чтобы лидеры не перекрывали всех); для подсказок у вожатого есть кинохлопушка — один щелчок означает «ищи вдохновение здесь» (вожатый указывает на конкретный объект). Кинолента вывешивается на видное место.

Этап 3. Ежедневный цикл (со 2-го по предпоследний день смены, ежедневно)

Утро (на зарядке или линейке, 2 минуты): вожатый объявляет тему для нового кадра. Темы могут быть связаны с событиями дня, настроением, погодой или фантазией (например, «Полёт

на конфетной ракете», «Наше приключение в лесу»).

В течение дня (в режимные моменты и свободное время): дети и вожатые собирают элементы для этого кадра во время обычных дел: на зарядке кто-то рисует контур фигуры, в столовой собираются фантики от конфет для аппликации, на кружке создаются маленькие детали; в свободное время любой ребёнок может подойти и добавить в кадр одну-две детали (точку, линию, слово, наклейку). Действует «эффект неожиданности»: увидев что-то интересное или необычное, дети могут сразу зарисовать это на киноленте.

Вечером (перед сном, 5 минут): кадр «закрывается» — все собираются вокруг киноленты, называют его (например, «Полёт на конфетной ракете») и коротко обсуждают, что получилось.

Этап 4. Промежуточные остановки (каждые 3 дня, 5 минут)

Вожатый организует «экскурсию» к киноленте: все встают вокруг и молча рассматривают то, что получилось. Это даёт ощущение коллективного творчества и прогресса. При необходимости вожатый может объявить «Магнитную бурю» — если отряд устал, в течение 10 минут нужно добавить в кадр цвета, которых нет в природе (розовые слоны, синие облака) — это переключает внимание и добавляет энергии.

Этап 5. Фотофиксация и накопление (ежедневно)

Каждый день кадр фотографируется на телефон вожатого. В конце смены из этих фото собирается видео «Как росла наша кинолента», которое показывается на закрытии.

Этап 6. Завершение и подведение итогов (последний или предпоследний день смены, 20–30 минут)

Кинолента снимается со стены и вывешивается на общелагерной линейке, родительском дне или на итоговом отрядном событии — это готовый арт-объект. Проводится «озвучивание»: отряд получает ровно 1 минуту на сцене или в кругу, чтобы рассказать про самый запоминающийся кадр их ленты. Затем проводится рефлексия: каждому выдаётся маленькая полоска бумаги, где он пишет своё имя и одно слово — что ему больше всего запомнилось в создании фильма. Эти полоски складываются в общий конверт и вклеиваются в конец рулона как «титры».

Вожатый подводит итог: кинолента стала живой историей отряда, каждый внёс свой вклад, а совместное творчество сделало отряд ближе. Активность завершается общим фотографированием на фоне готовой киноленты.



Никогда не переставайте играть!