



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



УТВЕРЖДАЮ
Директор МОАУ «НОШ № 33» г. Оренбурга
Зацепина Н.А.
2025 года



ПРИЛОЖЕНИЯ к программе

площадки кратковременного пребывания детей «ЗВЕЗДА»

(на основании программы смен Содружество Орлят России)

Автор-составитель:
Коваль Татьяна Романовна

Оренбург, 2025

План-конспект общего сбора участников «Здравствуй, лагерь!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: общий сбор участников включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ, приветственной речью начальника лагеря и творческим номером. После торжественной части (официального старта смены) отряды переходят на игру-путешествие по лагерю, которая подразумевает знакомство участников смены с территорией, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), флашток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

Место проведения: площадь при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (<i>ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах</i>).
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни (<i>ссылка на песни находится в дополнительных материалах</i>). Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (<i>ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах</i>).
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (<i>ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах</i>). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят небольшое вводное слово (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней</i>). Далее ведущие переходят к тому, что «мы – орлята России, мы – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции», и подводят участников сбора к торжественной части.

3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. (Звучит сигнал «Орлёнок» – ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах.) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! (Исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах.) - Вольно! - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой! - Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... (приглашение гостей или администрации лагеря). После приветственного слова организаторов и гостей ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.
4. Творческий номер	Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру-путешествие по лагерю	После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда (в таком случае вожатые проводят её самостоятельно) или на уровне лагеря (после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю).

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

На игре-путешествии по лагерю происходит знакомство с правилами и нормами жизнедеятельности, с территорией и сотрудниками лагеря, предъявление единых бытовых, хозяйственных требований, требований к безопасной жизнедеятельности, принятие законов проживания.

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

1-й вариант. Первоначально необходимо познакомить детей с едиными бытовыми и хозяйственными требованиями (распорядок дня, санитарно-гигиенические требования, правила безопасного пребывания, правила использования сотовых телефонов), а затем всем вместе договориться о правилах совместного проживания. Составной частью игры является знакомство с сотрудниками и службами детского лагеря, которое чаще всего проходит в форме экскурсии. Знакомя детей с территорией, важно рекомендовать им быть внимательными хозяевами и хорошими соседями, поддерживать порядок и проявлять гостеприимство, а на территорию других отрядов не входить без разрешения, прерывая дело или мешая шумом важному разговору.

2-й вариант. Игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На станции даётся короткая информация о месте и дополнительная информация (например, о правилах). Пример: станция у столовой — дети знакомятся с местом принятия пищи, с сотрудниками столовой, здесь же узнают распорядок подачи еды. Кроме того, на этой станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится.

По итогам игры-путешествия каждый ребёнок должен знать, где он находится в данную минуту, к кому можно обратиться по тому или иному вопросу, где в лагере расположены основные места пользования (душ, туалет, столовая, медицинский пункт и т.д.), какие в лагере есть правила и как провести время интересно, с пользой и безопасно для своего здоровья.

Дополнительные материалы:

- Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/3dBUGkakRUgR8w>
- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFNg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/6G5m409krv-ZYw>
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/CC-NvkWXRZ_6Pg
- Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/Adbkgi3PWEpf8g>

План-конспект вечернего огонька «Слева друг и справа друг»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: огонёк.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: знакомство ребят с традициями и легендами вечернего огонька. В рамках первого огонька ребятам предлагается рассказать о себе и поразмышлять о своих ожиданиях на смену. По итогам огонька педагог вручает отряду волшебную книгу.

Оборудование и материалы: свечи или живой огонь, талисман, места для сидения, гитара или колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория или костровое место.

Особенности организации дела:

Огонёк — это форма общего разговора, позволяющая сформировать у каждого ребёнка представление об отряде и о себе в этом отряде. Он задаёт эмоциональный настрой, формирует правила и культуру взаимоотношений на все последующие дни.

На огоньке педагоги-напарники проявляют интерес, доброту и внимательность к каждому, учат говорить правду, честно выражать своё отношение к различным жизненным ситуациям и событиям. Одна из главных тем на первом огоньке: «Давайте проживём эти дни так, чтобы ни у кого не было времени грустить и скучать, давайте попробуем быть самостоятельными и творческими, сделаем нашу жизнь яркой и незабываемой, а наш отряд — самым лучшим отрядом в лагере!»

Огонёк можно начать с лирической песни (например, «Добрый вечер, дорогие ребята» О. Наумова). Далее необходимо познакомить ребят с традициями огонька: традицией доброго отношения к песне, традицией орлятского круга, а в конце разговора — с традицией вечерней речовки (сборник «Сто незаданных вопросов», с. 13–17).

Начинает огонек один из двух педагогов — он задаёт схему рассказа о себе. Когда примерно половина детей представится, кто-то может заскучать. В этот момент второй педагог возвращает интерес группы с помощью легенды. В конце он говорит: «Какие замечательные люди собрались в нашем отряде, какой интересной и радостной будет жизнь нашего отряда! Мы уверены, что у нас получится сплочённый, дружный коллектив и каждый из вас станет чуточку смелее, взрослее и самостоятельнее!» После чего передаёт слово ребятам, которые ещё не говорили.

Воспитателю важно помнить, что в ходе разговора у каждого ребенка должно сформироваться положительное отношение к своему отряду, к перспективам совместной жизнедеятельности. Также необходимо повторить те правила и традиции, которыми нужно руководствоваться в жизни, чтобы стать достойным человеком своей страны. Завершить предлагается в орлятском кругу, с песней Сергея Иванова-Гончарука «Разговоры еле слышны», начиная со слов:

Слева друг и справа друг —
Чуть качнётся орлятский круг.
Здесь лишь о главном услышишь
слова, Руки в размахе крыльев
орла:

Справа на плечи, слева на пояс.
Тихо звучит о серьёзном твой
голос. Круг неразрывный нельзя
разорвать.

В центр, лишь прощаясь, можно ступать.

После песни произносятся слова речевки:

День отшумел, и, ночью объятый, лагерь зовёт уснуть. *(Говорят все.)*
Доброй вам ночи, ребята-орлята! *(Говорят девочки.)*
Доброй вам ночи, девчата-орлята! *(Говорят мальчишки.)* Доброй вам ночи, вожатые наши!
(Говорят все дети.) Завтра нам снова в путь.
(Говорят все.)
Всем-всем спокойной ночи, мы вас любим очень-очень!» *(Говорят все.)*

Варианты проведения огонька:

Метод	Описание метода
Метод неоконченных предложений	Для этого метода необходимо приготовить листочки с началом предложения и многоточием вместо окончания, а также небольшую коробочку. Свернутые или сложенные листочки помещаются в коробку. Каждый ребёнок, вытащив один листочек, продолжает предложение и после этого передаёт коробочку дальше по кругу. Здесь педагог может задавать уточняющие вопросы, чтобы ребёнок смог ответить достаточно развёрнуто.
Метод ассоциаций	Для этого метода необходимо заранее подготовить картинки или предметы, при помощи которых ребята будут вести рассказ о себе и о своих ожиданиях. Для начала разговора ребятам предлагается выбрать себе изображение или предмет, который ему приглянулся больше всего. И после этого предлагается рассказать о себе или о своих ожиданиях через этот предмет или изображение.
Метод создания рисунка	Для этого метода необходимо подготовить по листочку на каждого ребёнка и достаточное количество карандашей и фломастеров. На одной половинке листа участник схематично рисует «Ожидание от смены». Когда все ребята готовы, они по кругу начинают рассказывать о своих рисунках. Этот метод рекомендуется использовать в том случае, если педагог сохранит все рисунки детей и в конце смены предложит нарисовать им рисунок «Реальность» с таким же обсуждением. В этом методе могут использоваться не две половинки, а два отдельных листа. В конце смены «Ожидания» сравнивается с «Реальностью».
Метод фотографии	Для этого метода необходимо заранее подготовить три рамки для визуального оформления и написать вопросы, которые будут предложены ребятам. Фоторамки определяют три темы: «Какой будет наш отряд в конце смены?», «Какой буду я в конце смены?», «Какой будет наша смена?» Для начала обсуждения ребёнок выбирает одну из трёх рамок и представляет свой ответ на этот вопрос. Здесь можно дать волю фантазии и поразмышлять на заданную тему.
Метод открытого микрофона	Метод предполагает свободное обсуждение по заданной педагогом теме в свободном формате. В качестве условного «микрофона» может выступить выбранный талисман или символ огонька. Здесь можно задать такие темы: «Расскажи о себе то, чего про тебя не знают ребята»,

	«Поделись своим увлечением, что ты больше всего любишь», «Расскажи нам то, что бы ты хотел, чтобы мы о тебе знали» и т.д.
--	--

План-конспект тематического часа «Открывая страницы интересной книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: тематический час предполагает знакомство с волшебной книгой, которую отряд получил по итогам творческой встречи орлят.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонка, фонограмма, волшебная книга, материалы для творческих заданий, фломастеры и цветные карандаши.

Местопроведения: актовый зал.

Особенности организации дела: тематический час начинается с приветствия ребят и обозначения задач этого часа. Педагог предлагает ребятам совершить маленький ритуал, чтобы активизировать волшебную книгу (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*), которую им вручили на творческой встрече орлят: например, все одновременно должны положить на нее руки. Далее может прозвучать «звук волшебства» (*ссылка на звук волшебства находится в дополнительных материалах*) или ребята могут придумать какое-то заклинание, которое поможет им открыть волшебную книгу. Как только ребята открывают книгу, происходит волшебство — они попадают в неизвестную страну. Книга становится своеобразным порталом, отправляющим ребят в Страну Маленьких и Великих Открытий.

Особенность книги заключается в том, что ребята видят только одно послание от жителей не- известной страны. В этом послании жители приглашают ребят познакомиться со Страной, узнать о ней больше; но, чтобы отправиться в путешествие по Стране, ребятам нужно выполнить ряд заданий и узнать ее правила и традиции.

Примеры творческих заданий, которые могут дать жители Страны (первое задание может содержаться в тексте послания, а остальные задания педагог вклеивает в книгу в тот момент, пока ребята выполняют задание, или это могут аудиопослания от жителей Страны, которые педагог включает после выполнения ребятами задания):

- записать на видео название и девиз отряда;
- написать 10 причин, зачем ребята отправляются в путешествие по неизвестной стране;
- нарисовать портрет класса с его качествами и умениями;
- разгадать кроссворд / расшифровать картинки / собрать пазл с правилами и традициями жителей неизвестной страны.

Правила жителей Страны Маленьких и Великих Открытий:

- каждый житель Страны ежедневно выполняет зарядку по утрам, чистит зубы и прибирается в своей комнате;
- каждый житель Страны, когда встречает кого-нибудь на своём пути, улыбается ему и приветствует фразой: «Доброе утро», «Добрый день» или «Добрый вечер»;
- каждый житель Страны уважает труд других людей и относится к ним с пониманием, заботой и уважением — бережёт имущество, сохраняет природу и чистоту, старается не мешать, когда другие заняты делом;
- каждый житель Страны всегда знает, что происходит в стране, потому что интересуется новостями;

- каждый житель Страны старается каждый день делать что-то, чтобы становиться лучше: занимается спортом, творчеством, читает книги, что-то мастерит или рисует, играет, помогает другим;
- каждый житель Страны уважает своё время и время других жителей, поэтому везде приходит вовремя;
- каждый житель Страны знает много интересных и красивых песен и поёт их, когда хочется поднять настроение, успокоиться, поразмышлять о чём-нибудь;
- каждый житель Страны ежедневно подводит итоги дня, анализирует прожитое, исполняет вечернюю песню и вечернюю речевку;
- каждый житель Страны не покидает свою территорию, а если выходит за её пределы, то обязательно со взрослым или по разрешению;
- каждый житель Страны, когда хочет что-то сказать, поднимает руку, и тогда все обращают на него внимание и готовятся выслушать.
- Как только задания выполнены и правила изучены, ребята получают первое поручение – распределиться на группы. Распределение на группы может происходить разными способами: исходя из интересов ребят / исходя из мнения педагога (чтобы ребята побывали в разных группах и попробовали разные направления деятельности).
- В качестве ЧТП (чередования творческих поручений) можно взять: группу, ответственную за двигательную активность, за все новости, за творчество, за порядок, и другие группы, исходя из правил и традиций жителей неизвестной страны. Важно не навязывать детям поручения, а дать возможность подумать, что они могут выполнять и на какие группы разделиться для успешного путешествия по новой стране. Может, они придумают создать группу, которая будет собирать всю новую информацию о Стране или каждый день придумывать интересное пожелание и гороскоп на новый день для всех жителей неизвестной страны и их отряда. Список первых групп ребята вывешивают в отрядном уголке.

Дополнительные материалы:

1. Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>
2. Звук волшебства (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/LvpW4qKnDTbX4Q>

План-конспект времени отрядного творчества «Мы — Орлята!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: время отрядного творчества.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подготовка отряда к творческой встрече, оформление отрядного уголка названием, эмблемой отряда и другими составляющими.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонка, материалы для оформления отрядного уголка, иные материалы и костюмы для подготовки творческой визитки, стулья по количеству участников и 2-3 стола для подготовки оформления на отрядный уголок.

Место проведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела: во время отрядного творчества ребятам нужно подготовить творческую визитку и оформить отрядный уголок. Для того чтобы работа шла продуктивно, предлагается разделить отряд на небольшие группы. Так как на протяжении учебного года у класса уже сформировались своё название, девиз и эмблема, то ребята, которые возьмутся за оформление отрядного уголка, могут сразу приступить к своей задаче. Все остальные устраивают мозговой штурм на тему, как интересно и творчески представить отряд. Как только задача определена, часть ребят занимаются проработкой номера (придумывают движения танца или сюжет сценки), а оставшаяся часть ребят придумывают символику/атрибуты для всего отряда – единый стиль. При необходимости, если в лагере есть костюмерная, третья группа может выбрать костюмы и реквизит для выступающих, а также подготовить необходимое музыкальное и визуальное сопровождение творческого номера. Как только все группы готовы, отряд воссоединяется и начинается общая репетиция номера.

Здесь важно проработать музыкальное и визуальное сопровождение (если оно предполагается), отрепетировать работу с микрофонами и все сценические передвижения.

Необходимо также провести генеральную репетицию на сцене в костюмах, чтобы ребята чувствовали себя уверенно.

При подготовке творческого номера важно учитывать:

- индивидуальные способности ребят;
- максимальное участие всего отряда в номере и участие хотя бы одного из взрослых напарников для помощи в непредвиденной ситуации;
- закладываемые в номер смыслы: они должны отражать суть отряда и не противоречить смыслам смены;
- номер должен сопровождаться музыкой и визуальными образами России.

После репетиции творческого номера отряд возвращается к отрядному уголку и дорабатывает его совместно: там могут появиться, например, ладошки каждого участника с пожеланиями на смену, добрые слова, рисунки и т. д.

План-конспект творческой встречи орлят «Давайте познакомимся!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллектива учителей, педагогов, которые принимают участие в реализации смены.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит для отрядов.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела: творческая встреча орлят предполагает выступление отрядов (классов) на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

1-й шаг – знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей. Важно объяснить детям, что творческая презентация – это способ знакомства большой группы орлят друг с другом. Каждый отряд должен выразить свою уникальность, особенные качества ребят, входящих в его состав. Как только ребята договариваются, что они хотят сказать о себе, вместе с педагогом они вырабатывают форму подачи: танец, стихи, песню, сценку, театр теней или интерактив с залом. Идеи на этом этапе принимаются все, затем их можно творчески переработать: так детям дают понять, что в любой идее можно найти что-то интересное.

2-й шаг – определение установок на подготовку творческого номера. Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (обычно это 2–3 минуты, если отрядов в лагере немного – 5–7 минут) и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке (название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран). Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (класс) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг – подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное.

Отряду нужно договориться:

- о костюмах, внешнем виде выступающих;
- визуальном оформлении сцены (декорации, видеоряд, футажи, картинки);
- реквизите для номера;
- музыкальном сопровождении номера (живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование, использование музыкальных инструментов);
- об игре со светом (затемнение, мигание, спецэффекты);
- о сценарных ходах визитки и кто какую роль будет играть.

После того как всё учтено, отряд (класс) полноценно приступает к подготовке – репетирует, подбирает всё необходимое для выступления.

4-й шаг – репетиции. Прежде чем выступать на сцене, ребята должны отрепетировать

номер на месте, чтобы почувствовать размеры сцены, выяснить, кто из какой кулисы выходит и в какую уходит, где брать микрофоны на время выступления и т.д. Во время репетиции с ребятами важно проговорить правила поведения в зале и работы на сцене.

Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты. За два номера до своего отряд должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

Когда ребята становятся артистами, нужно показать, как им следует вести себя на сцене — как выходить (с улыбкой, лицом к зрителю, со слегка развёрнутым корпусом), где именно работать (обычно это центр сцены или площадка посередине между центром и передним краем), как говорить в микрофон (нельзя вставать напротив колонок — звук будет фонить, нельзя стучать по микрофону, чтобы проверить звук, и т.д.), кому и в какой момент выносить и уносить декорации и другой реквизит. Также необходимо объяснить, как после завершения номера спокойно, без шума вернуться в зал (между номерами, во время аплодисментов) и снова стать зрителями.

4 — *готовность к выступлению*. Перед выступлением важно положительно настроить ребят: это могут быть добрые слова-пожелания или свои отрядные традиции — сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз проверить их внешний вид (прически, единый стиль/костюмы, обувь), наличие микрофонов и помочь занять свои места за кулисами.

Разумеется, большая часть подготовки ложится на организаторов и педагогов, работающих с детьми. Организаторам необходимо подготовить сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое вступление (возможно, старт определённой сюжетной линии), связки между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария начинается работа с ведущими. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться на сцене и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены; требуется также найти людей для работы с микрофонами за кулисами (чтобы контролировать весь процесс), музыкой (вовремя включить и выключить, проверить готовность всех фонограмм для выступлений), с визуальным рядом и освещением.

Педагогический коллектив также готовит свою творческую визитку, которая должна стать для ребят образцом для подражания.

План-конспект коллективно-творческой игры «КЛАССики»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: коллективно-творческая игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: коллективно-творческая игра знакомит ребят с национальными играми и забавами. В процессе выполнения заданий ребята узнают, как в национальную игру играли раньше, какие изменения появились сейчас и как можно заинтересовать игрой окружающих. Выбрав одну игру, ребята готовятся к представлению ее на марафоне интересных игр.

Оборудование и материалы: мелки, карточки с национальными играми, материалы для проведения национальных игр (описаны в самих играх).

Место проведения: просторное помещение или открытая площадка с ровной поверхностью.

Особенности организации дела:

Дело начинается с общего сбора отряда, где ребята открывают волшебную книгу и находят послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*).

Название «КЛАССики» отражает многогранность игры:

1 – КЛАССики – как традиционная детская игра, с нарисованными мелом на дороге клетками и числами в них.

2 – КЛАССики – как игра для класса – единого коллектива.

3 – КЛАССики – как классная, интересная игра.

В соответствии с этим предлагается следующий сценарий коллективно-творческого дела.

Рекомендуется проводить игру на улице, на ровной площадке (*в случае плохой погоды игра может пройти в холле лагеря или в зале*). На этой площадке педагог заранее рисует традиционные «классики».

Каждая клетка «классиков» содержит в себе одну из национальных игр. Играя, ребята знакомятся с разными играми; одну из них они выбирают для марафона интересных игр. Проводить эти игры могут и сами ребята, ознакомившись предварительно с правилами и посоветовавшись с педагогом.

Та игра, которая больше всего запомнилась и понравилась ребятам, предлагается к проведению на несколько отрядов. Ребята могут дополнить игру новыми правилами и деталями. Делают это они в микрогруппах, чтобы получить больше интересных и необычных идей.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>
- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/YU-y3IEtSIxVug>

План-конспект марафона интересных игр «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: марафон игр.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: марафон интересных игр направлен на знакомство детей с национальными играми и забавами России / региона Российской Федерации, в котором игры проводят сами ребята друг для друга.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофон, фоно- граммы), медали и сладкие призы победителям, материалы для проведения выбранных игр.

Местопроведения: стадион.

Особенности организации дела:

Марафон интересных игр лучше всего начать с общего сбора участников смены, на котором ведущие напоминают, что сегодняшний день и собственно марафон посвящены знакомству с национальными играми.

Сущность марафона заключается в том, что все отряды последовательно играют во все представленные игры. От каждого отряда заранее выбирается группа ребят вместе с педагогом, которые презентуют свою игру для других отрядов, подготовленную во время отрядного дела – коллективно-творческой игры «КЛАССики».

По периметру большой площадки все отряды встают в свои отрядные круги. В центр круга выходит та группа, которая будет представлять отряд и проводить игру с другими ребятами. По команде эти группы переходят в соседние отряды, которые движутся по часовой стрелке, и по сигналу начинают проводить для них игру. Через определенное время звучит второй сигнал, и группа переходит к следующему отряду, идущему по часовой стрелке. Алгоритм повторяется столько раз, сколько отрядов находится в лагере. Если количество отрядов достаточно большое, лагерь условно делится пополам. В качестве фразы для перехода может стать совместная кричалка: «Раз, два, три, четыре, пять – мы идём играть!»

Дополнительно в рамках марафона отрядам предлагается отметить самые интересные игры и самых ярких ведущих. Каждый отряд перед началом проведения марафона получает комплект небольших медалей (по количеству отрядов). Если ребятам понравилась игра и её проведение, отряд может отметить ведущих медалями. По итогам марафона можно сосчитать количество медалей и наградить ребят сладкими призами.

Дополнительные материалы:

- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ):

<https://disk.yandex.ru/i/YU-y3IEtSIxVug>

План-конспект вечера настольных игр «Играем, общаемся, мыслим»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: вечер настольных игр.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: вечер настольных игр – это возможность познакомиться с разными играми и при желании устроить турнир по шашкам/шахматам/морскому бою или любой другой настольной игре.

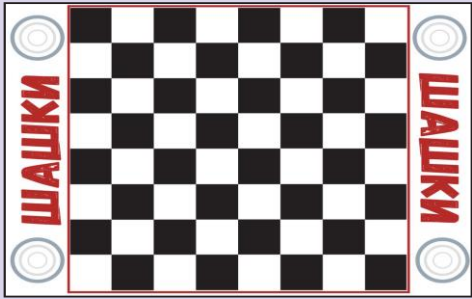
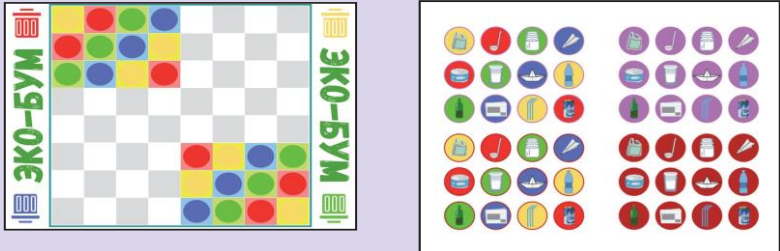
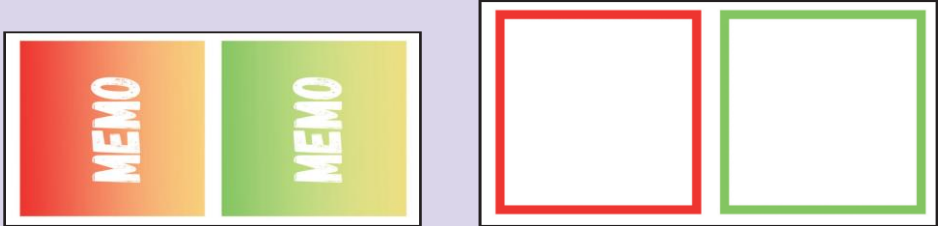
Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, комплекты настольных игр, таблички на столы с обозначением названий игр.

Место проведения: просторное помещение или аудитория.

Особенности организации дела:

Для проведения вечера настольных игр нужно организовать игровое пространство: площадки (столы и стулья) с настольными играми и таблички на столах с названиями игр. Если в лагере нет в наличии настольных игр, педагог может использовать следующие популярные игры:

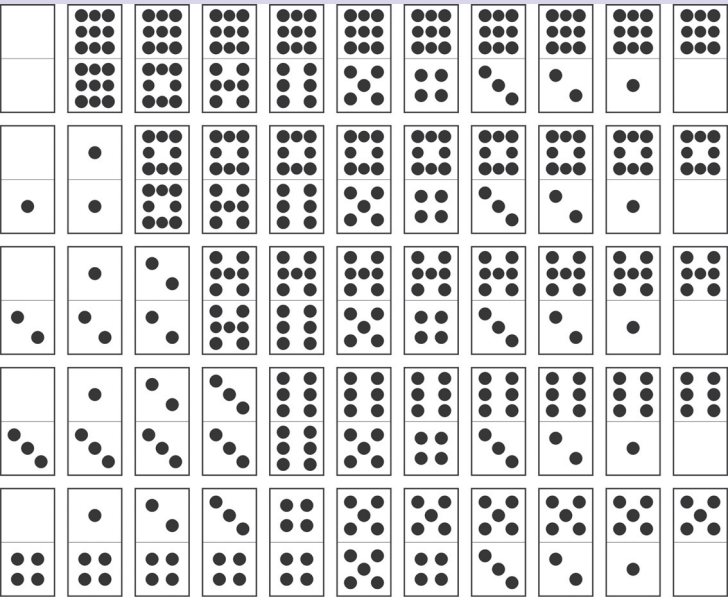
Название игры	Описание
«Морской бой»	Игру можно провести и самым простым способом: на обычном листе в клетку чертятся два поля размером 10 x 10 клеток и расставляются на одном из полей корабли – один четырёхпалубный (4 клетки), два трёхпалубных (по 3 клетки), три двухпалубных (по 2 клетки), четыре однопалубных (по 1 клетке). Также можно использовать готовое игровое поле (представлено ниже и находится в приложении): 

«Шашки», «Уголки»	Когда нет возможности найти готовую игру, её можно создать самостоятельно. Игровое поле чертится или распечатывается, а в роли шашек могут выступить крышки от бутылок двух разных цветов, раскрашенные камешки, жёлуди или ракушки. Ниже представлен вариант игрового поля для печати (<i>ссылка на игровое поле представлена в дополнительных материалах</i>): 
Модификация игры «Уголки»	Модификацией игры «Уголки» может стать игра с такими же правилами, но небольшим дополнением на экологическую тематику, где ребятам нужно определённой фишкой встать на определённую клетку. Ниже представлен вариант игрового поля и двух вариантов фишек для печати (<i>ссылка на игровое поле представлена в дополнительных материалах</i>): 
«Мемори»	«Мемори» — это игра, которую можно очень легко создать самостоятельно. Для игры нужны 25 пар одинаковых картинок. Правила игры можно легко найти в Интернете. Суть игры: открывая за один ход только две карточки, ребята должны собрать как можно больше повторяющихся вариантов. Ниже представлен вариант карточек для печати — сторона для размещения картинки и лицевая сторона с названием игры (<i>ссылка на карточки представлена в дополнительных материалах, а также можно в основу вставить свои изображения</i>): 

Поле для этой игры с любой тематикой можно легко найти в Интернете. Ниже представлены варианты, которые можно использовать для игр. Кубик и фишки можно взять от готовых игр или изготовить самостоятельно.



Любая игра-«бродилка»

«Лото»	Лото также можно изготовить самостоятельно, распечатав карточки и сделав бочонки в форме обычных квадратных карточек. 
«Домино»	Домино также можно изготовить самостоятельно, распечатав карточки. По аналогии можно сделать домино с картинками. 
«Кто я?»	Для этой игры ребятам понадобятся стикеры и ручки. На стикере каждый участник игры пишет имя какого-нибудь известного персонажа и приклеивает его на лоб своему соседу справа. Ребята по кругу задают вопросы о своем персонаже, на которые можно ответить только «да» или «нет». Если ход сделан и у участника не нашлось варианта ответа, то он передаёт ход дальше. Если участник, задавая наводящий вопрос, готов назвать персонажа на своём стикере и ответ является верным, то этот участник становится победителем игры. Если он называет неверный вариант, то при следующем круге он пропускает ход. Помимо известных персонажей в игре может быть использована любая другая категория: транспорт, еда, животные, предметы быта и т.д.

Дополнительные материалы:

- Настольные игры (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/Ixexeo43APq4Lw>

План-конспект костюмированной эстафеты «Бабушкины сказки»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: костюмированная эстафета.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: костюмированная эстафета включает в себя знакомство детей с народными сказками и сказками, рассказами, былинами, повестями, пословицами и поговорками, игру с образами и персонажами устного народного творчества.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), столы и необходимые материалы на каждую станцию (описаны ниже), костюмы и дополнительные материалы для изготовления элементов образа, карточки с русскими народными и национальными сказками.

Место проведения: стадион.

Особенности организации дела:

До начала участия в костюмированной эстафете отряд открывает волшебную книгу и видит там новое послание от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (*ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах*).

В основе эстафеты лежит известная многим игра «Крокодил». По ходу игры отряд преодолевает небольшую полосу препятствий, собирая на своём пути атрибуты и элементы костюмов. Добежав до финиша, ребята вытягивают карточку с одной из русских сказок и стараются создать образы ее героев. Далее, используя собранный реквизит, отряд старается мимикой и жестами изобразить сюжет сказки так, чтобы остальные отряды смогли ее отгадать. Сложность заключается в том, что обязательно нужно использовать все атрибуты и элементы костюмов, которые им достались на станциях полосы препятствий.

Полоса препятствий может включать в себя различные задания на смекалку, знания и интеллект, связанные с народными сказками, пословицами, поговорками, былинами и другими элементами устного народного творчества. Варианты заданий, которые могут быть предложены отрядам на полосе препятствий:

- продолжить начало пословиц и поговорок;
- по элементу картинки отгадать сказку, былинку;
- отгадать персонажа по фразе, которую он сказал;
- всем вместе спеть народную песню;
- отгадать пословицу по нескольким картинкам;
- разгадать ребусы;
- коллективно рассказать сказку – каждый по одному предложению;
- собрать картинки одной сказки в правильной последовательности;
- придумать свою сказку по обложке (или по какой-либо картинке).

Варианты сказок, которые можно взять для инсценировки (сказки педагог может выбрать и самостоятельно):

- «Волк и семеро козлят»;
- «Гуси-лебеди»;
- «Маша и медведь»;
- «Морозко»;

- «Мужик и медведь» («Вершки и корешки»);
- «По щучьему велению»;
- «Сестрица Аленушка и братец Иванушка»;
- «Сивка-Бурка»;
- «Снегурочка».

Варианты атрибутов, которые можно использовать:

- элементы одежды;
- бумажные маски;
- различный игровой инвентарь — мячи, скакалки, обручи и т.д.;
- канцелярские принадлежности.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

- Перечень русских народных сказок (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/xbuHfVLamcLabA>

План-конспект музыкальной гостиной «Давайте-ка споём!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: музыкальная гостиная.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: музыкальная гостиная знакомит ребят с народными песнями, потешками, частушками и другим музыкальным народным творчеством. Ребята участвуют в творческих заданиях, которые им предлагаются в музыкальной гостиной.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, фонограммы), при необходимости — проектор и экран с презентацией или видео, карточки с заданиями.

Местопроведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела:

До момента начала дела педагогу важно особым образом украсить помещение — расставить необходимую мебель (*лучше, если это будут мягкие пуфики или коврики*), разложить по всему помещению тряпичных или самодельных кукол разных народов, развесить на ленточках или ниточках изречения устного народного творчества — одним словом, создать атмосферу.

Рекомендуемый вариант начала: ребята за пределами помещения берутся за руки и бесшумно, чтобы не спугнуть таинство, которое их ждёт, идут цепочкой в помещение, где уже звучит соответствующая музыка.

Для начала ребята садятся в один общий круг, и педагог начинает рассказ-беседу с ребятами на тему, как создавалась народная песня, как она развивалась на протяжении нескольких столетий (*ссылка на информацию находится в дополнительных материалах*).

После рассказа педагог спрашивает у ребят, пели ли им в детстве мамы или бабушки потешки, прибаутки, колыбельные. Ребята делятся своим опытом, вместе вспоминают часто исполняемые и любимые с детства песенки. Несколько подсказок для такого обсуждения педагог может взять на сайте с народным фольклором (*ссылка на этот сайт находится в дополнительных материалах*). Но не только потешки, прибаутки и колыбельные мы слышали в детстве: в ходу были и разные считалочки во время игр. Здесь ребятам предлагается разделить на пары и вспомнить по одной-две считалки, которые они знают. После небольшой работы в парах ребятам предлагается поделиться считалками с другими и попробовать рассчитаться для следующего задания.

Ещё одним любимым жанром являются частушки: их поют на разных праздниках, гуляниях, их знают бабушки и дедушки. И для следующего задания педагог предлагает ребятам разделить на несколько групп и всем вместе придумать частушки. Спустя 5–10 минут работы в группе ребята своими командами исполняют собственные частушки. Педагог для этого может заранее подготовить рифмы и фонограмму для исполнения частушек.

Завершить музыкальную гостиную можно самостоятельным исполнением знакомых ребятам на- родных песен («Валенки», «Калинка» и др.) или использовать для этого караоке и дружно завершить музыкальную гостиную.

Дополнительные материалы:

- Информация о народной песне и её появлении (сайт): <https://tehnovar.ru/270912->

План-конспект спектакля живого действия «Гора самоцветов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формат: интерактивный спектакль.

Участники: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: спектакль живого действия – это возможность познакомиться с проектом «Гора самоцветов» и стать персонажами мультфильмов, снятых по известным сказкам.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела – ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы, проектор, экран, видео, заставка.

Место проведения: актовый зал или летняя эстрада с возможностью просмотра видео.

Особенности организации дела:

Отрядам предстоит немного пофантазировать и всей командой придумать продолжение в форме театральной постановки – развязку мультфильма из серии «Гора самоцветов».

Отрядам объявляют, что все они попробуют себя в роли авторов произведения и, возможно, в роли актёров. Ребят просят очень внимательно смотреть мультфильм, чтобы в определённый момент, когда его поставят на паузу, они смогли предложить свои варианты завершения той или иной серии. Как только ребята готовы, ведущий включает первый мультфильм для просмотра. В момент, когда завершается основная часть, до наступления развязки ведущий ставит фильм на паузу (ведущему лучше заранее просмотреть все мультфильмы и определить, в какой момент необходимо ставить на паузу). После этого даётся 1–2 минуты на «общий шум» (время, когда дети могут придумать сценарные ходы), после чего ребята начинают по очереди предлагать варианты завершения мультфильма. На сцену приглашаются самые смелые ребята, которые готовы представить свою версию.

Другой вариант проведения: каждый отряд придумывает своё продолжение и пробует разыграть на сцене окончание мультфильма. В таком случае отрядам даётся 5–10 минут на подготовку.

Как только варианты завершения сюжета показаны, ведущий начинает обсуждение: почему ребята выбрали то или иное продолжение мультфильма.

По итогам обсуждения ведущий включает вторую часть мультфильма, и ребята видят исходный вариант развязки сюжета.

Мультфильмы, которые можно взять из серии «Гора самоцветов»:

- «Жихарка»;
- «Шейдулла-лентяй»;
- «Кот и лиса»;
- «Умная дочка»;
- «Про ворона»;
- «Лис и дрозд»;
- «Про собаку Розку»;
- «Ну, вот ещё!»;
- «Проделки лиса».

Дополнительные материалы:

- Проект «Гора самоцветов» (сайт):

План-конспект мастер-классов «Танцуешь ты, танцую я, танцуют все мои друзья!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: мастер-классы.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальные мастер-классы направлены на знакомство ребят с национальными и народными танцами России / региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы.

Место проведения: большая, просторная площадка с ровной поверхностью на улице или в помещении.

Особенности организации дела:

Танцевальные мастер-классы предполагают знакомство ребят с народными и национальными танцами страны. То, каким образом можно организовать танцевальные мастер-классы и какие танцы выучить с детьми, представлено в видео (ссылка на видео по организации танцевальной программы представлена в дополнительных материалах), а дополнительную информацию о народных и национальных танцах можно найти на следующих сайтах:

- <https://www.culture.ru/materials/254422/tancy-narodov-rossii>
- <https://www.culture.ru/materials/104023/tancuyut-vse>
- https://colledg70.ru/p/do/folkSinging/vid_tanz.pdf
- <https://www.perunica.ru/istoria/735-russkie-narodnye-tancy.html>

При организации танцевальных мастер-классов важно максимально менять способы подачи информации и виды деятельности: где-то ребята потанцевали в одном общем кругу, где-то в кругу своего отряда, где-то им показывают движения, и они повторяют, стоя в шахматном порядке, в какой-то момент начался ручеёк, где ребята перемещаются по всей территории площадки и т. д.

Дополнительные материалы:

- Видео по организации с детьми танцевальной программы (видео):
<https://disk.yandex.ru/d/DOswloV70p2oqQ>
- Перечень используемых песен (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/VBzIPbFTHjHnuw>

План-конспект танцевального часа «Ловите ритм!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: танцевальный час направлен на разучивание танцевальных элементов для последующего исполнения флешмоба всем лагерем.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, фонограмма), видео флешмоба, проектор и экран.

Место проведения: танцевальная площадка при хорошей погоде / танцевальный зал при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Данный флешмоб должен быть игровой, интересный и позитивный, такая же подбирается и музыка. Движения танца соответствуют возрасту детей (7–11 лет). Эта форма танца благотворно влияет на психологическое состояние участников, помогает преодолеть скованность, боязнь общественного мнения, вырабатывает координацию движений.

Помимо музыки, следует обратить внимание и на форму одежды детей. Разучивать танец можно в любой удобной одежде. Во время же общего флешмоба у каждого из детей должен присутствовать один и тот же атрибут, олицетворяющий общелагерное единство участников: например, голубые косынки и белые футболки. Выбор атрибутов зависит от тематики флешмоба и возможностей лагеря.

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

1. Движения должны быть простые — это позволяет каждому ребёнку независимо от своих возрастных особенностей и двигательных возможностей повторить за вожатым, хореографом. В танце обязательно присутствуют прыжки, повороты, хлопки, кружения в парах и т. д. Такие движения дети могут исполнять без особых усилий.

2. Движений должно быть немного, чтобы группа могла легко и быстро ориентироваться в танцевальной обстановке. Зачастую одни и те же движения в ходе танца повторяются, что позволяет быстро разучить композицию.

3. Для быстрого запоминания движений и их последовательности можно использовать комментарии для каждого танцевального движения, типа «топаем, как слоны», «прыгаем, как обезьяны»,

«двигаемся, как раки» и т. д. Для детей помладше такие комментарии будут кстати, так как у них больше развита наглядно-образная память.

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается сначала размяться. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Соку-бачи-вира» и т. п.), это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности.

После своеобразной разминки вожатый или хореограф показывает видео флешмоба, который впоследствии и будет разучен с детьми. Танец необходимо учить частями, с детальным разбором сложных движений, не забывая об отдыхе: маленькие дети быстро устают.

План-конспект стартинейджера «Танцуют все!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: стартинейджер.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: стартинейджер – дело, которое подводит итог тематического дня «Народные и национальные танцы России». Мероприятие позволит ребятам продемонстрировать всё то, чему они научились за день, а также создать положительный настрой на ближайшие дни.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела – ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы.

Место проведения: большая, просторная площадка.

Особенности организации дела: При организации стартинейджера необходимо учесть следующее:

- стартинейджер – не просто дискотека, а организованная танцевальная программа с разными заданиями и конкурсами для отрядов и индивидуальных участников;
- важно придумывать движения с учетом возраста участников;
- песни для стартинейджера лучше всего использовать русские или на национальном языке народов нашей страны;
- если организуются конкурсные задания, важно наградить ребят, желательно всех, используя разные номинации;
- задания для стартинейджера могут быть следующими: «Гонка за лидером» (движения показывают капитаны команд, а задача отрядов – максимально точно и синхронно их повторять), «Хоровод» (можно использовать материал, с которым дети познакомились на мастер-классах), «Ручеёк» (также является элементом народного танца), «Танцы народов мира» (здесь может включаться национальная музыка народов нашей страны, а ребятам в своих кругах предлагается исполнить танец) и т. д.

План-конспект нестандартных стартов «Изобретатели и Первооткрыватели»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».
Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: весёлые старты и изобретательская игра.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: нестандартные старты являются своеобразной творческой эстафетой, во время которой ребята могут получить знания об открытиях и изобретениях, современных учёных, изобретателях и первооткрывателях, а также с помощью своего воображения создать новое полезное изобретение.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела – ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы, материалы для заданий весёлых стартов, «изобретательский наборчик» (канцелярские товары и дополнительные предметы, которые могли бы понадобиться отряду для изготовления макета своего изобретения), конверты с описанием изобретения, столы для каждой команды, знаки качества (по три на каждого участника).

Местопроведения: большая, просторная площадка.

Особенности организации дела:

Нестандартные старты предполагают прохождение отрядами трёх этапов:

1-й этап – весёлые старты: командная игра-эстафета, знакомство ребят с открытиями, изобретениями, именами ученых, изобретателями и первооткрывателями;

2-й этап – изготовление макета своего изобретения и подготовка рекламы;

3-й этап – представление изобретения.

Отряд, который в задании весёлых стартов прибегает первым, немедленно приступает к изготовлению своего изобретения. То же делают и другие отряды. Отряд, который прибежал последним, выполняет особую функцию. Ребята на время становятся жителями Страны Маленьких и Великих Открытий и выбирают себе роли, придумывая, кто они по профессии, сколько им лет, чем они любят заниматься в свободное время и т. д.

Те отряды, которые выигрывают в заданиях весёлых стартов, получают «Изобретательский наборчик» (канцелярские товары и дополнительные предметы, которые могут понадобиться отряду для изготовления макета своего изобретения) и конверт с прототипами и описанием будущего изобретения. Далее отряд придумывает свою интерпретацию и начинает подготовку: одна группа изготавливает макет, а вторая готовит рекламу их изобретения. Для этой работы отрядам необходимы ровные площадки или столы. Само изобретение должно быть интересным, креативным и полезным для жителей Страны Маленьких и Великих Открытий.

Когда все отряды готовы (время для подготовки оговаривается ведущими), они приступают к представлению своих изобретений для жителей Страны Маленьких и Великих Открытий.

Перед началом представлений ведущий произносит примерно такую речь: «Дорогие ребята! Как только вы получили “Изобретательский наборчик”, вы стали частью научного сообщества. Ваши сообщества трудились на благо Страны и теперь готовы представить свои новейшие изобретения её жителям. Именно им предстоит определить, какое изобретение будет самым полезным и значимым для Страны, и выбрать, что будет запускаться в

массовое производство. Но, прежде чем мы начнём, давайте познакомимся с жителями. Они нам немного о себе расскажут (*жители рассказывают о себе от имени своих персонажей*). Ну а теперь мы приглашаем для представления первого изобретения научное сообщество... (*называется первый отряд*)».

Таким образом, все научные сообщества презентуют жителям свои изобретения, после чего жители отправляются на голосование. У каждого жителя есть по три знака качества, которые они могут отдать одному конкретному изобретению или трём разным изобретениям.

После голосования определяется одно изобретение, которое будет внедрено в жизнь в Стране Маленьких и Великих Открытий, и научное сообщество получает номинацию «Лучшее изобретение». Все остальные научные сообщества получают другие номинации (например, «Самое креативное изобретение», «Самое лаконичное изобретение», «Самое масштабное изобретение» и т. д.).

Дополнительные материалы:

- Отечественные изобретения (сайты):
- <https://www.sites.google.com/view/putevoditel-po-izobreteniyam/%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%B8%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80-%D0%B5%D1%82%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B8>
- <https://poruski.me/2016/10/30/013-23-russkih-izobreteniya/>
- <https://zema.su/blog/velikie-izobreteniya-russkikh-foto>
- Знак качества (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/RjdqCRJV3wS-Y>

План-конспект командного морского боя «Окно в Европу»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: интеллектуальная игра.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: командный морской бой проходит в знакомой форме настольной игры, только участвуют в нём не два игрока, а несколько команд против ведущего. Особенность этой игры заключается в том, что ребята, выполняя задания, узнают о великом правителе — первом российском императоре Петре I.

Оборудование и материалы: таблица игрового поля (пустая, которую видят участники), колонки, микрофон, ноутбук, фонограммы с фоновым звуком, рейтинговая таблица для фиксации баллов или жетоны, материалы для выполнения заданий (будут зависеть от выбора задания).

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела: каждый отряд для участия в игре лучше всего разделить на несколько команд, это будут экипажи кораблей. Каждому экипажу нужно придумать своё название, выбрать капитана корабля и сочинить небольшую кричалку.

Пример игрового поля и расположения кораблей на игровом поле (*расположение кораблей находится только у ведущего игры*):

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А		1		5						
Б				6				2		
В										
Г					17	18	19	20		
Д	11	12	13							
Е										3
Ж							14			
З			7	8			15			
И	9						16			
К	10				4					

Каждая клетка корабля открывает какой-либо вопрос или творческое задание, которое выполняют все экипажи кораблей одновременно.

Если дан верный ответ или задание сделано правильно, то экипажи получают по два балла, плюс один балл тому экипажу, который выполнил задание быстрее остальных. Если задание выполнено неверно или ответ на вопрос неправильный, то баллов они не получают.

Тот экипаж, который при выстреле попадает в корабль, при правильно выполненном задании или верном ответе на вопрос получает дополнительные баллы. Четырёхпалубный корабль за верный ответ приносит в сумме 8 очков, трёхпалубный корабль — 6 очков, двухпалубный — 4, однопалубный — 2. Если экипаж промахивается, то он не получает баллы и ход переходит к следующему экипажу.

Примерный вводный текст для ведущего:

То академик, то герой,

То мореплаватель, то плотник,
Он всеобъемлемой душой
На троне вечный был работник.

А.С. Пушкин

Мы не случайно начали с этого эпиграфа, потому что наша игра будет посвящена 350-летию со дня рождения великого русского императора Петра I. За годы своего правления Петр I провёл глобальные реформы, целью которых было поднять отсталую Россию до уровня передовых западных стран.

Рекомендуется сделать презентацию с фото о Петре I, его эпохе и достижениях, основных видах деятельности. После этого ведущий знакомит ребят с игрой.

Примеры вопросов, которые можно использовать в игре:

1. Какое занятие любил больше всего маленький Петр? *(Военные игры)*
2. В какое увлечение со временем перерос детский интерес? *(В настоящий интерес к военным наукам)*
3. По какой причине Петр Великий не был схож ни с одним монархом того времени из европейского класса? *(Он любил трудиться.)*
4. Сколько профессий освоил Пётр Первый? *(14)*
5. Какое ремесло так и не далось Петру Первому? *(Плетение лаптей)*
6. В какой день Петр Великий повелел праздновать Новый год? *(1 января)*
7. От какого фактического события повелел Пётр Великий продолжить летоисчисление? *(От Рождества Христова)*
8. Отметьте, как благодаря Петру Первому изменился внешний вид знати, купцов, зажиточных горожан? *(Петр ввел запрет на ношение бороды и русского платья.)*
9. Пётр Первый был последним царём, но первым...? *(Императором)*
10. На какой реке Петр Великий научился плавать? *(Москва-река)*
11. По какому плану создавался город Петербург? *(Проводились прямые улицы с ровными линиями домов.)*
12. В чём основная заслуга Петра перед Российским государством? *(Он стал создателем русского флота.)*
13. Назовите несколько продуктов, которые завёз Пётр Первый в Россию. *(Картофель, сахарная свёкла, подсолнухи, помидоры, баклажаны, мята, савойская капуста, мандарины, апельсины, лимоны, кофе, чай)*
14. В какой стране Пётр Первый учился морскому и корабельному делу? *(В Голландии)*
15. Какой рост был у Петра Первого? *(2 метра 4 сантиметра)*
16. Обувь какого размера носил Пётр Первый? *(38 размер)*
17. В каком возрасте Пётр Первый вступил на русский престол? *(В 10 лет)*
18. В каком возрасте Пётр первый начал править самостоятельно? *(В 17 лет)*
19. Пётр Первый запретил жителям вбивать скобы и гвозди в каблуки на обуви. Почему? *(Беспокоился за сохранность новой деревянной мостовой.)*
20. Пётр Первый приказал перешить пуговицы с мундиров на рукава. Для чего он это сделал? *(Одежда была сшита из дорогого сукна, и для того, чтобы солдаты не вытирали носы и губы о рукава, там разместили пуговицы.)*
21. Как называется первый российский музей, открытый Петром Первым? *(Кунсткамера)*
22. За что Пётр Первый получил титул Великий? *(За многочисленные преобразования)*

в России и достижение государством статуса ведущей европейской державы)

23. Пётр Первый был инициатором открытия первого учебного заведения для девочек.

Как оно называлось? *(Институт благородных девиц)*

24. Куда выводит «окно», прорубленное Петром Первым? *(В Европу)*

25. Основателем какого города стал Пётр Первый? *(Санкт-Петербург)*

26. Как называли выпускников Морской академии? *(Гардемарины)*

27. Пётр Первый запрещал неучам жениться, пока те не освоят ...? *(Цифры и геометрии)* Как называлась первая русская печатная газета? *(«Ведомости»)*

28. 8 февраля Пётр Первый учредил Российскую академию наук. А какой праздник сейчас отмечается 8 февраля? *(День российской науки)*

29. Кто управлял государством до самостоятельного правления Петра Первого? *(Его сестра – регентша Софья)*

30. Петром Первым была проведена реформа армии. Сколько после реформы длилась служба в армии? *(25 лет)*

31. Под каким именем Пётр Первый отправился за границу? *(Пётр Михайлов)*

32. Какое изобретение при Иване Третьем использовали как оружие, а при Петре Первом – еще и как развлечение? *(Порох)*

33. Из Голландии в Москву Пётр Первый прислал мешок. Что было в это мешке? *(Картофель)*

34. Как назывался самый первый учебник по математике? *(Арифметика)*

35. Сооружение, с которого началось строительство Санкт-Петербурга. *(Петропавловская крепость)*

36. Как называли призывников в регулярную армию Петра Первого? *(Рекруты)*

37. В детстве Пётр Первый жил с матерью в подмосковном селе и командовал войском. Как называлось это войско? *(Потешное)*

38. Кто был преемницей Петра Первого? *(Его жена Екатерина)*

39. В каком городе проходила коронация всех российских императоров? *(В Москве)*

40. Как звали любимую лошадь Петра Первого? *(Лизетта)*

41. Что чаще всего напоминали головные уборы при Петре Первом? *(Крыши домов в разных странах мира и корабли)*

42. При Петре Первом появился документ, где были сформулированы правила построения военных. Как назывался этот документ? *(Воинский устав)*

43. Кем трудился Петр Первый в Голландии и в Англии? *(Плотником)*

44. Какое сооружение Пётр Первый мог построить самостоятельно? *(Корабль)*

45. Какой правитель придумал прикреплять к обуви коньки? *(Пётр Первый)*

46. Какие цветы были завезены Петром Первым из Голландии? *(Тюльпаны)*

47. Кого при Петре Первом на корабль брали только в исключительном случае? *(Женицин)*

48. Каким музыкальным инструментом Пётр Первый владел виртуозно? *(Он в совершенстве владел военным барабаном.)*

49. Что устанавливали на реке Неве, чтобы в зимнее время никто не смог попасть в Санкт-Петербург? *(Рогатки)*

50. Для чего был построен выход к Балтийскому морю? *(Для торговли с другими государствами)*

51. Назовите известный памятник Петру Первому в Санкт-Петербурге. *(Медный всадник)*

52. Что привязывали к ногам рекрутов, чтобы те отличали правую и левую стороны? *(Сено к левой ноге, солому к правой)*

53. Петра Первого увлекала стоматология. Что же ему так нравилось делать? *(Выдирать больные зубы)*

54. Какое название носил первый военный корабль? *(«Орёл»)*

55. От какого титула отказался Пётр Первый? (*Император Востока*)
56. Какое название получила первая поездка Петра Первого за границу? (*Великое Посольство*)
57. Каким прибором Пётр Первый предпочитал есть? (*Руками, так как не управлялся с ножом и вилкой*)
58. Каких насекомых боялся Пётр Первый? (*Тараканов*)
59. Сколько весила самая тяжёлая медаль в эпоху правления Петра Первого? (*Более 7 кг. Её вешали на шею провинившемуся в качестве наказания и закрывали на замок, чтобы невозможно было снять. Носить её нужно было целую неделю*)

План-конспект вечернего тематического огонька «Если бы я был волшебником»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: огонёк.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: вечерний тематический огонёк на конкретно заданную тему. Ребятам предлагается пофантазировать, какое изобретение они хотели бы создать и чем это изобретение могло быть полезно людям.

Оборудование и материалы: свечи или живой огонь, талисман, места для сидения, гитара или колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория или костровое место.

Особенности организации дела:

В течение дня ребята познакомились со многими открытиями, реформами и изобретениями, узнавали и фантазировали. На данном огоньке предлагается обсудить открытия российских ученых-изобретателей и пользу, которую они принесли всему человечеству. Здесь предполагается прямая работа с ценностными ориентирами детей: *забота, польза, труд, Родина, семья.*

Атрибутами огонька может стать книга заклинаний и волшебная палочка.

Варианты обсуждения на огоньке:

- Начать с фразы «Если бы я был волшебником, я бы создал такое изобретение, которое будет полезно людям в ...» и описать его пользу для человечества. Далее пользу нужно обозначить одним словом на листке бумаги и положить в коробку или баночку.

- Задать вопрос: «Если бы твоё изобретение было полезно людям, то в какой сфере?» Детям предлагаются для выбора варианты, заранее заготовленные на листках и разложенные в середине круга.

- Вопрос для обсуждения: «Если бы ты был волшебником, то какую роль сыграли бы твои изобретения в будущем? И для кого были бы они предназначены – для себя, для родных близких и друзей или для всего человечества?»

Дополнительно во время проведения тематического огонька могут использоваться изображения полезных изобретений, сделанных взрослыми людьми и детьми. Также можно познакомить ребят с песнями «Чудо», «Самая главная в жизни профессия — быть человеком».

В рамках тематического огонька педагогам важно не только послушать детей, но и поделиться своим мнением, обязательно поясняя его. Можно во время огонька затронуть и тему творческой адаптации уже существующих изобретений: как можно рационализировать их, сделать ещё более полезными и значимыми для общества.

Дополнительные материалы:

• Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

• Сборник «Сто незадаанных вопросов» (текстовый документ):

https://vk.com/doc40967630_498114022?has_h=06feddabbbae4a66ed9Gdl=5952c4fb8bbf81526e

• Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма):

https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

План-конспект исследовательского квеста «Природный код»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: исследовательский квест.

Участники дела: несколько отрядов лагеря.

Краткое описание дела: исследовательский квест предполагает знакомство детей с природным богатством и полезными ископаемыми России / региона Российской Федерации. Дело строится по принципу поисковой исследовательской деятельности, где ребята посредством погружения в игровой сюжет квеста помогают персонажам разгадать природный код.

Оборудование и материалы: столы и стулья для станций и Сказочного лесного тира, материалы для обеспечения площадок (описаны в самих площадках), жетоны, конверты с заданием по разгадыванию природного кода, колонка, микрофон, ноутбук и фонограммы для старта квеста и общего музыкального фона игры.

Место проведения: вся территория лагеря.

Особенности организации дела:

Природный код – это шифровка, которая содержит в себе кладезь информации и знаний.

Задача отрядов – разгадать природный код.

Для этого необходимо найти конверты с заданием, спрятанные по всей территории лагеря.

Ребята могут искать конверты самостоятельно, но это достаточно сложно. Дать подсказку о местонахождении конвертов могут сказочные персонажи, которым предварительно нужно помочь.

Как только отряд находит конверт и выполняет задание, ответ нужно отправить ЭКО-другу (по выбранной социальной сети). Если ответ верный, отряд получает один элемент природного кода/ подсказку на его разгадку.



Также в квест входит Сказочный лесной тир, который возглавляет Старичок- Лесовичок: там можно приобрести некоторые необходимые предметы. У отряда есть пять попыток. Если команда два раза подряд побеждает в игре «Рыцарь-Принцесса-Дракон» (модификация игры «Камень-Ножницы-Бумага»), она получает то, за чем пришла. Если из пяти раундов выигран только один, отряд получает какой-то предмет, но не по своему выбору. А если использованы все пять попыток и нет ни одной победы, отряд уходит без ничего. Жетон на пять попыток выдает тот персонаж, к которому они пришли за подсказкой.

Первоначально отряду выдаётся 10 жетонов на 2 игры в тире.

ПРИРОДНЫЙ КОД

Природный код может быть зашифрован разными способами: цифровой или буквенный шифр, пазл, ребус, кроссворд и т. д. Выбор шифровки природного кода зависит от предпочтений организаторов.

За основу природного кода можно взять стихи, цитаты, высказывания. Вот небольшой пример:

- «Всё в мире и в природе должно быть на своих местах. Нарушение баланса ведёт к

исчезновению уникального мира. Поэтому человек и природа должны быть как единое целое, единый организм».

- «К тому, кто был глух к природе с детства, кто в детские годы не подобрал выпавшего из гнезда птенца, не открыл для себя красоты первой весенней травы, к тому потом с трудом достучится чувство прекрасного, чувство поэзии и простая человечность». (В. А. Сухомлинский)

- «В природе все мудро продумано и устроено, всяк должен заниматься своим делом, и в этой мудрости — высшая справедливость жизни». (Леонардо да Винчи)

- «Книга природы есть неисчерпаемый источник познаний для человека». (Вольтер)

- «Не случайно утром

вспыхивают росы Светляками

на ладонях у листвы,

Так глядит на нас природа, будто просит

Нашей помощи, защиты и любви».

(Е. Евтушенко)

- «Птицы и звери, цветы и деревья призывают к человеку: сбереги, сохрани, где стоишь, где живешь, —

на расстоянии взгляда и голоса, хотя бы на расстоянии вытянутой руки». (Д. С. Лихачев)

- «Давайте, люди, любить

планету. Во всей Вселенной

похожей нету».

(И. Мазин)

- «...Леса без

птиц И земли

без воды. Всё

меньше

Окружающей

природы. Всё

больше —

(Р. Рождественский)

Окружающей

среды».

ЗАДАНИЯ В КОНВЕРТАХ

Животные – звери, птицы, насекомые – найди, что не так:

- Несколько животных перепутались, нужно помочь определить, кто есть кто.

Для этого задания понадобятся картинки с животными (звери, птицы, насекомые) и карточки со странными названиями. Например, СТРЕКОВЕЙ – в нём зашифрованы стрекоза и муравей (соответственно, нужно найти их изображения), ПЧЁЛК – пчела и волк, ЛИСАЯЦ – лиса и заяц, ЖУРАДИЛ – журавль и крокодил и т. д.

- Нужно найти для животных правильную среду обитания.

Для этого задания делается один большой круг из картона, на котором расположено несколько секторов – среды обитания. Также в конверте находятся несколько прищепок с изображением тех или иных животных, которых нужно расселить в привычную среду обитания – прикрепить прищепку к нужному сектору.

- Спрятались, слились, стали незаметными: необходимо найти животных внутри картинки.

Для этого задания понадобятся картинки со скрытыми изображениями животных: когда животное похоже на какой-то элемент растения, когда несколько животных замаскированы с помощью рисуночной техники или когда они просто хорошо спрятались.

- Послание от фауны, которое надо разгадать, расшифровать.

Для этого задания можно использовать разные загадки, ребусы, головоломки про животных.

- Животные находятся в опасности, и нужно их спасти.

Для этого задания понадобятся особые картинки-пазлы. На этих картинках животные расположены таким образом, что один может напасть на другого. Надо переложить пазлы так, чтобы оба животных могли спокойно находиться рядом друг с другом.

Растения – деревья, кустарники, травы, грибы, ягоды – пойми, что не так:

- Плоды, листья располагаются не там, где надо.

Для этого задания понадобятся картинки с прикреплёнными на них изображениями плодов и листьев. Ребятам нужно будет вернуть всё на свои места.

- Съедобное/несъедобное.

Для этого задания понадобятся карточки с изображениями и названиями ягод и грибов и две карточки с вариантами – «съедобное» и «несъедобное». Карточки с изображениями отряду нужно будет разложить на две части.

- Отгадай растение.

Для этого задания понадобятся карточки с фотографиями или оригинальные части растений – листочки, иголки, шишки и т. д. По этим карточкам или частям растений ребята должны определить, что это за растение или к какому растению относится то, что изображено.

- В общем и целом – что не так?

Для этого задания ребятам предлагается картинка, на которой нужно найти тот или иной природный объект и понять, что с ним не так, чем можно помочь природе, растению или животному. Например, птенец выпал из гнезда; фантик валяется на тропинке; лиса попала в капкан; детёныш животного замёрз; птицам зимой нечего есть и т. д.

ПОМОЩЬ СКАЗОЧНЫМ ПЕРСОНАЖАМ

Работа с персонажами.

- «Злой» персонаж может потребовать транспорт или навигацию. (Их можно разыграть в тире). Когда требование выполнено, герой стал добрее и может дать подсказку, где искать конверт. Также нужно попросить у подобрешшего «злодея» задание, которое поможет вернуть предметы добрым персонажам.

- «Добрый» персонаж может попросить защиты и укрытия от злодеев. Выполненное задание даёт жетоны на тир. После того как персонажу помогли, ему нужно вернуть то, что отобрал у него «злой» персонаж. После этого можно получить подсказку от «доброго», где искать конверт.

Злой персонаж	Транспорт или навигатор	Задание на получение предмета	Предмет, который они хранят
Баба Яга 	Ступа с метлой 	Сделать более современными ступу, метлу и избушку на курьих ножках (задание на креативность)	Перо 
Кощей Бессмертный 	Указатель 	Сыграть в рифмы, слова или фигуры (задание на логику и смекалку)	Корыто 
Кикимора Болотная 	Волшебный клубок 	Заплести большую косу из веревок (задание на командную работу)	Самоходная печь 
Леший 	Яблочко на блюдечке с золотой каёмочкой 	Собрать веточки и шишки, придумать и провести игру (задание на организаторские способности)	Стрела 

Добрый персонаж	Задание в помощь	Предмет, который нужно вернуть	Кто забрал предмет
Жар-Птица 	Придумать 10 вариантов, на что похож рисунок	Перо 	Баба-Яга 
Золотая Рыбка 	Определить на слух, сколько спичек лежит в коробке	Корыто 	Кощей Бессмертный 
Щука 	Все члены отряда пожимают друг другу руки, стараясь запомнить пожатие каждого. Затем все закрывают глаза, ведущий выбирает одного человека, который под- ходит ко всем и жмёт им руку, после чего встаёт на своё место. Ведущий даёт команду открыть глаза и задаёт вопрос — кто пожал им руку.	Самоходная печь 	Кикимора Болотная 
Царевна-лягушка 	Ребята играют с персонажем в игру «Нос, пол, потолок». Ведущий поочередно указывает на эти три предмета, одновременно называя — то правильно, то неправильно. Задача ребят — внимательно слушать, показывать верно и не сбиться.	Стрела 	Леший 

Итого предлагается восемь персонажей и восемь подсказок, где найти конверт. Причём

четыре злых персонажа дают подсказку, которая обозначает примерное расположение конверта, а четыре добрых персонажа дают подсказку с точным расположением конверта.

Соответственно, в игре одновременно может участвовать четыре отряда, чтобы была возможность свободного перемещения. У каждого отряда все карточки, задания, конверты и всё, что необходимо в игре, оформлены в одном цвете.

При необходимости увеличить количество отрядов добавляются и сказочные персонажи (по схеме «один добрый — один злой»).

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ СКАЗОЧНОГО ЛЕСНОГО ТИРА

Необходимые предметы:

- ступа с метлой;
- яблочко на блюдечке с золотой каёмочкой;
- волшебный клубок;
- камень на распутье.

Дополнительные ненужные предметы:

- ковёр-самолёт;
- летучий корабль;
- сапоги-скороходы;
- избушка на курьих ножках;
- карета из тыквы.



Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

План-конспект кейс-турнира «ЭКОЛОГИЯ»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: кейс-турнир.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: решение детьми кейсов экологической направленности. Задача участников – найти наиболее экологичные решения той или иной ситуации, рассмотрев её с разных сторон. **Оборудование и материалы:** распечатанные кейсы, листы формата А2 или А3, наборы фломастеров и цветных карандашей, клей, ножницы, цветная бумага и цветной картон, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, флипчарт, секундомер или песочные часы, карточки красного, жёлтого и зелёного цветов на каждого участника, рейтинговая таблица для выставления баллов, аппаратура для просмотра видео (это может быть телефон, планшет или ноутбук).

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Отряд предварительно делится на микрогруппы по количеству заготовленных кейсов. Лучше всего, если в группе будет от трёх до пяти человек.

Каждая группа получает лист формата А2 или А3, набор фломастеров и цветных карандашей, клей, ножницы, цветную бумагу и цветной картон — этот набор понадобится им для выполнения решения кейса, которое они должны оформить художественно.

На каждого участника заранее готовятся по три карточки — красного, жёлтого и зелёного цвета. Это карточки для голосования по итогам презентации решения кейса. Красная карточка: *«Не согласен, есть свой вариант, который готов озвучить»*. Жёлтая карточка: *«Есть уточняющий вопрос к выступающим»*. Зелёная карточка: *«Полностью согласен с решением группы»*.

Дополнительно для кейс-турнира понадобятся часы или секундомер (так, чтобы время, отведённое на решение и ответ, видели все); флипчарт или доска, куда группа может прикрепить своё решение, а также таблица, в которую записывается итоговое количество баллов каждой команде.

Система выставления баллов за решение кейса:

- максимальный балл — 100, выставляется в том случае, если команда нашла решение, представила его интересно и смогла ответить на уточняющие вопросы участников;

- 90 баллов — если группа нашла решение, но не смогла ответить на уточняющие вопросы;

- 80 баллов — если группа затрудняется представить своё решение кейса, но пробует это сделать.

Примерные варианты кейсов:

Кейс «Очистка воды»

Команде предлагается посмотреть мультфильм «Смешарики. Большое маленькое море» (ссылка на мультфильм <https://www.ivy.ru/watch/smeshariki/72234>) и ответить на следующие вопросы:

- Какую экологическую проблему пришлось решать смешарикам?
- По какой причине возникла эта проблема?
- Как смешарикам удалось её решить?

- Как можно утилизировать отходы? Предложите несколько вариантов решения этой проблемы.

Кейс «Равновесие в природе»

Команде предлагается посмотреть мультфильм «Сова» по мотивам одноименной сказки Виталия Бианки (ссылка на мультфильм <http://mults.info/mults/?id=2900>) и ответить на вопросы:

- Почему сова рассердилась на старика? Приходилось ли вам бывать в ситуации обиженной совы, чувствовать себя непонятым? Как бы вы поступили на её месте?
- Что заставило старика понять свою ошибку?
- Что произошло, когда сова перестала летать на луг?
- Что пришлось сделать старику?
- Простила ли старика сова?
- Как все восстановилось в природе?
- Какая связь между совой и чаем старика? Составьте цепочку. (Сова — мыши — шмели — клевер — корова — молоко — чай).
- Каким образом можно было бы избежать конфликта между стариком и совой?
- Предположите, как нужно было бы поступить старику, если бы сова его не простила?

Примерное решение:

В своей сказке «Сова» Виталий Бианки показал, как всё в природе взаимосвязано. Если удалить из цепочки питания хоть один элемент, нарушается целая экосистема, что приводит к экологической катастрофе. Очень важно понимать это и не вмешиваться в природный круговорот. От бережного отношения к природе зависит будущее нашей планеты, а значит, и всего человечества. Кроме этого, мы можем извлечь из этой сказки урок нравственности. Очень важно со всеми жить в мире, никого не обижать: ни людей, ни птиц, ни животных. Нужно стараться помочь им, тогда и ты не останешься один в беде.

Кейс «Эко-санитарь»

Сережа вернулся из путешествия по Европе и с удовольствием делился впечатлениями: «Там такая красота!» Одноклассники слушали с интересом, но им было немного обидно. Ведь в России тоже много красивых городов и уникальных природных объектов. Вдруг Сережа сказал: «А еще там везде чисто и нигде никакого мусора». Ребята задумались. А учительница, услышав их разговор, взяла с полки уже знакомую им книгу Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц» и прочла маленький отрывок: «Есть такое правило. Встал поутру, умылся, привел себя в порядок — и сразу же приведи в порядок свою планету, иначе она вся зарастет баобабам».

Ответьте на следующие вопросы:

- Откуда берется мусор?
- Какова обстановка с загрязнением среды в месте, где вы живёте?
- Чисто ли у вас во дворе дома, школы, детского сада, в вашем районе, селе, поселке, городе?
- В чем экологическая опасность замусоривания?
- Как поведение людей влияет на чистоту окружающей нас среды?
- Что можно сделать, чтобы вокруг нас стало чище? Обоснуйте свои предложения.

Примерное решение:

Ухудшение экологической ситуации представляет определенную угрозу здоровью человека. Дети должны осознать, что выполнение привычных требований взрослых в наши

дни может уберечь их от болезней, а иногда и спасти жизнь. Нельзя мусорить на улице, так как это ухудшает экологию и отрицательно сказывается на здоровье человека, животных и растений. Каждый человек должен стремиться содержать в чистоте свой двор, улицу, город.

Кейс «Букет цветов»

В один из детских лагерей отдыха по выходным дням приезжали родители. Дети встречали их букетиками полевых цветов. В лагере 700 детей. Значит, в неделю они собирали примерно 700 букетов. Последствия сказались очень скоро. Какие? Что можно сделать для изменения ситуации?

Примерное решение:

Если каждую неделю дети будут срывать так много полевых цветов, то их количество на территории может резко сократиться. В результате гибели цветов могут пострадать животные, которые используют их как пищу или способ маскировки. Можно не срывать цветы, а любоваться ими вместе с мамами и папами. Можно заменить букеты цветов на поделки из природного материала, изготовленные ребятами, при этом не срывая живые цветы.

Кейс «Охрана водоёмов»

Команде предлагается посмотреть фрагмент мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена» (третья серия, с 10-й по 15-ю мин.) и ответить на вопросы:

- С какой проблемой столкнулись герои мультфильма?
- Приходилось ли вам в жизни встречать подобные водоёмы? Какой была ваша реакция?
- Как вы думаете, что сказала бы вода, если бы она умела говорить?
- Что явилось источником загрязнения реки?
- Подумайте, какие ещё бывают причины загрязнения водоёмов?
- Каковы могут быть последствия таких загрязнений?
- Какой выход нашёл крокодил Гена?
- Что бы вы предложили в данной ситуации?
- Как вы думаете, как можно добиться того, чтобы вода в водоемах была чистой?
- Как люди должны вести себя возле побережья водоема?

Примерное решение:

В мультфильме «Чебурашка и крокодил Гена» затронута очень важная на сегодняшний день проблема загрязнения окружающей среды. Проблемами очистки воды занимаются учёные-экологи. Загрязнение водоемов опасно для всего живого. Чтобы уберечь реки, озёра от загрязнения, сточные воды фабрик и заводов пропускают через очистные сооружения. Строятся и такие предприятия, на которых вообще не бывает сточных вод. Как могут дети принять участие в охране воды? Это совсем несложно. Нужно не загрязнять водоёмы, где мы отдыхаем, напоминать об этом взрослым, экономить чистую воду в домах. Каждый человек должен беречь воду!

Кейс «Маленький ёжик»

Коля и Петя после уроков гуляли по осеннему парку. Около большого дерева они увидели маленького ёжика. Коля сказал:

- Какой хорошенький! Я заберу его домой.
- Но его дом здесь, оставь его. В парке ему лучше будет, – возразил Петя.

- Ты думаешь, что у меня ему будет плохо? Я буду заботиться о нём, кормить.
- Всё равно оставь.
- Тогда ты мне больше не друг! – обиделся Коля и ушёл.
- Пока, малыш! Беги к своей маме! – попрощался с ёжиком Петя.

Вопросы:

- Кто, по-вашему, прав?
- Какие чувства у вас вызывает Коля? Петя?
- С кем из них вы бы хотели дружить?
- Как бы вы поступили в данной ситуации?

Примерное решение:

Ежа надо оставить в парке, в привычной естественной среде. Неизвестно, как отреагируют родители на то, что сын принёс ежа домой. Животное может оказаться на улице и погибнуть.

Кейс «В лесу родилась ёлочка...»

Накануне Нового года семья обсуждала проведение предстоящего праздника.

- Папа, я придумал: ты купишь ёлку, и мы нарядим её. На ветви повесим разноцветные шары и гирлянды, макушку украсим звездой. И в новогоднюю ночь Дед Мороз положит мне под ёлочку подарок, – радовался Ваня.

- Да, такая нарядная ёлочка принесёт в наш дом праздничное настроение, – ответил папа. Алёна, сестра Вани, возразила:

- А я против покупки живой ели. Вырубка деревьев наносит нашей планете большой вред. Подумай, Ваня, что станет с Землей, если люди не будут беречь и охранять природу. Нельзя рубить ели!

- Не рубить ёлочку? – удивился мальчик. – Что же я буду наряжать? Куда Дед Мороз положит мой подарок в новогоднюю ночь

- Праздник пройдёт быстро, и тысячи елей окажутся выброшенными. Тут в разговор вмешалась мама:

- Так давайте купим искусственную елку. И не надо будет рубить ели. Алёна торопливо заговорила:

- Нам в школе говорили, что пластиковые елки начинают вредить окружающей среде ещё с момента своего создания, поскольку при их производстве в атмосферу выделяется очень много вредных веществ. Так что изготовление искусственной ели наносит больший вред природе, чем вырубка настоящей. Неужели нет другого способа украсить дом к празднику? Неужели ради нескольких дней вы готовы нанести вред природе? – забросала родных вопросами Алёна.

Каким образом можно подготовиться к празднику?

Дополнительные материалы:

- Экологические сказки для начальной школы (сайт):

<https://infourok.ru/metodicheskaya-kopilka-ekologicheskie-skazki-dlya-mladshih-shkolnikov-2682281.html>

- Экологические сказки для младших школьников (сайт):

<https://multiurok.ru/index.php/files/ekologichieskie-skazki-dlia-mladshikh-shkol-niko.htm>

План-конспект эко-дефиле «4 стихии»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: эко-дефиле.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: отряд создает костюмы из подручных и природных материалов. Ребята придумывают небольшую легенду по теме и инсценируют её, при этом участники инсценировки дефилируют в изготовленных костюмах.

Оборудование и материалы: материалы для изготовления костюмов, оборудование для музыкального и визуального сопровождения дела (ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, проектор, экран, футажи и видеофоны).

Местопроведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Дело начинается с этапа подготовки: сначала внутри своего отряда, а затем совместно с несколькими другими отрядами.

Лагерь предварительно делится на четыре группы-стихии – Земля, Огонь, Воздух, Вода.

- Стихии «Земля» соответствует коричневый и зелёный цвет.
- Стихии «Огонь» – красный, жёлтый и оранжевый цвет.
- Стихии «Вода» – изумрудный, голубой и синий цвет.
- Стихии «Воздух» – белый, кремовый или коралловый и голубой цвет.

Образы четырех стихий:

Каждая группа отрядов собирается отдельно, придумывает легенду о своей стихии и определяет по одному персонажу легенды на каждый отряд. Например, стихия воды: морская нимфа, Посейдон, капелька и льдинка – четыре персонажа легенды о стихии воды. Как только сама легенда и персонажи к ней придуманы, они распределяются по отрядам. Проходит первая репетиция представления. Ключевую координацию отрядов берут на себя педагоги.

После этого каждый отряд расходится на свои отрядные места и ребята начинают изготавливать костюм или костюмы для определённых персонажей. Педагогу важно, чтобы ребята смогли проявить самостоятельность и креативность. Как только костюмы и персонажи отрядов готовы, можно провести совместную репетицию уже в костюмах.

В проведении самого дела важно учесть следующее:

- Все четыре выступления по стихиям должны быть объединены общим сюжетом со связующими звеньями и логическим завершением: могут проходить в формате театрального действия, хореографического номера и др.
- Между выступлениями могут быть органично вкраплены различные интерактивы со зрителями, чтобы ребята могли сменить вид деятельности.

Дополнительные материалы:

- Пример танца «4 стихии» (видео): <https://youtu.be/ZGWmNotmgYA>
- «Сам себе мастер: как сделать костюм своими руками?» (сайт):

<https://sam.mirtesen.ru/blog/43048228858/Kak-sdelat-detskiy-karnavalnyi-kostyum-svoimi-rukami---klassnyi>

План-конспект фестиваля народного творчества «Город мастеров»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: фестиваль.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: посещение детьми различных творческих площадок, где они знакомятся с прикладным творчеством и народными ремёслами и могут освоить разные техники.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального сопровождения дела (ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы), материалы для работы кварталов «Города мастеров» (описаны в содержании), жетоны.

Место проведения: вся территория лагеря.

Особенности организации дела:

Фестиваль народного творчества «Город мастеров» предполагает формат ярмарки, на которой можно зарабатывать бонусы и обменивать их на призы для себя, группы или для отряда.

Условно «Город мастеров» разделён на четыре квартала:

- «Познавательный квартал» – место, где можно узнать о народных промыслах и ремёслах;
- «Мастеровой квартал» – где можно чему-либо научиться и попробовать сделать своими руками;
- «Игровой квартал» – где можно заработать бонусы за участие и победу в играх;
- «Обменный квартал» – где можно обменять полученные на других кварталах бонусы.

«Познавательный квартал»

На этом квартале можно заработать по одному жетону за изученную единицу информации. Включает в себя несколько площадок с информацией о народных промыслах и ремёслах. Информация может быть представлена в виде плакатов/информационных стендов, в формате видео-роликов, в формате презентаций, которые можно посмотреть самостоятельно. Также на «Познавательном квартале» рассказывают о народных промыслах и ремёслах и вручают бонусы за изучение информации.

«Мастеровой квартал»

На этом квартале проходят площадки в формате мастер-классов, где ребята практически осваивают азы какого-то ремесла или техники. За это они могут заработать 5 жетонов.

Включает в себя площадки с мастер-классами, где ребята могут лепить (глину можно заменить на пластилин или технику папье-маше), научиться художественной росписи (роспись можно выполнять на досках, спилах, листах бумаги или картона, по готовому шаблону или собственному рисунку), научиться резьбе (вместо дерева и кости можно использовать круглые или квадратные заготовки свечей или мыла). Если в лагере есть такая возможность, ребятам можно провести мастер-класс по плетению кружев на коклюшках или создать настоящее изделие в одной из техник народных промыслов и

ремёсел.

«Игровой квартал»

На этом квартале расположены площадки, где ребята могут посоревноваться друг с другом, поиграть в игры, зарабатывая за активное участие по 3 жетона, а за победу в игре – по 5 жетонов.

Игры на этом квартале предполагают знание ребятами разных фактов про народные промыслы и ремёсла. Если ребёнок затрудняется с выполнением заданий в представленных играх, то он может посетить «Познавательный квартал» и узнать нужную информацию или постигать её в процессе игры.

Примеры игр и заданий, которые могут использоваться на этом квартале:

- Игра по типу «Мяч в кругу» – «Горячая картошка». Ведущий бросает участникам мяч и называет категорию (например, народный промысел, роспись, материал для резьбы, цвета в росписи

«хохлома»), а участникам нужно назвать то, что относится к этой категории (например, если ведущий сказал «роспись», то участники могут ответить «хохлома», «городецкая роспись», «гжель» и т.д.). При этом участникам нужно отвечать быстро, а ведущий каждый раз задаёт новую категорию.

- Ребятам нужно на скорость собрать пазл и отгадать, что за народный промысел или ремесло там изображено.

- Ребятам предлагается на скорость сплести косичку из верёвочек (это может быть как индивидуальное задание, так и командное).

- Игра «Креативная змея». Ведущий задаёт тему (например, что может быть использовано для художественной резьбы, кроме дерева и кости) и подходит к одному из участников. Тот должен назвать материал и стать «головой креативной змеи», переместившись в начало цепи. Теперь он выбирает, к кому следующему подойти. Следующий должен назвать новый креативный пример и занять место «головы». И так до тех пор, пока все участники не соберутся в единую цепочку. Для более интересной игры «змея» может придумать кричалку и декламировать ее, когда кто-то становится «головой».

- Игра «Ремесленная сказка». Участникам предлагается коллективно сочинить сказку на ремесленную тему. Рассказывать надо по очереди: первый начинает, второй продолжает, третий подхватывает и так далее. Важное условие для каждого рассказчика: нужно не только продолжить сказку, но и успеть добавить в неё то ремесло, о котором ещё не шла речь.

- Ребятам предлагается на скорость разгадать кроссворд или ребус о народных промыслах и ремёслах.

- Команде дается задание сочинить стихи про народные промыслы – произвольно или с заданной ведущим рифмой.

- Если педагоги, которые организуют Фестиваль народного творчества, знакомы с такими настольными играми, как «Мемори», «Доббль», «Квартет», «Странометр», они могут адаптировать эти игры к теме народных промыслов и ремёсел.

«Обменный квартал»

На этом квартале ребята могут обменивать бонусы на призы.

На нём действуют три площадки обмена бонусов:

1-я площадка – «Для себя» (призы стоимостью в пределах 10 бонусов);

2-я площадка – «Вместе с друзьями» (в пределах 50 бонусов);

3-я площадка – «Всем отрядом» (в пределах 200 бонусов).

При организации Фестиваля народного творчества «Город мастеров» рекомендуется:

- придумать яркий общий старт, где ребята смогут познакомиться с расположением и особенностями каждого квартала «Города мастеров» (в качестве символа при открытии города может использоваться ключ);

- организовать грамотное сопровождение всего дела (ведущий может зазывать ребят на тот или иной квартал, предлагать им дополнительный интерактив, брать интервью, а также объявлять о времени обмена бонусов и завершении работы площадок);

- продумать музыкальное сопровождение (задорная народная музыка будет поддерживать эмоциональный настрой на протяжении всего дела).

Ведущий может быть наряжен в костюм скомороха.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):

<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>

План-конспект креативного марафона «Я художник, я так вижу»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: креативный марафон.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: знакомство ребят с разными приёмами креативного мышления и создание своего собственного ремесла.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, бумага, краски, кисточки, материалы заданий (описаны в содержании).

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Начать креативный марафон можно со знакомства ребят с разными приёмами креативного мышления:

1 – Игра «Креативный пинг-понг». Ребятам предлагается выбрать себе пару и встать друг напротив друга. Пары в процессе игры могут меняться. Предварительно ведущий с ребятами договариваются, как ребята в паре будут передавать друг другу ход (это может быть хлопок ладошкой по ладошке или двумя ладошками сразу; или ребята могут передавать друг другу предмет – ручку, карандаш, монетку и т.д., как мячик в пинг-понге). После этого объявляется тема. Например, ребята по очереди очень быстро должны назвать варианты использования цветного карандаша, или пластикового стаканчика, или любого другого предмета (его может назначить ведущий, а могут предложить сами ребята).

2 – Игра «Друдлы». Друдлы – это визуальные загадки, представленные в виде небольших картинок. Задача ребят – придумать, на что похожа эта картинка, стараясь задействовать максимум фантазии. В этой игре нет неправильных вариантов, все идеи принимаются как интересные и творческие.

3 – Упражнение «Отпечатки». Для выполнения этого упражнения ребятам потребуются гуашь, кисточки и листочки бумаги, сложенные пополам. На одной половине листа ребята рисуют произвольные кляксы разных цветов, после чего, не дав краске высохнуть, прижимают одну половинку к другой. Получается симметричное цветное изображение. Далее ребятам предлагается сделать выставку этих работ и немного пофантазировать, что бы могло быть на них изображено. Получившиеся картинки лучше всего рассматривать издали и меняя ракурсы – так в одном изображении можно увидеть разные живописные полотна.

4 – Упражнение «Я художник, я так вижу». Ребятам выдаются небольшие заготовки, которые нужно дорисовать так, чтобы каждый элемент был частью отдельного нового изображения.

Дополнительные материалы:

- Копилка упражнений на развитие креативности (сайт):
<https://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/2013/11/29/kopilka-uprazhneniy-na-razvitiye-kreativnosti>
- Упражнения для развития креативности (сайт): <https://4brain.ru/blog/creativity-development-exercises>

План-конспект кино вечера «Мастера на все руки»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: кино вечер.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: кино вечер знакомит ребят с фильмами про народные промыслы и ремёсла, ремесленников и мастеров или с процессом создания фильма/мультфильма.

Оборудование и материалы: проектор, экран, ноутбук, колонки, микрофон, заранее скачанные фильмы; при необходимости – столы и стулья по количеству участников, пластилин, фотокамера, фон для создания мультфильма, лампочки для освещения, листы, кисточки, краски, ноутбук для монтирования пластилинового мультфильма из фотографий.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Кино вечер может быть организован двумя способами:

1-й способ – кинолекторий с обсуждением.

В рамках кинолектория ребята смотрят фильмы/мультфильмы или эпизоды из них про народные промыслы и ремёсла или фильмы про ремесленников и мастеров своего дела.

Важно при организации такого кинолектория рассказать ребятам небольшую предысторию фильма или эпизода из него и предложить вопросы для последующего обсуждения. Так они будут смотреть фильм намного внимательнее.

Примеры того, что можно посмотреть с ребятами:

- <https://www.youtube.com/channel/UC1z3jm65F03SFzIhKvN9czg> – фильмы про искусство, ремесло и мастеров;
 - <https://smotrim.ru/brand/21845> – фильмы серии «Дороги старых мастеров»;
 - <https://youtu.be/FuLlr-JfgGQ> – проект «МультиРоссия» – «Ремёсла России»;
 - https://vk.com/video/playlist/-187361370_6 – мультфильмы из цикла «Народные промыслы России»;
 - https://vk.com/video/playlist/-187361370_4 – экскурс в историю народных промыслов;
 - https://vk.com/video/playlist/-187361370_1 – познавательные мультфильмы;
 - https://www.tvc.ru/channel/brand/id/8/show/episodes/episode_id/53647 – программа «АБВГ Дейка»;
- «Народные промыслы России»;
- https://my.mail.ru/mail/vasil12345678/video/myvideo_mult_/218.html – мультфильм «Волшебная птица», 1953 г.

2-й способ – знакомство с процессом создания фильма/мультфильма.

Здесь возможны два варианта. В лагерь можно пригласить интересных людей, которые занимаются созданием фильмов или мультфильмов и могут рассказать об этом творческом процессе (по возможности дать небольшой мастер-класс). Второй вариант – предложить детям посмотреть видео по созданию рисованных или пластилиновых мультфильмов и попробовать создать что-то своими руками.

План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: настольная игра «Экспедиция вкусов» предназначена для знакомства с периодом правления первого российского императора Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию; а также с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.

Оборудование и материалы: игровое поле, карточки красного маршрута, карточки зелёного маршрута, небольшие листочки и ручки для выполнения заданий, листы и фломастеры для изготовления фишек-корабликов (оригами), столы по количеству команд, стулья по количеству участников, стол для общего игрового поля.

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

Начинается игра с открытия волшебной книги и поиска нового сообщения от невидимых жителей Страны Маленьких и Великих Открытий (ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах).

Настольная игра «Экспедиция вкусов» представляет собой игровое поле, фишки и карточки с заданиями.

Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»

На игровом поле можно увидеть два маршрута экспедиции — красный и зелёный. Красный маршрут означает путешествие в Европу, зелёный — возвращение в Россию. Каждому маршруту соответствуют свои карточки с заданиями.

Красные карточки содержат информацию о продуктах, завезённых Петром I в Россию, и вопросы по ним.

Карточки красного маршрута

ФАСОЛЬ Травянистое бобовое растение, которое закрепили западные купцы во времена Петра I. Поначалу фасоль считали украшением цветников, но потом распробовали. Фасоль иногда использовали вместо мяса, потому что она сытна по составу. Фасоль улучшает зрение и иммунитет. Вместо чего использовали фасоль?	САХАРНАЯ СВЕКЛА Появилась на русском столе при Петре I. Двулетнее корнеплодное растение, которое возделывается в основном для получения сахара. Первый сахарный завод был открыт в Тульской губернии. Сахарная свекла одна из самых урожайных культур. Что получают из сахарной свеклы?	САВОЙСКАЯ КАПУСТА Появилась на русском столе при Петре I. Этот овощ является разновидностью капусты белокочанной и имеет гофрированные листья. Овощ выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов, долго хранится. Поэтому его можно долгое время держать на грядках просто засыпанную снегом. Какую температуру может выдержать капуста?	ПОМИДОР Этот овощ использовался лишь в качестве декоративного растения и ценился за красоту цветов и ярких плодов, называемых томатами. Напоминает огромные ягоды. Долгое время помидоры считались несъедобными и даже ядовитыми, а потому садоводы выращивали их в качестве эстетического декоративного растения. Какое второе название помидора?
ПОДСОЛНУХИ Высокие, с крупным жёлтым соцветием растения, которые появились в России, благодаря Петру I. Первоначально выращивали подсолнухи в качестве цветов. Именно Пётр I заложил основы хранилища и промышленного применения подсолнечных семян и масла. Чем первоначально служили подсолнухи?	МЯТА Появилась на русском столе при Петре I. Ее ценили за волшебный аромат, и добавляли в пищу. Также ее использовали в качестве успокаивающего средства. Считался оберегом от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах дома, на чердаке и сараях. Зачем развешивали стебли мяты?	МАНДАРИН Плод вечнозеленого дерева рода цитрус семейства рутовых. Великан империи узнала об этих цитрусовых благодаря Петру Великому, который был восторжен привлекательной европейцев яркостью новых год с шумными фейерверками и подарками. Символом какого праздника считают мандарин?	КОФЕ Кофейное дерево растёт в узком субтропическом поясе на высоте до 6000 футов над уровнем моря. Плоды кофейного дерева называются ягодами. Благодаря Николаю Валуеву Пётр I распробовал и любил этот крепкий ароматный напиток. В 1763 году в России был открыт первый кофейный дом. Чем являются плоды кофейного дерева?
КАРТОФЕЛЬ Появился во второй половине 16-го века и был принят за декоративное растение, привлекая удивится. В 18-м веке он получил название «земляного яблока». Позднее были предложены рецепты многих блюд: «изготовленные из земляного яблока» (пюре, лепешки, добавляли в супы). В военное время его называли вторым хлебом. Как раньше называли картофель?	БАКАЛЖАН Появился на русском столе при Петре I. Бакалжан является видом многолетних травянистых растений с фиолетовым оттенком. Возделывается он как однолетнее растение. Съедобен только плод. В ботаническом смысле это ягода, в кулинарном смысле рассматривается как овощ. Какого цвета баклажан?	ЭКСПЕДИЦИЯ ВКУСОВ	

Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.

Карточки зелёного маршрута

О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт улучшает зрение и иммунитет, иногда используется вместо мяса. Первоначально продукт был украшением цветников.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт возделывается в основном для получения сахара. Является одной из самых урожайных культур. Первый завод по получению сахара из этого продукта был открыт в Тульской губернии.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт имеет гофрированные листья и выдерживает понижение температуры до минус 8 градусов. Долгое время может храниться под снегом.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт долгое время использовался как декоративное растение, потому что считался ядовитым, а крупные красные плоды были похожи на большие ягоды.
О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт раньше выращивали в качестве цветов, но потом узнали, что из него можно изготавливать масло. Сам продукт жёлтого цвета.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт используют в качестве успокаивающих средств. Раньше считался оберегом от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах дома, на чердаке и сараях.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт оранжевого цвета, без него не обходится ни один новогодний праздник. Является плодом вечнозеленого дерева.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт используют для приготовления крепкого ароматного напитка. Плоды дерева называются ягодами, а растёт оно на высоте до 6000 футов над уровнем моря.
О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт получил название «земляного яблока». Позднее были предложены рецепты многих блюд: «изготовленные из земляного яблока». В военное время его называли вторым хлебом.	О КАКОМ ПРОДУКТЕ ИДЁТ РЕЧЬ? Этот продукт имеет фиолетовый оттенок. Возделывается он как однолетнее растение. Съедобен только плод. В ботаническом смысле это ягода, в кулинарном смысле рассматривается как овощ.	ЭКСПЕДИЦИЯ ВКУСОВ	

Перед началом игры отряд делится на несколько команд, от трех до пяти, в зависимости от количества детей в классе. Каждая команда придумывает своё название и создает фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного кораблика в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в

эпоху Петра I был создан российский флот. Кораблик изготавливается один на группу, ребята его раскрашивают и дают название. Когда кораблики готовы, они выставляются на игровое поле на точку старта экспедиции — Россию (картинка вверху игрового поля с изображением Кремля и карты страны). После этого ребятам объясняются правила игры.

Правила игры:

Мы привыкли использовать в пищу многие растения и продукты, и мало кто задумывался о том, как они появились в нашей стране, благодаря кому мы имеем возможность их выращивать и употреблять в повседневной жизни. Сегодня мы расскажем о том, что страна приобрела благодаря Петру Великому.

Каждому экипажу корабля (это те команды, на которые разделились ребята внутри отряда) предстоит совершить экспедицию в Европу и обратно и узнать, какие продукты завёз Петр I.

Путешествие будет происходить следующим образом: все команды ставят свои корабли на стартовую позицию. После этого начинается 1-й раунд игры.

Педагог вытягивает карточку красного цвета с информацией и вопросом и демонстрирует её ребятам (можно показать в формате презентации на большом экране). В течение 30 секунд команды изучают информацию на карточке и на отдельных листочках пишут свой ответ. Листочек капитан корабля относит и складывает в свой кораблик, находящийся на игровом поле.

После того как ответы сданы, педагог проверяет правильность ответа и передвигает на одну клетку вперёд те кораблики, которые «ответили» верно. После этого процедура повторяется либо до момента окончания красных карточек, либо до достижения пункта «Европа» на игровом поле одной из команд.

Далее команды кораблей продолжают маршрут и возвращаются в страну, откуда начали путешествие. Здесь для игры используются карточки зелёного цвета. На них дано описание одного из продуктов, о котором они узнали из красных карточек. Задача ребят – в течение 1 минуты вспомнить, о каком продукте была такая информация, написать свой ответ на отдельном листочке и положить листочек с ответом в свой кораблик. Педагог проверяет правильность ответов и передвигает кораблики на следующую клетку игрового поля.

Выигрывает в игре та команда, которая первая достигла финиша (их может быть сразу несколько) или по окончании карточек находится на зелёном маршруте ближе всего к стартовой позиции.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы): <https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>.
- Игровое поле настольной игры (макет для печати): https://disk.yandex.ru/i/hgDcpTqVRZ_M5A.
- Карточки красного маршрута (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/S_0MIZOQHNE_0A.
- Карточки зелёного маршрута (макет для печати): https://disk.yandex.ru/d/HAwNnlmu_VMNQ.

План-конспект творческого кулинарного батла «Я – шеф-повар»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Формат: творческий кулинарный батл.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: знакомство детей с национальной кухней народов России/региона Российской Федерации.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, проектор, экран, презентация игры, карточки для игры, костюмы, дополнительные канцелярские товары для изготовления костюмов, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, жетоны, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие участников, старт творческого кулинарного батла	Кулинарный батл начинается с приветствия команд-участниц, где они объявляют своё название и девиз, и знакомства с членами жюри, которые будут оценивать отряды.
2. Раунд 1 «Тайное блюдо»	Первый раунд — это интеллектуальная разминка команд. На экране появляются изображения фрагментов блюд. Задача ребят — отгадать, что за блюдо скрывается под знаком вопроса. Ответ принимается по поднятой руке. Команда, первой ответившая правильно, получает жетон в форме кулинарного колпака.
3. Раунд 2 «Конкурс капитанов»	Во втором раунде участвуют капитаны команд. Они выходят на импровизированную сцену и внимательно слушают вопрос. После этого на экране появляются два варианта ответа. В течение 10 секунд капитаны выбирают ответ и занимают одну из сторон относительно экрана. После этого открывается верный ответ, и игру продолжают только те капитаны, которые ответили правильно. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один капитан или пока не закончатся вопросы в игре. Победители/победитель приносит своей команде жетон в форме кулинарного колпака.
4. Раунд 3 «Шкатулка рецептов»	На слайде появляются изображения различных ингредиентов блюд. Задача ребят — в течение 5 минут составить из предложенных продуктов своё блюдо и рецепт его приготовления. В заготовках у ребят имеются фразы, которые используют при составлении рецепта. Готовый рецепт отряд оформляет на листе А3 и отдаёт членам жюри для ознакомления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За необычный и интересный рецепт команда может получить дополнительный жетон.
5. Раунд 4 «Где логика?»	Каждая команда получает свою карточку с несколькими ребусами-подсказками. Задача команды — определить, какой продукт зашифрован в этих ребусах. Как только команда угадывает, ребята приступают к изготовлению костюма, символизирующего угаданный продукт. От команды выбирается один человек для демонстрации костюма, а также 2-3 человека, которые будут презентовать модель на сцене. На раунд отводится 15 минут. После этого представители команд приглашаются на

	сцену для представления. Каждая команда получает жетон в форме кулинарного колпака. За интересное представление и за креативный костюм команда может получить дополнительный жетон.
6. Танцевальная пауза «Фруктовый салат»	Ребятам предлагается протанцевать небольшой флешмоб «Фруктовый салат». Ведущие показывают движения, ребята за ними повторяют.
7. Подведение итогов	Во время танцевальной паузы жюри подводит итоги и распределяет номинации между участниками в зависимости от того, как отряд проявил себя во время шоу: «Самый эрудированный отряд», «Самый творческий отряд», «Самый зажигательный отряд», «Самый дружный отряд» и т. д. Отдельно определяется номинация «Мастера кулинарного батла». Её можно получить за максимальное количество собранных жетонов в виде кулинарного колпака.

Дополнительные материалы:

- Презентация игры (презентация): <https://disk.yandex.ru/i/YYChJFCEK4vh4g>.
- Бланк для составления рецепта (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/81REOJ6BrD9dhA>.
- Карточки с ребусами (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/OQsVkYjVFisSig>.
- Жетоны (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/i/unk-YGXkQewmfg>.
- Музыкальное сопровождение для танцевальной паузы (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/>

План-конспект кулинарного шоу «Книга необычных рецептов»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формат: творческий кулинарный батл.

Участники: отряд.

Краткое описание дела: определение самой яркой и креативной кулинарной команды лагеря. **Оборудование и материалы:** ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, макеты страниц в книгу, карточки с ингредиентами, фломастеры, краски и кисточки, карточки для изображения ингредиентов мимикой и жестами, продукты и посуда, фартуки и перчатки, мягкий и лёгкий предмет для игры, жетоны для голосования.

Место проведения: актовый зал.

Сценарный ход дела:

Команды, которые участвуют в шоу – команды-победительницы творческого кулинарного батла «Я – шеф-повар». Эти команды находятся на сцене, а группа поддержки, их отряды – в зале. Каждой команде предстоит собрать свою книгу необычных рецептов, которая будет состоять из четырех разделов:

1-й раздел – «Холодные блюда» (салаты, бутерброды);

2-й раздел – «Супы»;

3-й раздел – «Горячие блюда»;

4-й раздел – «Десерты и напитки».

По итогам каждого этапа команда оформляет один раздел книги.

Задания, которые могут быть даны командам:

1-й этап «Холодные блюда» – команды вытягивают по 5 ингредиентов или продуктов (которые написаны на свёрнутых листочках). Их задача – придумать свой интересный рецепт салата или бутерброда, используя все 5 составляющих. Свой рецепт они помещают в первый раздел книги с перечислением ингредиентов, описанием приготовления и рисунком, как должен выглядеть их салат или бутерброд.

Пока команды выполняют это задание, залу предлагается вспомнить и рассказать пословицы, поговорки или скороговорки про еду.

2-й этап «Супы» – на данном этапе команды придумывают свой рецепт супа и его название.

Рецепт также вписывается в книгу.

Пока команды выполняют задание, остальным ребятам ведущий предлагает разыграть сценки по книге Григория Остера «Книга о вкусной и здоровой пище людоеда».

3-й этап «Горячие блюда» – команды вытягивают карточки с названием блюда и его составляющими. Задача команды – мимикой и жестами изобразить все ингредиенты. Задача отряда – понять, что это за ингредиенты, и предположить, какое горячее блюдо из них готовят. После этого отряд размещает рецепт в книге, а команды переходят к следующему заданию.

4-й этап «Десерты и напитки» – командам предлагается оформить свой десерт из настоящих продуктов. У них в запасе разные фрукты (чищенные, нечищенные, нарезанные), зубочистки, сок, сахар, взбитые сливки, плоские тарелки и стаканы. В то время, пока отряды работают с одним разделом книги, команды готовят креативное оформление десерта. Далее эти десерты фотографируются, распечатываются и в виде иллюстраций помещаются в последний раздел книги.

После того как все готовы, отряды демонстрируют, что у них получилось, и сравнивают результаты. После этого команды представляют свои работы по десертам.

Последним этапом становится завершение оформления книги рецептов. В это время залу предлагается поиграть в игру: передавать на скорость предмет по двум половинам зала (что-то большое, мягкое и лёгкое, желательно в форме какого-то продукта). Далее команды представляют свои книги рецептов и ребятам предлагается проголосовать за самую креативную (голосование можно провести самыми разными способами).

Для участия в шоу можно пригласить известного шеф-повара своего населённого пункта или лагеря в качестве одного из экспертов или вип-гостя, с которым ребята смогут пообщаться.

План-конспект тематического часа «Открываем Россию»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: тематический час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: тематический час предполагает подведение итогов путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий. На этом занятии ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за прошедшие дни, и догадываются, что это Россия. После этого педагог рассказывает о главных символах нашей страны – Государственном гербе РФ, Государственном гимне РФ и Государственном флаге РФ.

Оборудование и материалы: волшебная книга, фрагменты карты РФ (по федеральным округам), проектор, экран, ноутбук, колонка, видеоролики.

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематический	Тематический час начинается с общего сбора отряда, где ребята снова берут в руки волшебную книгу и находят там ещё одно послание от невидимых жителей. Жители предлагают ребятам отгадать страну, по которой они путешествовали, и для этого вручают им ещё один элемент карты (фрагмент того федерального округа, где ребята проживают).
2. Сбор карты, отгадывание страны	Ребята пробуют собрать карту из отдельных элементов – федеральных округов. А так как сделать это достаточно сложно, педагог предлагает ребятам посмотреть видеоролик об одном из субъектов федерального округа, который им передали сегодня невидимые жители. http://www.multirussia.ru/index.php – на этом сайте представлены видеоролики всех федеральных округов, но не всех субъектов. Поэтому можно выбрать наиболее узнаваемый для ребят регион их федерального округа. После просмотра ролика ребята наверняка догадаются, что страна, которую они собирают и по которой они путешествовали, – Россия. Если отряд пришел к правильному выводу, то ребятам даётся подсказка, как собрать карту. Если нет, педагог может предложить ребятам разгадать загадки о неизвестной стране, тем самым подводя ребят к правильному ответу. Итогом этого этапа являются правильно угаданная страна и составленная карта.
3. Обсуждение итогов путешествия по стране	Переходя на следующий этап тематического часа, педагог задаёт вопросы: как ребята догадались, что они путешествовали по России, что они узнали из путешествия, с какими направлениями национального богатства страны их познакомили невидимые жители, чем ещё богата и славится Россия. Дети делятся своими мыслями и впечатлениями.
4. Официальные и неофициальные государственные	После обсуждения педагог объясняет, что всё, что путешественники узнали от невидимых жителей, относится к неофициальным национальным символам России. И кроме них есть ещё официальные государственные символы РФ, по которым можно узнать нашу страну: это Государственный флаг РФ, Государственный герб РФ и Государственный гимн РФ. Следующим этапом становится знакомство ребят с официальными государственными символами РФ.

ые символы России	Информацию о символах можно посмотреть на сайте http://kids.kremlin.ru/russia/symbols/#1 В рамках знакомства с символами отряд можно разделить на три группы и каждой группе дать свой символ: его изображение, описание и исторические сведения. Каждая группа по итогам знакомства с тем или иным символом представляет его всему отряду. После представления каждого символа важно обсудить с ребятами, почему мы должны беречь символ и относиться к нему с уважением.
5. Подведение итогов, обратная связь	Завершается тематический час ответами на вопросы: какое сегодня совершено Великое Открытие (что нового узнали про страну) и какое Маленькое Открытие (что нового узнали о себе или о своём регионе).

В дополнительных материалах представлены дидактические ресурсы, которые потребуются для реализации тематического часа. Прежде всего, это цельная карта РФ с обозначением федеральных округов. Она понадобится для того, чтобы помочь ребятам собрать их воедино.

Карта РФ по федеральным округам предназначена для того, чтобы каждый тематический день путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий завершался сбором элементов карты (один день — один элемент). Один элемент карты — родной для ребят федеральный округ — необходимо оставить на тематический день «Открытые тайны Великой Страны». Этот элемент должен находиться в волшебной книге рядом с сообщением от невидимых жителей.

В итоге на каждом федеральном округе появятся все семь логотипов, и на вашем федеральном округе — ещё и логотип с гербом вашего региона.

Государственные символы РФ помогут в проведении второй половины тематического часа.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые материалы):
<https://disk.yandex.ru/d/it6W4LXDkrji1w>.
- Карта России цельная, без логотипов (макет для редактирования и печати):
<https://disk.yandex.ru/i/UFqINxgX7AQ7SA>.
- Карта России, разделённая по федеральным округам (макет для редактирования и печати): https://disk.yandex.ru/i/5aC5L8IU_55RTQ.
- Логотипы тематических дней (макеты для печати):
<https://disk.yandex.ru/i/ZCdf9FbEcSE2YQ>, <https://disk.yandex.ru/i/b5ZA0PYadNIvdg>.
- Примеры расположения логотипов на карте (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/OlArVdFLRDNxHg>.
- Карта России триколор (изображение): <https://disk.yandex.ru/i/OTThQOYoyxzIhmQ>.
- Текст Государственного гимна Российской Федерации (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/5T2XZWfjc4tnpA>.
- Государственный флаг РФ и Государственный герб РФ (изображение):
https://disk.yandex.ru/i/Vw5rFr_APp9hg.

План-конспект диалоговой площадки «100 причин любить Россию»

- **Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».
- **Степень авторства:** творческая переработка идей других педагогов.
- **Формадела:** диалоговая площадка.
- **Участники дела:** отряд.
- **Краткое описание дела:** диалоговая площадка – это возможность ребят поразмышлять о своей малой родине и о своей стране, посмотреть на неё с разных точек зрения, почувствовать сопри- частность к общему делу, к своему многонациональному народу, его истории и культуре, его национальному достоянию.
- **Оборудование и материалы:** бумага, фломастеры, цветные карандаши, ручки, распечатанные картины и тексты песен, ватман, краски, кисточки.
- **Место проведения:** аудитория.
- **Особенности организации дела:**
 - Диалоговая площадка рассматривается через призму путешествия ребят по Стране Маленьких и Великих Открытий.
 - Педагог предлагает ребятам поразмышлять о том, что такое Родина, как они понимают это слово. Можно предложить ребятам нарисовать рисунок на эту тему, а затем поделиться своими чувствами и мыслями.
 - Можно рассказать, что к теме Родины обращались многие великие поэты и писатели, и обсудить, почему Родину называют мамой, матерью, матушкой. Разговор может быть построен в форме
 - «Открытого микрофона», когда ребята высказываются по желанию.
 - После этого педагог предлагает ребятам разделить на несколько групп и вместе сочинить стихотворение о Родине. Каждая группа сочиняет и представляет своё стихотворение. Может получиться и так, что все стихотворения удастся объединить в одно общее от отряда.
 - К теме Родины можно подключить и картины известных художников, и известные песни. Педагог может предложить ребятам всем вместе спеть песни о Родине, о природе, о домашних питомцах, о семье и т. д.
 - Завершить обсуждение можно утверждением, что каждый из нас значим для своей страны и очень важно найти в ней свое место, добрых друзей и дело по душе.
 - Один из способов закрепить всё то, что ребята говорили на диалоговой площадке, – оформить в отрядном уголке плакат «100 причин любить Россию».

• Примеры картин, которые можно использовать для обсуждения:

Иван Шишкин, «Утро в сосновом лесу»		Олег Бороздин, «Праздник в Сосновке»	
Иван Шишкин, «Рожь»		Борис Кустодиев, «Масленица»	

Виктор Васнецов, «Богатыри» 	Исаак Левитан, «Золотая осень» 
--	---

Примеры песен, которые можно использовать в рамках диалоговой площадки

Тоберёзка,горябина То берёзка, то рябина, Куст ракиты над рекой: Край родной, навек любимы й, Где найдёшь ещё такой?! От морей до гор высоких, Посреди родных широт Всё бегут, бегут дороги, И зовут они вперёд. Солнцем залиты долины, И, куда ни бросишь взгляд, Край родной, навек любимы й Весь цветёт, как вешний сад Весь цветёт, как вешний сад Детство наше золотое Всё светлее с каждым днем, Под счастливою звездою Мы живём в краю родном! Под счастливою звездою Мы живём в краю родном! https://youtu.be/Eg1J-XTt7M	ЯживувРоссии Я живу в России, Где дубы и клены, Где белые березы И сады зелены, Где жара и стужа, После ливня лужи, Где в сугробы снега Окунусь с разбега. Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год лишь лето. Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год зима, А в России есть и то, и это, А в России от веселья кругом голова. Зимние гулянья и блины с икрою Да баранки с маком я люблю, не скрою, Развернись, гармошка, и не понарошку, Самовары с чаем с медом нас встречаю т. Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год лишь лето. Где-то, где-то, где-то, где-то Круглый год зима. А в России есть и то, и это. А в России от веселья кругом голова! https://youtu.be/kvqcgQNxsK8	Россия,мыдетитвои Любуюсь тобой, ярко залитой солнцем, За гладью озер — золотые поля. И в первых словах навсегда остается Земля, где я вырос, Россия моя! И космоса даль, и простор океана Нас манят загадочной силой своей, Но ждет нас Россия, любя и прощая, Как матери любят своих сыновей. Россия, мы дети твои, Россия, нужны нам твои голоса, Пусть льются знамена над миром. И с именем гордым твоим Мы все твои дети, Россия, А значит, мы победим! Россия, мы дети твои, Россия, нужны нам твои голоса. Пусть весны твои будут пахнуть дождем и И смехом детей каждый день озарит. Пусть в сердце любовь и добро будут с нами И родины имя так гордо звучит. Россия, мы дети твои, Россия, нужны нам твои голоса! https://zvukipro.com/2399-detskie-pesni-pro-rossiju-patrioticheskie.html
--	---	---

План-конспект телемоста «Содружество Орлят России»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: телемост.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: видео-конференц-связь с другими пришкольными лагерями в регионе, реализующими данную программу смены, в целях общения отрядов друг с другом и возможностью поделиться эмоциями и впечатлениями от пройденного путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий.

Оборудование и материалы: проектор, экран, ноутбук, веб-камера, микрофон, колонки, доступ к Интернету, стулья по количеству участников, фонограммы.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Организаторами данной встречи могут выступить навигаторы детства, координирующие в своём регионе реализацию Программы «Орлята России».

Сама встреча может быть построена следующим образом:

1 – Ведущий встречи приветствует всех участников и предлагает ребятам представиться: дружно сказать название и девиз их отряда, а также рассказать, из какой они школы и в каком классе учатся. 2 – Ведущий коротко обрисовывает суть сегодняшней встречи, демонстрирует фоторяд с кадрами путешествия орлят и приглашает их поделиться впечатлениями о Великих и Маленьких Открытиях. 3 – Каждый класс рассказывает остальным, что им запомнилось больше всего, что они узнали о той стране, по которой путешествовали.

4 – Далее ведущий может задать вопрос, как ребята догадались, что они путешествовали именно по России.

5 – После обсуждения ребята все вместе произносят заранее подготовленную кричалку или танцуют флешмоб, который выучили на смене.

При организации такой видео-конференц-связи важно учесть следующее:

- необходимо договориться, где будет проходить общение (Zoom или какая-то другая платформа) и что необходимо подготовить заранее (камера, ноутбук, проектор, микрофон, колонки и т.д.);

- чтобы встреча была максимально интересной и полезной, важно продумать сценарный план, установить правила. Например, название каждого отряда подписывается при подключении к конференции; на протяжении всей встречи у всех отрядов включены камеры, но микрофон включается только при желании что-то сказать и т. д.

- необходимо заранее протестировать систему: сделать это можно накануне с педагогами, либо же провести подключение за 15–20 минут до телемоста.

По итогам телемоста ребята могут не только поделиться своими впечатлениями и рассказать о смене, но и договориться о живой встрече или каких-либо совместных делах и экскурсиях летом или в течение учебного года.

План-конспект танцевальной программы «В кругу друзей»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: танцевальная программа подводит итоги путешествия ребят по Стране Маленьких и Великих Открытий и включает в себя музыкальные игры и конкурсы.

Оборудование и материалы: ноутбук, колонки, микрофон, фонограммы, ленточки, наушники.

Место проведения: просторная площадка на улице или в помещении.

Особенности организации дела:

Примеры музыкальных игр и конкурсов, которые можно использовать при организации танцевальной программы.

1 – **«Найди человека».** Пока играет музыка, ребята танцуют, водят хороводы и передвигаются по залу. Как только музыка останавливается, от ведущего звучит команда «Объединитесь с тем, кто...», и он называет любой признак, по которому ребята могут объединиться (цвет глаз и одежды, наличие хвостиков или косичек, название школы или родного города, наличие домашних животных и т. д.).

2 – **«Кошкин дом».** Ребята делятся на две группы: одна – кошки, вторая – мышки. Кошки встают на расстоянии друг от друга и образуют круг, взявшись за руки и подняв их вверх, – это «кошкин дом». Пока играет музыка, мышки свободно пробегают под руками, забегают внутрь этого домика, но как только музыка останавливается, мышкам нужно успеть выбежать из круга, пока кошки не опустили руки вниз. Кто не успел – становится с кошками в общий круг.

3 – **«Стоп музыка».** Пока играет музыка, ребята передают друг другу по кругу какой-либо предмет. Музыка выключается: тот, у которого в руках предмет, выходит в центр круга и под песню показывает танцевальные движения, а все ребята за ним повторяют. Задание можно усложнить и запустить два предмета в обе стороны. В таком случае в центр смогут выйти и показывать движения уже двое ребят.

4 – **«В движении».** От каждого отряда на сцену приглашаются по одному быстрому, смелому танцору. За кулисами на них надевают разноцветные ленточки, количество которых знает только ведущий. Как только начинается музыка, танцоры выбегают из-за кулис и начинают танцевать, поворачиваясь к публике разными сторонами. Задача отряда – посчитать, сколько ленточек прикрепили на их представителя.

5 – **«Музыкальф».** Ребята находятся на одной половине зала, ведущий стоит в центре. Ведущий произносит про себя алфавит, в определённый момент его останавливают. Он называет букву, на которой остановился, а ребята должны вспомнить песню на эту букву и спеть пару фраз. Если ребята не могут вспомнить песню, они бегут на другую сторону зала и ведущий может их поймать. Кого поймали, тот становится новым ведущим, и игра продолжается по тому же алгоритму.

6 – **«Музыкальный крокодил».** На сцену приглашаются по несколько ребят из каждого отряда, и каждая группа прослушивает в наушниках куплет и припев известной песни. Их задача, прослушав песню, изобразить её мимикой и жестами так, чтобы отряд догадался, что это за песня.

7 – **«Повтори ритм»**. Ведущий показывает ребятам определённый ритм (здесь могут быть задействованы ладошки, коленки, ступни – можно хлопать, топать, прыгать и т.д.). Задача отрядов – постараться этот ритм воспроизвести.

8 – **«Оркестр»**. Каждый отряд загадывает какую-нибудь детскую песню и пробует воспроизвести ее с помощью подручных средств – рук, ног и предметов, которые есть в помещении. Задача других отрядов – догадаться, что за песню загадал отряд.

9 – **«Зеркало»**. Ребятам предлагается встать друг напротив друга. Как только включается музыка, пара старается делать синхронные движения, зеркально отражая друг друга, при этом можно сделать что-то весёлое и постараться рассмешить своё отражение. Как только музыка останавливается, ребята ищут себе новую пару и снова начинают танцевать перед «зеркалом».

10 – **«Музыкальное ассорти»**. Ребятам предлагается непрерывно танцевать под разную музыку (быструю, медленную, ритмичную и т.д.), выражая движениями характер композиции. При этом песни сменяются достаточно быстро, и ребята должны моментально реагировать.

План-конспект времени отрядного творчества «Юные выдумщики»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: выработка идей КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: суть мероприятия – увлечь участников перспективой создания интересного и полезного дела и выработать совместно с ними идеи праздника. Совместным решением определяется общая идея и составляется план по её реализации.

Оборудование и материалы: волшебная книга, бумага, ручки, карандаши, фломастеры, ватман, краски, кисточки.

Место проведения: аудитория или отрядное место.

Особенности организации дела:

Каждый отряд собирается по отдельности и обсуждает, какой путь был пройден за время путешествия по Стране Маленьких и Великих Открытий, какие открытия ребята для себя совершили. Чтобы освежить впечатления, можно воспользоваться фото и видео, которые педагог делал в течение смены. И в ознаменование того, что ребята справились со всеми заданиями невидимых жителей и смогли узнать о Стране очень многое, предлагается организовать праздник.

А что такое праздник? Какой он? Из чего состоит? Эти и другие вопросы педагог обсуждает с ребятами во время отрядного творчества. «Всё, что мы с вами делаем, – любой праздник, любое событие – должно нести пользу для нас и для окружающих. А можем ли мы рассказать всем о том, что мы с вами узнали от жителей? Поделиться играми, сказками, песнями, интересными открытиями? Что вам запомнилось больше всего в этом путешествии?» – такими вопросами педагог подводит ребят к работе над идеями праздника. Для начала можно провести с ними несколько игр.

Первой игрой может быть «Креативный пинг-понг». Ребята встают друг напротив друга и по команде педагога начинают по очереди излагать идеи, передавая ход хлопком по ладошке. При этом педагог может называть темы – игры, песни, устное народное творчество, изобретения и открытия, танцы и т.д. После того как ребята в одной паре поработали по одной теме, они могут поменяться партнерами и обсуждать предложения по другой теме. В результате дети обмениваются своими самыми интересными идеями.

Вторая игра – это «Интересная сказка». Ребятам предлагается придумать историю о том, как они организовали и провели праздник, как если бы это уже произошло. Кто-то один начинает рассказывать, второй подхватывает и дополняет идею первого, рассказ передается третьему и т.д. Так, по очереди, друг за другом ребята рассказывают о том, как они организовали большой праздник. Педагог записывает все идеи, потому что среди них могут оказаться вполне подходящие для реализации.

Все свои идеи ребята фиксируют, готовят для презентации на общем сборе и выбирают для этого отрядных представителей.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект общего сбора участников «От идеи — к делу!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: планирование и распределение обязанностей КТД.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: объединение идей по организации большого совместного праздника, составление плана и распределение поручений по его подготовке.

Оборудование и материалы: флипчарт, колонка, микрофон, маркеры, бумага.

Место проведения: актовый зал.

Особенности организации дела:

Общий сбор начинается с жеребьёвки. Если отрядов чётное количество, они объединяются в пары, если нечётное — в тройки и пары. При небольшом количестве отрядов в лагере праздник проводится один на всех. Общий сбор начинается с приветственного слова ведущего и оглашения правил сбора:

- когда говорит один, все внимательно слушают;
- каждая идея — интересная, нет неправильных идей;
- «2 минуты шума» даются для срочного обсуждения в отряде каких-либо заданий или вопросов;
- «незаписанная мысль — потерянная мысль» — все идеи записываются;
- для тех, кто хочет высказаться, есть «правило поднятой руки»;
- «правило активности» диктует максимальную включенность в происходящее здесь и сейчас.

После ознакомления с правилами выбираются ребята, которые будут записывать все представленные идеи в общую таблицу. Отряды презентуют свои идеи по очереди. Повторяющиеся идеи заносятся в таблицу один раз и маркируются галочками. Это означает, что идея многим интересна и она точно будет взята в подготовку общего праздника.

Как только все отряды выступили со своими идеями, начинается общее обсуждение и голосование. Чтобы ребята смогли прийти к общей договорённости и принять единое решение внутри отряда, используется правило «2 минуты шума».

По итогам обсуждения ведущий ещё раз озвучивает принятые идеи и помогает детям разложить подготовку праздника на конкретные шаги.

Отряды выбирают пункты плана по подготовке праздника, за которые они хотели бы отвечать.

Дела и ответственные фиксируются на общей таблице.

После завершения общего сбора отряды отправляются на свои места и начинают подготовку к празднику.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект итогового огонька «От друзей секретов нет»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: огонёк.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: итоговый огонёк – это возможность подвести итоги смены, оценить динамику развития и изменения каждого человека в отряде и почувствовать дружескую поддержку всего отряда.

Оборудование и материалы: свечи или живой огонь, талисман, места для сидения, гитара или колонка с фонограммами, иные предметы, создающие атмосферу огонька.

Место проведения: аудитория или костровое место.

Особенности организации дела:

Итоговый огонёк должен стать для каждого участника значимым событием, поэтому его важно подготовить качественно. Для создания атмосферы помещение, где будет проводиться огонёк, должно быть украшено. Это могут быть стяги, фонарики, развешенные фотографии всех участников смены; душевная музыка (фонограмма или гитара).

Содержание огонька зависит от целей, которые ставит для себя педагог. Если во главу угла ставятся моральные ценности, педагог заранее распечатывает в нескольких экземплярах логотипы всех тематических дней и изображения ценностей, которые были заложены в программу смены (*Родина, семья, команда, здоровье, познание, природа*), и раскладывает их в центре круга. Ребятам во время огонька предлагается выбрать то изображение, которое им кажется самым значимым, и пояснить свой выбор. При этом свой рассказ может начинаться так: «Если бы я написал книгу о смене, то моя книга была бы о ...», «Я выбрал этот рисунок, потому что ...» и т. д.

Если педагогу важно отметить личностные изменения ребенка, он может заранее подготовить листочки с началом фраз, которые предлагает продолжить ребятам. Фразы могут начинаться так:

«Мне кажется, что до смены я был ..., а сейчас стал ...», «На смене у меня лучше начало получаться ...»,

«На смене я научился ...» и т. д.

Если педагогу важно получить эмоциональный отклик детей от смены, понять, какое событие для них стало самым значимым, он может предложить ребятам нарисовать смену и главные события на ней. После этого ребята по очереди показывают и комментируют свои рисунки.

Чтобы ребята не уставали друг друга слушать, можно в паузах спеть с ними песню, стоя в кругу, предложить поменяться местами, посмотреть вывешенные фотографии.

Завершить огонёк можно «Клубком благодарностей». Отряд встаёт в круг; педагог берет в руки клубок ниток, наматывает немного себе на палец и просит кого-нибудь из детей поблагодарить его или сказать комплимент. После этого клубок передается следующему участнику, и ему так же говорят что-нибудь хорошее. Суть в том, чтобы клубочек побывал в руках у каждого человека и каждый ребёнок смог получить свою благодарность. После того как клубок прошёл весь круг, педагог разрезает ниточки и предлагает: «Повяжите эту

ниточку на руку соседу слева». Пока сосед завязывает ниточку на три узелка, ребёнок, которому её завязывают, загадывает по одному желанию на каждый узелок. И, после того как у всех ребят повязаны ниточки, педагог может сказать, что эта ниточка — символ нашей дружбы и единой команды. «Все желания, которые загаданы в дружном круге, имеют свойство сбываться. И если вдруг ниточка развязалась и потерялась, то это значит, что наше желание уже сбылось или сбудется совсем скоро».

По традиции огонёк завершается песней «Разговоры еле слышны» и вечерней речевкой. Дополнительно педагог может сделать каждому ребёнку небольшой сюрприз (его фото или оригами с пожеланиями).

Дополнительные материалы:

- Сборник «Сто незадаанных вопросов» (текстовый документ):

https://vk.com/doc40967630_498114022?hash=06feddabbae4a66ed9Gdl=5952c4fb8bbf81526e

- Песня «Разговоры еле слышны», С. Иванов-Гончарук (фонограмма):

https://disk.yandex.ru/d/4ig2VT4IZjRS_w

План-конспект праздничного калейдоскопа «По страницам нашей книги»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: реализация КТД – совместного праздника.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничный калейдоскоп заключается в реализации коллективно- творческого дела – совместного праздника по итогам путешествия в Страну Маленьких и Великих Открытий. Ребята выступают одновременно в роли участников и организаторов данного события.

Оборудование и материалы: становятся известными после совместного планирования праздника.

Место проведения: просторная площадка на улице при хорошей погоде, вся территория лагеря при плохой погоде.

Особенности организации дела:

Сам праздник лучше всего разделить на несколько блоков:

- 1 – вступление, речь ведущих, создание праздничной атмосферы;
- 2 – первая часть площадок (работают первые группы, вторые участвуют);
- 3 – перерыв, творческий номер, возможно, какие-то общие игры и конкурсы или флешмобы;
- 4 – вторая часть площадок (работают вторые группы, первые участвуют);
- 5 – общее действие, подведение итогов, диско-музыкальная программа как эмоциональный финал смены (салют, хлопушки, конфетти или что-то ещё).

Поскольку все дети задействованы в проведении площадок, можно считать, что они сопричастны к организации общего дела для себя и для других. Во время проведения праздника педагогу необходимо быть внимательным и видеть всю ситуацию целиком, при необходимости помогать детям, подбадривать их, хвалить за их старания.

В перерывах между работой площадок ведущим необходимо поддерживать атмосферу праздника, организовывать с ребятами общие игры, интерактивы, помогая детям вспомнить, каким удельным оказалось их путешествие по Стране и какой огромный мир открывают перед нами книги. По итогам реализации праздника важно получить от ребят обратную связь, дать им возможность поделиться своими эмоциями, впечатлениями, переживаниями. Сам анализ рекомендуется проводить на следующий день, когда эмоции у ребят улягутся, и они будут готовы к конструктивному диалогу.

Дополнительные материалы:

- Энциклопедия коллективных творческих дел (сайт):
<http://kommunarstvo.ru/biblioteka/bibivaent.html>

План-конспект праздничной дискотеки «Оставляем вам на память»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: праздничная дискотека.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: праздничная дискотека, являющаяся эмоциональным финалом смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), световая аппаратура, награды индивидуальные и отрядные.

Место проведения: танцевальная площадка при хорошей погоде / танцевальный зал при плохой погоде.

Особенности организации дела:

В дискотеку включаются задания и конкурсы, которые не вошли в стартовую программу и танцевальную программу, а также просто свободные танцы.

Обязательная часть программы – большой флешмоб, который отряды учили в течение всей смены, и интерактив, во время которого ребята смогут оставить свои пожелания друг другу, отрядам, педагогическому составу или следующим сменам.

Во время праздничной дискотеки можно провести танцевальный конкурс (на скорость, синхронность, зажигательность и т.д.), в котором отряды могут показать себя в разных танцевальных стилях. Также в лагере можно выбрать Короля и Королеву Танцев и в конце вручить им самодельные короны, медали и сладкие призы. Для этого от каждого отряда делегируются мальчик и девочка, которые пройдут конкурсные испытания.

1. Претенденты от отряда на звание Короля и Королевы Танцев должны заранее подготовить и представить танцевальный номер на определенную тему.

2. Следующий этап – танцы, исполняемые спонтанно, под «случайную» музыку. Здесь будет оцениваться умение чувствовать и выражать музыку и ритм.

3. Завершающий этап в конкурсе «Король и Королева Танцев» — испытание с группой поддержки. Задача конкурсантов – ярко и при этом синхронно танцевать вместе со всем своим отрядом.

В завершение дискотеки педагоги могут поздравить своих ребят с успешной организацией совместного праздника и подарить им свой творческий номер-сюрприз.

План-конспект линейки закрытия смены «Содружество Орлят России»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: линейка знаменует официальное завершение смены и награждение её участников, может включать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонки, микрофоны, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, награды индивидуальные и отрядные.

Место проведения: площадь при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые выходят на растанцовку.
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово — короткий экскурс в орлятское путешествие.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательно командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены в качестве дополнительной награды для победителей.
4. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции, смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. (Звучит сигнал «Орлёнок».) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! (Спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь) - Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда за время смены.

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/6G5m409krv-ZYw>
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/CC-NvkWXRZ_6Pg
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма):
https://disk.yandex.ru/d/J_ncdKVCAg_1qA