Березовское муниципальное автономное учреждение
«Детский загородный оздоровительный лагерь «Зарница»

РЕКОМЕНДОВАНО:
Педагогическим советом
БМАУ «ДЗОЛ «Зарница»

Протокол № 01
«17» апреля 2026 г.

У Т В Е Р Ж Д А Ю:
Директор БМАУ «ДЗОЛ» «Зарница»

_____ /А.И. Дергачев
«17» апреля 2026 г.

«ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ»

программа социально-гуманитарной направленности организации детского отдыха и оздоровления в детском загородном оздоровительном лагере

Для детей от 6,5 до 17 лет
Сроки реализации: 28 мая – 29 августа 2026 года

Авторы-разработчики:

Скляров Вадим Евгеньевич, заместитель директора по воспитательной работе

Сивкова Елизавета Юрьевна, методист

2026 год

СОДЕРЖАНИЕ

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ 3
1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 7
1.1. Введение 7
1.2. Актуальность программы 8
1.3. Новизна программы 9
1.4. Отличительные особенности программы 11
1.5. Направленность программы 12
1.6. Адресат программы 13
1.7. Цель и задачи программы 14
1.8. Ожидаемые результаты 15
1.9. Принципы реализации программы 17
1.10. Технологии реализации программы 19
1.11. Методы реализации программы 22
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 27
2.1. Этапы реализации программы 27
2.2. Направления реализации программы 32
2.3. Информация об оздоровительно-образовательных сменах 37
2.4 Система детского самоуправления 49
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 55
3.1. Партнёрское взаимодействие с общественными и молодёжными организациями 55
3.2. Взаимодействие с родительским сообществом 58
3.3. Кадровое обеспечение программы 60
3.4. Информационно-методическое обеспечение 65
3.5. Материально-техническое обеспечение программы 70
4. МЕХАНИЗМ ОЦЕНИВАНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ 74
5. ФАКТОРЫ РИСКА 79
6. СИСТЕМА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ 82
7. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 85
8. ПРИЛОЖЕНИЯ 89

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1	Наименование субъекта Российской Федерации	Свердловская область
2	Полное наименование организации, ведомственная принадлежность, форма собственности	Березовское муниципальное автономное учреждение «Детский загородный оздоровительный лагерь «Зарница» Управление образования Березовского муниципального округа, муниципальная собственность
3	ФИО автора(ов) с указанием занимаемой должности	Скляров Вадим Евгеньевич, заместитель директора по воспитательной работе; Сивкова Елизавета Юрьевна, методист
4	Опыт работы в разработке программ (указать стаж работы, а также количество разработанных программ)	В составе данной команды авторов было разработано и реализовано более 15 программ. Скляров В.Е. имеет опыт работы 17 лет, Сивкова Е.Ю. имеет опыт работы 7 лет
5	Полное название программы (методических материалов)	Программа социально-гуманитарной направленности организации детского отдыха и оздоровления в детском загородном оздоровительном лагере «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ»
7	Целевая группа (возраст детей и специфика программы (Конкурсных материалов)	Для участия в программе «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» приглашаются дети и подростки Березовского городского округа и Свердловской области, в возрасте от 6.5 до 17 лет. Количество участников – 364 человека в смену, всего 2184. Программа охватывает весь возрастной диапазон участников смены.
8	Контактная информация: адрес (с указанием индекса), мобильный телефон, электронный адрес участника Конкурса	623706, Свердловская обл., г. Берёзовский, ул. Механизаторов 40, zarnica_bgo@bk.ru, 8(34369) 47459
9	Краткая аннотация содержания: 1)цель и задачи; 2)этапы реализации с кратким описанием ключевых мероприятий; 3) ресурсное обеспечение; ожидаемые результаты; новизна	**Цель:** Вовлечение детей и подростков в совместную деятельность, направленную на усиление чувства единства с Россией через создание эмоционально насыщенного пространства для проживания её природных, культурных и человеческих ритмов. **Задачи:** *Обучающие:* актуализировать представления о многообразии России через знакомство с шестью ритмами; организовать создание итогового продукта смены. *Развивающие:* повысить эмоциональный интеллект и эмпатию через ритмические практики; обеспечить развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде. *Воспитательные:* усилить чувство принадлежности к России через проживание общих ритмов; укрепить ответственность за общее дело через межсменную преемственность.

		Этапы реализации с кратким описанием ключевых мероприятий: **Этап 1. «Настройка пульса»** (подготовительный, январь – май 2026): разработка концепции и сценариев, подготовка атрибутики (пульс-браслеты, «Пульс-капсула», звуковые логотипы), обучение вожатых, информационное сопровождение. **Этап 2. «Первый удар пульса»** (организационный, 1-3 дни каждой смены): заезд, знакомство, ярмарка интересов, торжественная программа открытия, открытие «Пульс-капсулы», первая «Пульс-минутка». **Этап 3. «Ритм жизни» (основной, 4-11 дни каждой смены):** ***1 смена «Ритм природы»:*** КТД «Звуки. Учимся слышать», «Тактильный мир», «Невидимые чувства», «Ритм леса и степи», «Ритм воды и гор», «Ритм города и села», фестиваль «Урал – земля родная», игра «Код: чувства в форму», «Код: традиции в настоящее», командная игра «Великое переселение», фестиваль «Живой Архив России». ***2 смена «Ритм труда»:*** сюжетно-ролевая игра «Тропа даров», стратегическая сессия «Каждому по дару», КТД «Ресурсы», проектная сессия «Мастерская будущего», ярмарка «Биржа Даров», концерт «Фабрика смыслов», игра по станциям «Первые везде». ***3 смена «Ритм праздника»:*** КТД «Пешка кубика», игра по станциям «Культурный код: шифр единства», детективная игра «Потерянные данные», шоу «Битва умов!», фестиваль дворовых игр «Пойдем поиграем!», сквозная игра «Морской бой», фестиваль «Народное единство», презентация авторских игр «Правила игры». ***4 смена «Ритм семьи»:*** ролевая игра «С чего все началось…», квест «Дело о пропавшей драгоценности», тематические игры «Сделай громче», «Но ты, но ты, но ты», «7 звуков и биток», квест «Заветная шкатулка», литературно-музыкальный концерт «Расскажи мне, бабушка», ярмарка «В гостях хорошо, а дома лучше». ***5 смена «Ритм силы»:*** ВВК «Оркестр единства: пробуждение Ритма», сквозные игры «Сила творения», «Спящие агенты синхрона», квест «Резонанс: миссия по восстановлению связи», выборы «Сила созидания», концерт «Сила команды», танцевальный конкурс «Сила танца», концерт-шоу «Восстановление ритма». ***6 смена «Ритм мечты»:*** ВВК «Моя путеводная звезда», комплекс МК «Мое призвание», игра по станциям «Собери пульс», тренинг «Карта желаний», ролевая игра «Мой выбор», ярмарка «Сияй ярче всех», коллективный проект «Ритм мечты», бал «Велика страна моя родная». **Этап 4. «Финальный аккорд»** (заключительный, 12-14 дни каждой смены): презентация итогового продукта смены, итоговая рефлексия «Тысяча ответов», торжественная передача «Пульс-капсулы», торжественная программа

		закрытия, прощальный концерт «Мы еще вернемся», отрядные огоньки. **Этап 5. «Пульс продолжается»** (аналитический, сентябрь – октябрь 2026): сбор и анализ обратной связи, оценка достижения цели и задач, систематизация итогового продукта сезона, трансляция опыта, корректировка программы. **Ресурсное обеспечение:** материально-техническая база лагеря (помещения, спортплощадки, «Зарница-холл»), специальное оборудование (звуковое, видео), наградная продукция (пульс-браслеты, наклейки, шестерёнки), печатные материалы (дневники, маршрутные листы, «Тайный журнал»), кадровые ресурсы (вожатые СПО, воспитатели, дирекция смен и программ). **Ожидаемые результаты:** расширены представления о России; создан итоговый продукт смены; развит эмоциональный интеллект и коммуникативные навыки; усилено чувство принадлежности к России. **Новизна**: внедрение ритмической педагогики как системного ежедневного инструмента («Пульс-минутки»); введение звукового логотипа смены и общелагерного «Пульс-сигнала»; создание «ритмического расписания» (чередование активностей по энергетической волне); межсменная «Пульс-капсула» как материальный артефакт преемственности.
10	Социально-экономическая значимость	1. Реализация государственного запроса на формирование гражданской идентичности и патриотизма через детский отдых. 2. Развитие социальной активности школьников, выявление талантливой молодежи. 3. Профилактика детского травматизма и пропаганда безопасного поведения. 4. Создание и трансляция инновационной модели единства через многообразие для других ДОЛ.
11	Достижения автора(ов) и организаций, реализовавших представленную на Конкурс программу (или методические материалы)	1. III место в номинации «Лучшая воспитательная работа» областного конкурса на лучшую организацию отдыха и оздоровления детей в Свердловской области, 2023 год; 2. I место в номинации «Лучшая инфраструктура» областного конкурса на лучшую организацию отдыха и оздоровления детей в Свердловской области, 2023 год; 3. I место в областном конкурсе «Песня лета» в номинации «Гимн детства», 2023 год; 4. I место в областном конкурсе «Песня лета» в номинации «Струны лета», 2023 год; 5. I место в областном конкурсе программ и методических разработок в номинации «Программы стационарных лагерей», 2023 год; 6. III место в областном конкурсе программ дополнительного образования «ВРЕСУРСЕ» в номинации

		«Программы социально-гуманитарной направленности», 2023 год; 7. I место в областном конкурсе программ дополнительного образования «ВРЕСУРСЕ» в номинации «Программы социально-гуманитарной направленности», 2023 год; 8. II место в областном конкурсе профессионального мастерства «Я – вожатый!», 2023 год; 9. I место в областном конкурсе программ помощников вожатых «Курсанты лета», руководитель Сивкова Елизавета Юрьевна, 2023 год; 10. I место в областном конкурсе программ дополнительного образования «ВРЕСУРСЕ» в номинации «Программы социально-гуманитарной направленности», 2024 год; 11. II место в областном конкурсе «Песня лета» в номинации «Шумовая летняя», 2023 год; 12. I место в областном конкурсе программ и методических разработок в номинации «Программы стационарных лагерей», 2024 год; 13. I место в номинации «Лучшая воспитательная работа» областного конкурса на лучшую организацию отдыха и оздоровления детей в Свердловской области, 2024 год; 14. I место в номинации «Лучшая организация проектных и профильных смен» областного конкурса на лучшую организацию отдыха и оздоровления детей в Свердловской области, 2024 год; 15. Победитель во Всероссийском конкурсе «Лучший лагерь России – 2024»; 16. I место в номинации «Программы стационарных лагерей» Всероссийского конкурса программ и методических материалов организаций отдыха детей и их оздоровления, 2024 год; 17. I место в номинации «Лучшее детское самоуправление» областного конкурса на лучшую организацию отдыха и оздоровления детей в Свердловской области, 2025 год; 18. I место в областном конкурсе программ и методических разработок в номинации «Программы стационарных лагерей», 2025 год;

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Введение

Система детского отдыха в Российской Федерации является неотъемлемой частью государственной политики в сфере образования, воспитания и охраны здоровья подрастающего поколения. Каникулярный период – это не просто время, свободное от учёбы, а уникальный ресурс для личностного развития, социальной адаптации, эмоциональной разгрузки и формирования жизненных ориентиров. Именно в детском лагере, в условиях временного коллектива, ребёнок получает возможность применить на практике те знания и навыки, которые он приобретал в школе, научиться выстраивать отношения со сверстниками и взрослыми, принимать самостоятельные решения и нести за них ответственность. Лагерь становится моделью общества в миниатюре – с его правилами, традициями, ценностями и, самое главное, живым человеческим общением, которое невозможно заменить никакими цифровыми технологиями.

Разработка и реализация данной программы осуществляется в строгом соответствии с нормативно-правовой базой Российской Федерации в сфере образования, воспитания, защиты детства и организации отдыха и оздоровления детей. Ключевыми документами выступают:

1. Конституция Российской Федерации.

2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

3. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

4. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 г. № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

6. СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».

7. Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 29 августа 2024 г. № Р-160 «Об объявлении 2025 года Годом детского отдыха в системе образования».

Таким образом, программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» является не только творческим проектом педагогического коллектива, но и прямой реализацией государственного запроса на воспитание гармоничной, социально активной, культурно идентифицированной личности, чувствующей свою связь с большой страной – через её ритмы, голоса и истории.

1.2. Актуальность программы

Программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» создана не в вакууме – она является прямым ответом на конкретные проблемы, вызовы и потребности, которые существуют сегодня в обществе, государственной политике, системе детского отдыха и в среде самих подростков.

Современное российское общество переживает переоценку ценностей. На фоне декларируемого единства, патриотизма и уважения к культурам растёт отчуждение между поколениями, размываются устои, снижается эмпатия. В детско-подростковой среде цифровая социализация вытесняет живое общение, а информационный шум мешает слышать себя и других. Программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» предлагает способ преодоления этих трудностей: через метафору «ритма» и «пульса» дети учатся замечать свой темп и ритм другого, команды, природы, страны. Совместное создание продуктов превращает «единство» в личный опыт, решая проблему дефицита осмысленного, эмпатийного общения.

Государственная политика (Стратегия воспитания до 2030 г., закон № 304-ФЗ) требует укрепления идентичности и традиционных ценностей, но часто реализуется через формальные мероприятия, не находящие отклика у

детей. Программа предлагает иное: не «рассказывать о России», а «позволить её почувствовать» через сенсорные практики, игры и коллективное творчество, преодолевая разрыв между «надо» и «интересно».

БМАУ ДЗОЛ «Зарница» – единственный загородный лагерь в Березовском муниципальном округе. Здесь многие дети отдыхают годами, что снижает новизну и мотивацию. Программа 2026 года решает это через годовую экосистему из шести смен, где каждая – часть общей истории. Ребёнок попадает не в новую тему, а в продолжение знакомой вселенной, углубляя знания и получая новые роли. Это повышает лояльность, укрепляет бренд и обогащает методический арсенал педагогов.

Современные дети и подростки – поколение с клиповым мышлением, жаждой обратной связи и недоверием к пустым лозунгам. Им нужно быть услышанными, выбирать и создавать реальное. При этом высока тревожность, не хватает навыков командной работы. Программа даёт выбор, действие, рефлексию и принадлежность общему делу с учётом возраста: младшие – в игре и сенсорике, средние – в проектах, старшие – в дискуссиях. Так она становится пространством самореализации, а не навязанной деятельностью.

1.3. Новизна программы

Анализ существующих программ патриотической и этнокультурной направленности показывает, что большинство из них строится либо на **информировании** (лекции, викторины, экскурсии), либо на **этнографии** (знакомство с костюмами, танцами, кухней разных народов). Программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» предлагает принципиально иной подход, новизна которого заключается в следующем.

1. От фиксации различий – к поиску общего через ритм

В отличие от большинства существующих программ, которые акцентируют различия между народами («чем отличаются костюмы, обычаи, языки»), программа фокусируется на **общих для всех ритмах жизни**: ритм природы, ритм труда, ритм семьи, ритм праздника, ритм силы, ритм мечты.

Эти ритмы есть у каждого человека независимо от его национальности, региона или вероисповедания. Таким образом, в программе меняется **оптика восприятия**: от «мы разные» к «мы едины в своём многообразии».

2. От информирования – к эмоциональному проживанию

Большинство существующих программ делают акцент на **когнитивный компонент** (знания о стране). Программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» переносит акцент на **эмоционально проживание**. Ребёнок не «узнаёт» о России – он **чувствует** её через звуки, ритмы, движение, совместное создание артефактов. Это соответствует современным исследованиям в области педагогики и психологии: информация, пропущенная через тело и эмоции, усваивается глубже и остаётся с человеком надолго.

3. Ритмическая педагогика как системный инструмент

В практике ДОЛ ритм используется либо в музыкальном контексте (песни, танцы), либо как метафора. Программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» впервые вводит **ритмическую педагогику** как системный инструмент воспитания и сплочения. Ежедневные «Пульс-минутки» (дыхание в унисон, синхронные хлопки, шаги под общий ритм) работают с доречевым уровнем единства. Это принципиально отличает программу от существующих аналогов, где сплочение группы достигается через вербальные и игровые методы.

4. Звуковой логотип смены и общелагерный «Пульс-сигнал»

В существующей практике звук в лагере используется только на мероприятиях (микрофоны, музыка). Программа вводит **звуковой логотип** каждой смены – короткий ритмический сигнал, который становится «паролем» смены и используется для переклички. Кроме того, вводится **общелагерный «Пульс-сигнал»** – единый звук, заменяющий свисток или крик. Это превращает управление большой группой детей в игру и снижает уровень шума без повышения голоса.

5. «Ритмическое расписание» как осознанное чередование активностей

Традиционное расписание строится по логике «утро – дело, день – спорт, вечер – концерт». Программа вводит **«ритмическое расписание»**, где каждый временной блок имеет свою энергетическую характеристику. Это снижает тревожность детей (особенно младших) и помогает вожатым грамотно распределять нагрузку.

1.4. Отличительные особенности программы

Программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» не является «программой с нуля». Она опирается на успешный опыт предыдущих лет, но при этом вносит **принципиальные изменения** в целевую установку, содержание и педагогические средства.

Год	Название программы	Ключевая идея	Что взято в 2026
2022	«Новая реальность»	Развитие эмоционального интеллекта	Рефлексивные практики, работа с эмоциями
2023	«Твоя версия»	Наставничество, самоопределение	Система ролей
2024	«Создатели»	Институт семьи, проектная деятельность	Тема семьи, создание итоговых продуктов
2025	«Время приключений»	Сквозная игровая модель, видеодневник	Игровая легенда, рефлексия на камеру

При этом программа 2026 года **не является модификацией** какой-либо одной из предыдущих программ, поскольку изменена не только совокупность педагогических средств, но и сама **целевая установка**.

Приоритетные направления и расстановка акцентов

По сравнению с предыдущими программами БМАУ ДЗОЛ «Зарница», в «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» сделаны следующие акценты:

1. **От внутреннего мира – к внешнему контексту.** Если раньше программа была сосредоточена на ребёнке, его чувствах, его семье, его

развитии, то теперь ребёнок вписан в **большой контекст страны**. Он не изолирован, а является частью живого организма.

2. **От психологии – к ощущениям.** Ранее основными инструментами были беседа, игра, творчество. Теперь добавляется эмоциональное проживание через ритм, дыхание, синхронизацию движений.
3. **От демонстрации – к наследию.** Если раньше итоговый продукт жил до конца смены, то теперь он передаётся дальше, создавая ощущение **причастности к большому делу**.

Таким образом, программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» является **логичным продолжением и развитием** программ, ранее реализованных в БМАУ ДЗОЛ «Зарница», но при этом обладает следующими отличительными особенностями:

- новая целевая установка (гражданская идентичность через единство с Россией);
- сквозной годовой сюжет с передачей артефактов («Пульс-капсула»);
- ритмическая педагогика как системный воспитательный инструмент;
- звуковой логотип и «Пульс-сигнал»;
- смещение акцента с внутреннего мира ребёнка на его включённость в жизнь страны.

Программа не отвергает опыт предыдущих лет, а **интегрирует** его в новую, более масштабную педагогическую задачу, что и составляет её главную отличительную особенность от всех ранее реализованных программ.

1.5. Направленность программы

Программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» относится к социально-гуманитарной направленности, данный выбор обусловлен рядом причин.

Прежде всего, содержание программы целиком ориентировано на активную социализацию ребёнка в обществе, формирование гражданской идентичности, патриотизма, уважения к культурному и историческому наследию России. В отличие от других направленностей, которые ставят во

главу угла подготовку спортсменов, исследователей природы, инженеров, художников или туристов, программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» фокусируется на человеке в его отношениях с другими людьми, с командой, с обществом и с большой страной. Главная идея программы – не передача узко предметных знаний, а организация опыта переживания и деятельности, через которую формируется чувство принадлежности к России, уважение к её многообразию и понимание ценности единства.

Кроме того, в программе целенаправленно развиваются «гибкие навыки», которые относятся именно к социально-гуманитарной сфере: коммуникативные навыки (умение слышать другого, договариваться, работать в команде), эмоциональный интеллект (понимание своих и чужих эмоций, эмпатия), лидерские качества (ответственность, умение вести за собой, принимать решения), а также навыки рефлексии (способность анализировать свои действия и чувства). Эти компетенции представляют собой универсальные социальные умения, что также подтверждает выбранную направленность. Творчество, спорт, исследование и игра присутствуют в программе, но они выступают не как самоцель, а как средства достижения главной цели – личностного и социального развития ребёнка, формирования его ценностно-смысловой сферы.

1.6. Адресат программы

Для участия в программе «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» приглашаются дети и подростки Березовского городского округа и Свердловской области, в возрасте от 6.5 до 17 лет. Количество участников – 364 человека в смену. Программа охватывает весь возрастной диапазон участников смены.

Условиями формирования отрядов в БМАУ «ДЗОЛ «Зарница» является традиционный возрастной принцип – приводящий к формированию отрядов детей, которые ранее были между собой не знакомы и отрядов профильных направлений (спорт, искусство, наука и т.д.)

Возрастные особенности детей и подростков

- **Младший школьный возраст 6,5-10 лет.** Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности – учения. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план.
- **Средний школьный возраст (подростковый) 11-13 лет.** Переход от детства к взрослости составляет главный смысл. Считается «кризисным», так как в этом возрасте происходят многие качественные сдвиги в развитии подростка. В этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания. Происходит стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

Старший школьный возраст (ранняя юность) 14-17 лет. В этом возрасте происходит открытие своего внутреннего мира. Главным измерением времени в самосознании становится будущее, к которому подросток начинает себя готовить. Ведущей деятельностью является учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. Начальная стадия физической зрелости и одновременно стадия завершения полового развития.

1.7. Цель и задачи программы

Целью программы является вовлечение детей и подростков в совместную деятельность, направленную на усиление чувства единства с

Россией через создание эмоционально насыщенного пространства для проживания её природных, культурных и человеческих ритмов.

Задачи:

Обучающие:

1. Актуализировать представления детей и подростков о природном, культурном и человеческом многообразии России через знакомство с шестью ритмами жизни страны (природа, труд, семья, праздник, сила, мечта).

2. Организовать деятельность по созданию итогового продукта каждой смены, фиксирующего прожитый детьми опыт единства.

Развивающие:

3. Повысить эмоциональный интеллект детей и подростков, эмпатии и способности чувствовать другого через ежедневные ритмические практики и совместные активности.

4. Обеспечить развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде через вовлечение детей и подростков в совместное планирование, действие и рефлексию в рамках игровой модели.

Воспитательные:

5. Усилить у детей и подростков чувства принадлежности к России и уважения к её многообразию через эмоциональное проживание общих для всех народов страны ритмов жизни.

6. Укрепить у детей и подростков ответственность за общее дело и ощущение сопричастности к долгосрочному результату через участие в межсменной преемственности.

1.8. Ожидаемые результаты

Для детей и подростков

Сфера	Ожидаемый результат
Знания и умения	1. Расширены представления о природном, культурном и человеческом многообразии России.

Сфера	Ожидаемый результат
	2. Ребёнок знает шесть ритмов жизни страны и может привести примеры их проявления. 3. Каждый отряд создал итоговый продукт смены, каждый ребёнок внёс в него личный вклад.
Личностные качества	1. Развит эмоциональный интеллект: ребёнок способен распознавать свои и чужие эмоции, проявлять эмпатию. 2. Развиты коммуникативные навыки: умение договариваться, работать в команде, распределять роли. 3. Ребёнок способен к рефлексии (вербализует чувства, анализирует свои действия).
Ценностные отношения	1. Усилено чувство принадлежности к России, уважение к её многообразию. 2. Приобретён опыт ответственности за общее дело и сопричастности к долгосрочному результату. 3. Ребёнок испытывает гордость от осознания, что его вклад важен и будет жить дальше.

Для педагогического коллектива

Сфера	Ожидаемый результат
Профессиональные компетенции	1. Освоены технологии ритмической педагогики (проведение «Пульс-минуток», работа со звуковыми логотипами). 2. Приобретён опыт организации межсменной преемственности через «Пульс-капсулу». 3. Разработаны и апробированы авторские сценарии ключевых событий на каждой смене.
Методическая база	1. Создан банк ритмических практик и рефлексивных техник. 2. Создан итоговый продукт каждой смены.

Для родителей

Сфера	Ожидаемый результат
Информированность	1. Родители регулярно получают информацию о жизни ребёнка в лагере через медиа-каналы (видеодневники, фото, посты). 2. Родители видят позитивные изменения в эмоциональном состоянии ребёнка (снижение тревожности, повышение уверенности).

Сфера	Ожидаемый результат
Вовлечённость	1. Родители имеют возможность участвовать в отдельных событиях. 2. Родители получают обратную связь о результатах участия ребёнка в программе.

Для общества (в социально-педагогическом смысле)

Сфера	Ожидаемый результат
Гражданское воспитание	1. Реализован запрос на формирование гражданской идентичности через детский отдых. 2. Транслирована модель единства через многообразие (в противовес подходам, акцентирующим различия).

1.9. Принципы реализации программы

1. Принцип ритмической целесообразности

Каждая активность в течение дня, каждый день в течение смены и каждая смена в течение сезона подчиняются определённому ритму. Это означает, что педагогический коллектив осознанно чередует виды деятельности по их энергетической нагрузке (утро – настройка, день – активность, вечер – творчество, перед сном – рефлексия). Ни одно мероприятие не проводится «просто потому, что так принято» – его место в ритме дня и смены обосновано.

Ориентир для педагогического персонала: перед проведением мероприятия задать себе вопрос «Какой это ритм? Куда он ведёт детей? Что после него должно быть?».

2. Принцип проживания, а не информирования

В основе программы лежит убеждение: чувство единства с Россией нельзя «выучить» или «запомнить» – его можно только **прожить**. Поэтому педагоги отказываются от длинных лекций, назидательных бесед и формальных мероприятий «для галочки». Вместо этого они создают ситуации, в которых ребёнок через тело, звук, движение, эмоцию и совместное действие сам приходит к ощущению связи со страной.

Ориентир для педагогического персонала: не рассказывать «как важно быть патриотом», а организовать деятельность, в которой это чувство возникает естественно (например, через синхронное дыхание в «Пульс-минутке» или создание звуковой карты родного края).

3. Принцип единства через многообразие

Программа не акцентирует различия между народами, регионами, культурами («кто во что одет», «какие у кого обычаи»). Вместо этого она фокусируется на **общем**, что есть у всех: ритм природы, ритм труда, ритм семьи, ритм праздника, ритм силы, ритм мечты. Разнообразие проявляется в том, как эти ритмы звучат у разных народов, но основа едина. Это формирует у детей уважение к многообразию без противопоставления «мы – они».

Ориентир для педагогического персонала: при знакомстве с культурой любого народа России искать не то, «чем они отличаются от нас», а то, «как у них звучит общий для всех ритм».

4. Принцип субъектности ребёнка

Ребёнок в программе – не объект педагогического воздействия, а **равноправный участник** совместной деятельности. Он имеет право выбора (свой ритм, свою роль, свою творческую мастерскую), право голоса (в обсуждении планов, в рефлексии), право на ошибку. Вожатый не «даёт задание», а «предлагает стать соавтором».

Ориентир для педагогического персонала: спрашивать, а не приказывать; советоваться, а не диктовать; замечать и поощрять инициативу, даже если она нарушает первоначальный план.

5. Принцип преемственности и «долгого следа»

Каждая смена не заканчивается концертом и разъездом. Её итог – материальный или событийный артефакт – передаётся следующей смене через «Пульс-капсулу». Ребёнок уезжает с пониманием, что он стал частью **большой истории**, которая продолжится без него. Это создаёт ощущение собственной значимости и ответственности.

Ориентир для педагогического персонала: не обесценивать итоговый продукт фразой «главное – не результат, а участие». Результат важен, и он будет жить дальше.

6. Принцип психологической безопасности

Программа предполагает, что каждый ребёнок имеет право на свой темп, свой способ участия, свою форму рефлексии. Видеодневник и «Тайный журнал» – добровольны. «Пульс-минутки» не требуют выдающихся физических способностей. Никто не будет вызван на сцену против воли. Это особенно важно для тревожных, стеснительных или имеющих травматичный опыт детей.

Ориентир для педагогического персонала: внимательно наблюдать за состоянием детей, не настаивать, предлагать альтернативы, создавать пространство, где «можно быть разным».

7. Принцип коллективного творчества (КТД)

Все ключевые события и итоговые продукты создаются совместно детьми и взрослыми. Нет «готовых решений», принесённых вожатыми из методички. Есть общее придумывание, обсуждение, распределение ролей, совместное действие и общая рефлексия. Это развивает чувство «мы», ответственность и самостоятельность.

Ориентир для педагогического персонала: не готовить концерт «за детей», а вместе с ними его придумывать и делать.

1.10. Технологии реализации программы

Реализация программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» предполагает использование комплекса педагогических технологий и технологий досуговой деятельности, которые обеспечивают достижение поставленной цели и задач. Выбор технологий обусловлен возрастными особенностями детей, спецификой временного детского коллектива и ключевой идеей программы – проживанием единства через ритм.

1. Здоровьесберегающие технологии

В программе здоровье сбережение понимается не только как соблюдение режима дня и физическая активность, но и как сохранение психоэмоционального здоровья детей. Ежедневные «Пульс-минутки» (дыхательные и ритмические упражнения) способствуют снятию тревожности, синхронизации группы и формируют навык саморегуляции. Чередование активностей в соответствии с «ритмическим расписанием» предотвращает переутомление. Кроме того, все ключевые события программы включают двигательную активность на свежем воздухе (квесты, спортивные игры, экологические тропы).

2. Технология коллективной творческой деятельности (КТД)

Данная технология является одной из основных в программе. Вся деятельность внутри отряда – от принятия решения до реализации задумок – строится как коллективная. Дети и взрослые вместе планируют день, обсуждают идеи для итогового продукта, распределяют роли, совместно действуют и рефлексируют. Это особенно важно для создания «Живого Архива России», «Кода города», «Авторской игры», «Семейной шкатулки», механизма «Пульс» и «Карты созвездий» – продуктов, которые рождаются из общего замысла, а не выдаются вожатым как «задание».

3. Игровые технологии

Игра реализуется через всю программу. Сквозная легенда создаёт игровой контекст, в котором каждое действие получает смысл. Квесты, ролевые игры, сюжетно-ролевые игры активизируют детей и подростков, погружают в тему и позволяют проживать ритмы, а не просто узнавать о них. Игровая мотивация поддерживает интерес на протяжении всей смены.

4. Технология создания ситуации успеха

Каждый ребёнок в программе имеет возможность проявить себя в том ритме, который ему ближе. Ситуация успеха создаётся через вариативность заданий, учёт индивидуальных особенностей, публичное признание достижений (награждение на линейке, упоминание в видеодневнике, размещение работ в медиа). Особое значение имеет видеодневник и «Тайный

журнал» – ребёнок может высказаться в комфортном для себя формате и быть услышанным без публичной оценки.

5. Технология предъявления педагогического требования (по Н.Е. Щурковой)

В начале каждой смены через игровую легенду детям предъявляются культурные нормы отношения к человеку, труду, природе, обществу. Требование оформляется не как запрет, а как «кодекс Хранителя ритма» – добровольно принимаемые правила. Вожатый превращает внешнее требование во внутреннее отношение через обсуждение, личный пример и совместную рефлексию. Это особенно актуально для формирования ответственности за общее дело и уважения к чужому труду.

6. Технология командообразования (тимбилдинг)

Сплочение временного детского коллектива – одна из ключевых задач программы. Для этого используются специально организованные игры и упражнения, многие из которых встроены в ритмические практики. Синхронные хлопки, шаги в унисон, дыхание в одном ритме работают на сплочение на доречевом, телесном уровне. Кроме того, проводятся классические тимбилдинги: верёвочный курс, командные квесты, совместное прохождение испытаний.

7. Технология проектного обучения

Каждая смена завершается созданием итогового продукта – проекта, который имеет реальную ценность и передаётся дальше. Дети проходят полный цикл проекта: замысел (какой ритм мы проживаем), планирование (что будем создавать), реализация (распределение ролей, совместное действие), презентация (защита продукта перед другими отрядами или на закрытии смены), передача (в «Пульс-капсулу» следующей смене). Проектная деятельность обеспечивает сотрудничество детей и взрослых, формирует социальные навыки и даёт ощущение значимости своего труда.

8. Кейс-технология

Используется в старших отрядах при обсуждении сложных ситуаций, связанных с ритмами страны. Детям предлагается реальная или смоделированная ситуация (например: «В вашем регионе исчезает народная традиция, связанная с ритмом праздника. Что вы будете делать?»), не имеющая единственно правильного ответа. В ходе анализа, дебатов и поиска альтернативных решений у детей развивается критическое мышление, умение аргументировать свою позицию и находить компромисс.

9. Шоу-технология

Яркие, зрелищные события программы организуются по законам шоу-технологии: деление на сцену и зал, соревновательность, заготовленный сценарий. Однако в программе «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» есть важное отличие: дети выступают не только в роли зрителей, но и активно участвуют в подготовке номеров, создании декораций, разработке сценариев и проведении мероприятий. Это снижает пассивность и превращает шоу в результат совместного творчества.

Структура каждого мероприятия

Независимо от используемой технологии, каждое мероприятие в программе «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» строится по трёхблочной структуре:

Блок	Содержание	Пример
Подготовка	Постановка цели, создание мотивации, распределение ролей, инструктаж	Вожатый объявляет легенду квеста, отряд обсуждает стратегию
Реализация	Непосредственное проведение мероприятия, деятельность детей и взрослых	Отряд проходит этапы квеста, собирает артефакты, выполняет задания
Анализ итогов	Рефлексия, обсуждение результатов, фиксация достижений, передача продукта	«Пульс-минутка», обсуждение в кругу, запись видеодневника, помещение артефакта в «Пульс-капсулу»

1.11. Методы реализации программы

1. Методы формирования сознания личности (убеждение, осмысление)

Данная группа методов направлена на то, чтобы ребёнок не просто «запомнил» информацию о России и её ритмах, а осознал, принял и присвоил эти ценности.

Метод	Описание применения	Пример
Беседа	Обсуждение ключевых понятий программы (ритм, пульс, единство, гармония) в отрядном кругу	«Пульс-минутка» с вопросами: «Что сегодня ты почувствовал? Какой ритм отозвался?»
Рассказ (легенда)	Погружение в игровой сюжет через истории Хранителей ритмов, легенды народов России	Легенда о том, как Хранители передают «Живой Архив» следующей смене
Дискуссия	Обсуждение неоднозначных вопросов, связанных с ритмами страны (для старших отрядов)	«Может ли ритм города мешать ритму природы?», «Что важнее – сохранять традиции или создавать новые?»
Метод размышления	Создание пауз для самостоятельного осмысления, когда вожатый не даёт готового ответа, а провоцирует на поиск	После квеста вопрос: «Почему именно этот звук ты запомнил? Что он тебе сказал о России?»
Метод интригующих вопросов	Вопросы, которые не имеют однозначного ответа и пробуждают любопытство	«Как ты думаешь, у природы есть пульс? А у города? А у твоей семьи?»

2. Методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения

Это основная группа методов в программе, поскольку цель достигается через **проживание**, а не информирование.

Метод	Описание применения	Пример
Квест	Командное движение по станциям с выполнением заданий, связанных с ритмом смены	Квест «Ритм леса и степи» (1 смена), «Испытание ритмом» (5 смена)
Проектная деятельность	Создание итоговых продуктов смены («Живой Архив», «Код города», игра, шкатулка, механизм, карта созвездий)	Отряд создаёт звуковую карту своей территории

Метод	Описание применения	Пример
Коллективное творческое дело	Совместное планирование, подготовка и проведение мероприятий, создание продуктов	Отряд придумывает и ставит танец для конкурса «В ритме легенд»
Драматизация	Разыгрывание сцен, легенд, исторических или вымышленных сюжетов	Сюжетно-ролевая игра «Гонец: история из жизни»
Игровой тренинг	Серия коротких игр на сплочение, взаимодействие, развитие эмоционального интеллекта	«Передай ритм по кругу», «Повтори хлопок соседа»
Метод театрализации	Создание ярких, зрелищных форм досуга, где дети выступают и как актёры, и как зрители	Конкурс «Музыкальный альянс», шоу «Битва умов»
Метод воспитывающих ситуаций	Создание ситуаций, в которых ребёнок должен сделать нравственный выбор	Во время квеста отряд встречает «потерявшегося» персонажа – помочь или идти дальше?

3. Методы стимулирования поведения и деятельности

Эти методы поддерживают мотивацию детей, создают ситуацию успеха и побуждают к активности.

Метод	Описание применения	Пример
Соревновательность	Элементы соревнования между отрядами или внутри отряда, не переходящие в жёсткую конкуренцию	Кто больше соберёт звуков для «Живого Архива», чья шестерёнка точнее подойдёт к механизму
Поощрение	Публичное и индивидуальное признание достижений (на линейке, в видеодневнике, в соцсетях)	Вручение наклейки «Хранитель ритма», упоминание в рубрике «Пульс дня»
Создание ситуации успеха	Педагогическое сопровождение, при котором ребёнок гарантированно справляется с заданием (дифференциация сложности)	Младшие отряды получают упрощённые версии квестов, старшие – усложнённые

Метод	Описание применения	Пример
Игровая мотивация	Баллы, артефакты, звания не «просто так», а как часть игрового сюжета	Бусины на пульс-браслет за каждый прожитый ритм, шестерёнки для сборки механизма
Метод равноправного духовного контакта	Отношения вожатого и ребёнка как равноправных участников, без менторства	Вожатый тоже надевает пульс-браслет и получает бусины, тоже участвует в «Пульс-минутках»

4. Методы контроля, самоконтроля, оценки и самооценки

Эти методы позволяют отслеживать динамику и дают ребёнку возможность увидеть собственный рост.

Метод	Описание применения	Пример
Педагогическое наблюдение	Ежедневное фиксирование вожатыми эмоционального состояния, активности, включённости детей	Заполнение «Карты настроения отряда» после «Пульс-минутки»
Рефлексивные практики	Вербализация ребёнком своих чувств, мыслей, достижений в комфортном формате	Ребёнок наедине с камерой отвечает на вопрос дня: «Какой ритм сегодня был твоим?»
«Тайный журнал»	Анонимное или подписанное высказывание о событиях дня, о себе, о команде	Ребёнок записывает, что ему помогло, а что мешало в сегодняшнем квесте
Коллективный анализ	Совместное обсуждение прожитого дня, выделение главного, благодарности друг другу	Вечерний огонёк, где каждый говорит: «Сегодня я почувствовал ритм...»
Метод незаконченного предложения	Быстрая диагностика эмоционального состояния и понимания темы	«Сегодня я понял, что ритм – это...», «Я чувствую себя частью страны, когда...»
Метод цветописи (адаптированный)	Визуальная рефлексия через цвет, доступная даже младшим детям	Каждый ребёнок в конце дня выбирает цвет для «Карты пульса отряда»

Особенности применения методов в программе

1. **Приоритет методов проживания над методами информирования.** Даже беседа и дискуссия строятся не как передача знаний, а как совместный поиск смыслов.

2. **Игровая оболочка всех методов.** Даже серьёзная рефлексия может быть упакована в игру («Цвет пульса», «Шестерёнка дня»).

3. **Добровольность и безопасность.** Методы, предполагающие публичность (выступление, ответ на сцене), всегда имеют альтернативу (видеодневник, «Тайный журнал», работа в малой группе).

4. **Возрастная вариативность.** Для младших – больше игровых и сенсорных методов, для средних – проектных и соревновательных, для старших – дискуссионных и рефлексивных.

5. **Единство слова, тела и ритма.** Многие методы включают телесный компонент (дыхание, хлопки, шаги), что усиливает проживание и запоминание.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Этапы реализации программы

Программа «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» реализуется в пять этапов, каждый из которых имеет свои задачи, содержание и ожидаемый результат. Этапы выстроены в логике движения от подготовительной «настройки» через проживание ритмов к анализу и передаче опыта.

Этап 1. «Настройка пульса» (подготовительный, долагерный)

Сроки: январь – май 2026 года

Задачи этапа:

- Разработать концепцию, сценарии ключевых событий и методические материалы для каждой смены.
- Подготовить атрибутику программы (наклейки, шестерёнки, «Пульс-капсулу», звуковые логотипы).
- Провести обучение вожатых и воспитателей: ритмическая педагогика, проведение «Пульс-минуток», работа с видеодневником и «Тайным журналом».
- Организовать информационное сопровождение (анонсы, посты в соцсетях, видеоприглашения для родителей и детей).
- Закупить необходимые материалы (канцелярия, технические средства для видеосъёмки, материалы для создания итоговых продуктов).

Содержание деятельности:

- Разработка плана мероприятий 6 смен с учётом сквозной легенды.
- Создание банка ритмических практик («Пульс-минутки» для разных возрастов).
- Подготовка «Пульс-капсулы» и символического наполнения для передачи между сменами.
- Проведение установочных семинаров с педагогическим коллективом (в том числе онлайн-интенсив).
- Оформление лагеря в соответствии с визуальным стилем программы (линии пульса, ритмические паттерны, звуковые точки).

Результат этапа: программа методически, организационно и материально готова к реализации. Педагогический коллектив владеет необходимыми компетенциями. Создана мотивационная среда для детей и родителей.

Этап 2. «Первый удар пульса» (организационный этап смены)

Сроки:1-3 дни каждой смены

Задачи этапа:

- Обеспечить адаптацию детей к новым условиям, режиму, коллективу.
- Познакомить детей с легендой смены, игровой моделью, правилами и традициями («Кодекс Хранителя ритма»).
- Провести первичную диагностику ожиданий, эмоционального состояния, интересов.
- Сформировать органы самоуправления.
- Создать мотивационный старт: вручение пульс-браслетов, знакомство со звуковым логотипом смены.
- Открыть «Пульс-капсулу» (получить артефакты от предыдущей смены).

Содержание деятельности:

- Заезд, расселение, первичное знакомство.
- Мероприятия, направленные на погружение в легенду.
- Ярмарка интересов (презентация клубов, творческих мастерских).
- Торжественная программа открытия.
- Игры на вторичное знакомство и сплочение, выборы в органы самоуправления.
- Первая «Пульс-минутка» (введение в ритмические практики).
- Открытие «Пульс-капсулы» с наследием предыдущей смены.

Результат этапа: дети адаптировались, приняли правила, включились в игровую модель. Сформирован временный детский коллектив, работают органы самоуправления. Создана мотивационная основа для прохождения основного этапа.

Этап 3. «Ритм жизни» (основной этап смены)

Сроки: 4-11 дни каждой смены

Задачи этапа:

- Реализовать ключевые мероприятия в соответствии с ритмом смены (природа, труд, семья, праздник, сила, мечта).
- Обеспечить ежедневное проживание ритма через «Пульс-минутки», мероприятия, творческие мастерские.
- Организовать создание итогового продукта смены («Живой Архив России», «Код города», игра, шкатулка, механизм, карта созвездий).
- Поддерживать работу органов самоуправления и детских инициатив.
- Проводить ежедневную рефлексию (видеодневник, «Тайный журнал», огоньки).
- Обеспечить межотрядное взаимодействие (гостевания, совместные проекты, сквозные игры).

Содержание деятельности (в зависимости от смены):

Смена	Ритм	Ключевые события основного этапа
1	Природы	КТД «Звуки. Учимся слышать», «Невидимые чувства», командная игра «Великое переселение», КТД «Сборка Архива: Достояние Урала», фестиваль «Живой Архив России»
2	Труда	Сюжетно-ролева игра «Тропа даров», стратегическая сессия «Каждому по дару», КТД «Ресурсы», проектная сессия «Код города», ярмарка «Биржа даров», создание проекта идеального пространства для жизни
3	Праздника	ИПС «Стартовая позиция», КТД «Пешка кубика», комплекс МК «Любимая игра», детективная игра «Потерянные данные», тематический день «Карта роста», квест «Локация не найдена», презентация видео-визиток «Правила игры», гостевания «Моя игра»
4	Семьи	Ролевая игра «С чего все началось...», квест «Дело о пропавшей драгоценности», тематические дни каждого персонажа, квест «Заветная шкатулка» литературно-музыкальный концерт «Расскажи мне, бабушка»
5	Силы	Вожатско-воспитательский концерт «Оркестр единства: пробуждение Ритма», сквозная игра «Сила творения»,

Смена	Ритм	Ключевые события основного этапа
		сквозная игра «Спящие агенты синхрона», квест «Резонанс: миссия по восстановлению связи», литературно-музыкальный концерт «Непроизнесенное», аукцион «Сила и щедрость», концерт-шоу «Ритм восстановлен!»
6	Мечты	Вожатско-воспитательский концерт «Моя путеводная звезда», комплекс мастер-классов «Мое призвание», КТД «Мой мир», ролевая игра «Мой выбор!», ярмарка «Сияй ярче всех», коллективный проект «Ритм мечты»

Сквозные активности (для всех смен):

- Ежедневная «Пульс-минутка» (утром и перед сном).
- Работа творческих мастерских и клубов по интересам.
- Видеодневник (индивидуальные записи детей).
- «Тайный журнал» (письменная рефлексия).
- Гостевания между отрядами.
- Акции «Экватор» (середина смены), Дни единых действий (по федеральному календарю).

Результат этапа: прожит основной ритм смены, создан итоговый продукт. Дети получили опыт совместной деятельности, развили эмоциональный интеллект и коммуникативные навыки. Сформировано (усилено) чувство принадлежности к команде, лагерю, стране.

Этап 4. «Финальный аккорд» (заключительный этап смены)

Сроки: 12-14 дни каждой смены

Задачи этапа:

- Подвести итоги смены, отметить личные и командные достижения.
- Презентовать итоговый продукт смены (выставка, фестиваль, концерт, защита проекта).
- Провести итоговую рефлексию (что прожили, что поняли, что изменилось).
- Заложить артефакт смены в «Пульс-капсулу» и подготовить послание следующей смене.

- Провести торжественную церемонию закрытия смены.
- Организовать прощальные мероприятия (огонёк, концерт, дискотека) с акцентом на благодарность и завершение.
- Обеспечить сборы и организованный выезд.

Содержание деятельности:

- Презентация итогового продукта (выставка «Живой Архив России», защита проекта «Код города», демонстрация игры, открытие шкатулки, запуск механизма «Пульс», зажжение созвездий).
- Итоговая рефлексия: «Тысяча ответов» (круг), итоговые записи в видеодневнике, коллективная цветопись.
- Торжественная передача «Пульс-капсулы» (символический ритуал: капсула запечатывается и передаётся на хранение до следующей смены).
- Торжественная программа закрытия (награждение активных участников, прощальные слова).
- Прощальный концерт (совместные номера детей и вожатых).
- Отрядные «огоньки» с благодарностями, вручение подарков.

Результат этапа: подведены итоги, зафиксированы достижения, создан артефакт для следующей смены. Дети получили опыт завершения, осознали свой вклад в общее дело, уехали с позитивным эмоциональным фоном и желанием вернуться.

Этап 5. «Пульс продолжается» (аналитический)

Сроки: сентябрь – октябрь 2026 года

Задачи этапа:

- Собрать и проанализировать обратную связь от детей, родителей, вожатых, воспитателей.
- Оценить степень достижения цели и задач программы (по результатам диагностик, наблюдений, анкетирования).
- Подготовить аналитическую справку и методические рекомендации по итогам сезона.

- Систематизировать итоговый продукт сезона (собрать все артефакты шести смен в единую базу – цифровую и физическую).
- Транслировать успешный опыт через соцсети, сайт лагеря, профессиональные конкурсы и конференции.
- Внести коррективы в программу на следующий год на основе анализа.

Содержание деятельности:

- Обработка анкет и видеодневников (контент-анализ, тематическое кодирование).
- Составление аналитической справки (количественные и качественные результаты).
- Подготовка публикаций в профессиональных сообществах (статьи, выступления на конференциях, участие в конкурсах программ).
- Участие в областных и всероссийских конкурсах программ организации детского отдыха.
- Создание цифровой версии итогового продукта сезона (сайт, видео-галерея, аудио-сборник) для масштабирования опыта.
- Проведение итогового педагогического совета с анализом ошибок и находок сезона.

Результат этапа: получены объективные данные о результативности программы. Создан итоговый продукт сезона, систематизирован и готов к трансляции. Опыт БМАУ ДЗОЛ «Зарница» распространён в профессиональной среде. Сформулированы рекомендации для следующего сезона.

2.2. Направления реализации программы

Реализация программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» осуществляется по шести взаимосвязанным направлениям, каждое из которых соответствует одному из проживаемых ритмов, но при этом реализуется на всех сменах сезона. Направления реализуются через систему ключевых событий, клубов по интересам, творческих мастерских, проектной и досуговой деятельности.

1. Гражданско-патриотическое направление (ритм единства)

Данное направление является **основным** для всей программы. Оно реализуется не через отдельные мероприятия, а каждый день смены. Главная задача – формирование у детей чувства принадлежности к России, уважения к её многообразию, понимания ценности единства.

Формы работы:

- Сквозная легенда «Хранители ритмов», где дети выступают в роли исследователей и создателей итогового продукта сезона.
- Тематические дни единых действий (День России, День флага, День памяти и скорби, День народного единства и др.).
- Квесты и игры, посвящённые культуре, истории, географии России («Культурный код: шифр единства», «Гонец: история из жизни» и др.).
- Акции и флешмобы («Широка страна моя родная», «Флаг моей страны», «Я горжусь своей страной» и др.).
- Создание итоговых продуктов, отражающих единство через многообразие.

Результат направления: ребёнок имеет расширенные представления о России, её природном и культурном многообразии, испытывает чувство гордости и принадлежности к стране.

2. Экологическое направление (ритм природы)

Направление ориентировано на формирование бережного отношения к природе, понимания человека как части природной системы.

Формы работы:

- Основной акцент направлен на 1 смену, но также реализуется в формате тематических дней на других сменах.
- Создание сенсорных карт природы (в рамках клуба по интересам)
- Экологические акции и трудовые десанты («Спаси природу!», «Дорога добра» и др.).

- Исследовательские прогулки (наблюдение за птицами, растениями, погодой).
- Конкурс плакатов и видеороликов на экологическую тему («ЭКО-взгляд»).
- Работа «Зелёной мастерской» (поделки из природных материалов).

Результат направления: ребёнок понимает взаимосвязь человека и природы, умеет замечать её ритмы, имеет опыт природоохранной деятельности.

3. Трудовое и профориентационное направление (ритм труда)

Направление ориентировано на формирование уважения к труду, понимания ценности созидательной деятельности, знакомство с миром профессий.

Формы работы:

- Основной акцент направлен на 2 смену, но также реализуется в формате тематических дней на других сменах.
- Встречи с представителями разных профессий (в том числе в рамках Дня профессий).
- Мастер-классы от детей для детей.
- Трудовые десанты и дежурства (с элементами игровой мотивации).

Результат направления: ребёнок имеет расширенные представления о мире профессий, понимает ценность труда, имеет опыт совместной проектной деятельности.

4. Семейное и ценностно-ориентированное направление (ритм семьи)

Направление ориентировано на укрепление традиционных семейных ценностей, понимание семьи как опоры и поддержки.

Формы работы:

- Основной акцент направлен на 4 смену, но также реализуется в формате тематических дней на других сменах.
- Дискуссионный клуб по интересам «Важные ценности».

- Акция «Родные-любимые!» (создание поздравлений и подарков для семьи).
- Гостевания (обмен отрядными семейными традициями).

Результат направления: ребёнок имеет опыт осмысления семейных ценностей, понимает важность поддержки, доверия и взаимопомощи, может рассказать о своей семье и семейных традициях.

5. Спортивно-оздоровительное и здоровьесберегающее направление (ритм силы)

Направление ориентировано на укрепление физического и психоэмоционального здоровья, формирование уверенности и внутреннего стержня.

Формы работы:

- Основной акцент направлен на 5 смену, но также реализуется в формате тематических дней на других сменах.
- Спортивные игры и турниры (футбол, волейбол, баскетбол, эстафеты).
- Мероприятия, направленные на актуализацию здорового образа жизни (командные и личные соревнования).
- «Пульс-минутки» (ежедневные ритмические и дыхательные практики).
- Испытания на доверие и командообразование (верёвочный курс, игры на командообразование)
- Беседы и кинолектории о здоровом образе жизни, гигиене, режиме дня.
- Акция «Массовый забег», конкурс плакатов «Здоровым быть обязан».

Результат направления: ребёнок имеет опыт регулярной физической активности, умеет синхронизировать свои действия с группой, понимает ценность здоровья, сформированы навыки саморегуляции.

6. Художественно-творческое и досуговое направление (ритм праздника)

Направление ориентировано на раскрытие творческого потенциала, самовыражение, создание ярких эмоциональных событий.

Формы работы:

- Творческие конкурсы и фестивали.
- Создание итоговых продуктов смены.
- Мастер-классы по разным видам творчества (театр, танец, вокал, изобразительное искусство, видео-блоггинг).
- Клубы по интересам (хореографическая студия, вокальная мастерская, театральная лаборатория, медиа-студия).
- Концертные программы и шоу (открытие и закрытие смены, тематические концерты, гала-шоу).
- Дискотеки и танцевальные батлы.
- Создание видеодневников и медиа-контента (освещение событий, интервью, репортажи).

Результат направления: ребёнок раскрыл свой творческий потенциал, получил опыт публичного выступления, научился создавать праздник для других, имеет опыт коллективно-творческого дела.

7. Интеллектуальное и рефлексивное направление (ритм мечты)

Направление ориентировано на развитие критического мышления, осознанности, способности к самоанализу и целеполаганию.

Формы работы:

- Интеллектуальные игры и квизы.
- Дискуссионные клубы и дебаты.
- Рефлексивные практики (видеодневник, «Тайный журнал», огонёк, «Пульс-минутка»).
- Стратегические сессии и проектные мастерские.
- Кейс-технологии (решение проблемных ситуаций, поиск альтернатив).
- Психологические тренинги (развитие эмоционального интеллекта, уверенности, целеполагания).

Результат направления: ребёнок способен анализировать свои чувства и поступки, ставить цели, понимает свои интересы и возможности, имеет опыт рефлексии и самоопределения.

2.3. Информация об оздоровительно-образовательных сменах

1 смена 2026 года «РИТМ ПРИРОДЫ»

Сроки реализации: 28 мая – 10 июня 2026 года

Модель игрового взаимодействия

Говорят, у земли есть свой пульс. Где-то он звучит гулом тайги, где-то – шепотом степных трав, а где-то – тихим плеском волн о скалы. Издавна на Руси жили особые люди – Хранители ритмов. Они понимали язык ветра, чувствовали силу родников и знали, где скрыта тишина, а где бьет ключом энергия.

Ты – потомок древнего рода. Твоя миссия: вспомнить свой дар и принять участие в создании «Живого Архива России». Это будет не скучная книга пыльных фактов, а настоящее дышащее пространство, собранное из звуков, чувств и легенд.

Что нас ждет?

Участники смены станут исследователями и попадут в уникальные команды, каждая из которых получит доступ к своему слою «Живого Архива»:

- Чувственный уровень: Забудь про города и реки – мы будем искать места силы, поляны звуков и тропы запахов. Где в лагере прячется эхо? Как пахнет утренний туман?
- Культурный уровень: Мы погрузимся в мир легенд и традиций. Но не для того, чтобы заучивать даты, а чтобы перевести старинные истории на язык современного творчества – в музыку, танец, граффити или короткий метр.
- Человеческий уровень: Самый важный. Это истории, которые создадим мы сами. Наши открытия, наши испытания, наша связь с местом и вклад в общую гармонию.

В каждом из нас спит Хранитель. Но чтобы проснуться, нужно пройти обряд посвящения, разгадать шифры природы и не испугаться голоса своей интуиции. Говорят, в конце смены те, кому удастся восстановить связь, услышат... Пульс страны. Или это просто легенда?

Почувствуй ритм. Исследуй. Найди себя.

Система мотивации и стимулирования

Коллективная мотивация.

В общедоступном месте лагеря размещается большое арт-объект – «Древо Живого Архива». Это дерево без листьев. Каждый день, в зависимости от активности и включённости команд, на нём появляются новые элементы:

· Зелёные листья – за сенсорные открытия (первый этап).

· Цветные ленты – за командные ритуалы и единство (второй этап).

· Плоды/артефакты – за созданные проекты (третий этап).

К концу смены Древо расцветает полностью – метафора того, как внимание, забота и творчество превращают сухую информацию в живое знание.

На каждом элементе есть знак команды. Таким образом, команда сможет отслеживать свои результаты и видеть свой вклад в создание арт-объекта.

Команда, которая соберет максимальное количество всех элементов, сможет поучаствовать в мастер-классе по созданию брелоков. По итогу смены каждый ребенок сможет забрать домой брелок, созданный своими руками по тематике смены.

Индивидуальная мотивация.

Система «Трёх Дневников»: у каждого участника три инструмента фиксации опыта:

1. Дневник чувств – для сенсорных наблюдений, эмоций, телесных ощущений.

2. Ритм-трекер – для фиксации достижений и событий.

3. Портфолио Агента – для творческих проектов, идей, результатов.

Заполняя дневник, ребенок получает бонусы – привилегии. Ребенок сам решает – получить привилегию для себя лично или вложить их в команду. Привилегии за каждую конкретную заполненную страницу будет выстроен таким образом, чтобы можно было направлять ребенка не только на личную выгоду, но и на общее дело команды.

2 смена 2026 года «РИТМ ТРУДА»

Сроки реализации: 13 июня – 26 июня 2026 года

Модель игрового взаимодействия

Представь, что тебе выдали чистый лист и сказали: «Спроектируй место, где тебе и твоим друзьям захочется проводить всё свободное время». С чего начнешь? С игровой зоны? С лаборатории роботов? А может, с уютного кафе, где собираются творческие люди?

В нашей стране уже созданы все условия для развития: открыты технопарки, мастерские, кружки на любой вкус. Но мы решили пойти дальше. Впервые в Зарнице будет запущена программа «Код города». Суть программы – соединить лучшие идеи молодежи, чтобы показать – каждый может стать создателем, а не простым пользователем современных благ.

Участники смены станут командой активных жителей города. Кто-то гениально монтирует видео, кто-то печет лучшие кексы, а кто-то выигрывает соревнования по робототехнике. Организаторы программы пригласили лучших представителей сферы труда в «Проектную мастерскую», потому что они уверены – совместными усилиями получится создать нечто масштабное!

Но не все так просто! Всем участникам на старте будут выданы карточки новых профессий, ресурсов и навыков. Надо будет не только продемонстрировать свои таланты, но и вникнуть в новую роль, найти коллег с такими же профессиями и собрать как можно больше разных ресурсов и навыков в одной команде!

Как договорится: те, кто видит мир по-разному? И главное – успеют ли профессионалы собрать пазл до того, как таймер обнулится? Это не просто смена, это вызов. Ты попадешь в команду, где нужно договариваться, придумывать и продвигать идеи.

Проект одной из команд получит реальную обратную связь от экспертов программы «Код города». Кто знает, может, именно вашу идею захотят воплотить в жизнь?

Система мотивации и стимулирования

Коллективная мотивация.

«Пульс отряда» (Экран достижений)

В коридоре корпуса висит плакат-пульсометр. Каждый вечер отряд получает «импульсы» (баллы) за:

- чистоту в комнатах;
- активность на зарядке;
- успехи в мероприятиях;
- взаимопомощь;
- креативные идеи.

Накопление импульсов открывает бонусы:

- 20 импульсов – дополнительный час в мастерской;
- 35 импульсов – вечер настольных игр в уютной зоне;
- 50 импульсов – любимая музыка на дискотеке;
- 70 импульсов – сладкий пикник или мини-экскурсия;
- 100 импульсов – право первыми выбрать тему финального номера.

Общая Карта ритмов

Большой щит на общедоступном месте лагеря. Каждый отряд создает свою часть. Если отряд не справляется, страдает целостность общей картины – это мотивирует не подводить других.

Индивидуальная мотивация.

«Личная книжка мастера»

У каждого ребенка есть буклет-паспорт с разделами:

1. «Мои Дары» (что умею).
2. «Мои открытия» (чему научился).
3. «Мои импульсы» (копилка наклеек).

Наклейки выдаются за:

- аккуратное выполнение задания;
- помощь другим;
- интересную идею;
- личный прогресс;
- доброе дело без напоминания.

Система статусов:

Кол-во наклеек	Статус	Привилегия
5	Ученик	Доступ ко всем мастерским
10	Подмастерье	Право пользоваться инструментами вне мастерских (под присмотром)
15	Мастер	Право провести свой мини-мастер-класс
20	Хранитель ритма	Фото на доске почета, голос в жюри на мероприятиях
25+	Легенда смены	Именной бейдж лагеря

<u>3 смена 2026 года «РИТМ ПРАЗДНИКА»</u>

<u>Сроки реализации: 29 июня – 12 июля 2026 года</u>

Модель игрового взаимодействия

Представьте себе место, где наука граничит с волшебством, а обычный летний день может перевернуть представление о праздниках и традициях. Совсем рядом с нашим лагерем раскинулся удивительный Город Ученых, и оттуда к нам прибыл с особо важной миссией самый эксцентричный гений – Профессор Игрушкин!

Этот чудаковатый, но невероятно обаятельный изобретатель посвятил жизнь изучению самой сути праздника и традиций разных народов нашей страны. Он создал сенсационную игру «Ритм праздника», которая должна подарить детям по всей стране навык – придумывать свои собственные незабываемые игры, которые объединяют всех. У профессора очень важная цель и, прежде чем отправить игру в школы и детские центры, её нужно протестировать на самых взыскательных экспертах – ребятах, которые точно знают, как создавать яркие впечатления и находить новые смыслы, ведь они выбирают отдыхать в лучшем лагере!

Что нас ждет на самом деле?

Профессор Игрушкин ищет не просто игроков, а команду единомышленников, ведь вместе нам предстоит:

- Погрузиться в мир головоломок: Задания будут сложными, но безумно интересными. Придется подключать и логику, и фантазию.
- Подружиться с Искусственным Интеллектом: да-да, в Городе Ученых без этого никуда! Интерактивные загадки от ИИ помогут взглянуть на привычные вещи под новым углом.
- Раскрыть свои суперспособности: Кто знал, что ты умеешь классно рисовать, придумывать сценарии или управлять командой? Эксперимент Профессора покажет это на 100%!

Но и это не все! Каждый отряд создаст свою собственную игру «Ритм праздника». Это будет уникальный проект, рожденный общим воображением! И самое главное: лучшая игра отправится прямиком к коллегам Профессора во все уголки страны, чтобы стать настоящим хитом и подарком для тысяч детей. Представляете? Идеи ребят станут традицией для других!

Готовы ли Вы присоединиться к тайному эксперименту и написать свою главу в истории? Мы готовы!

Система мотивации и стимулирования

Коллективная мотивация.

На общелагерном стенде располагается большая карта игры по типу «Монополии». На отряды выдается такая-же карта, но в мини-версии, которую они размещают у себя в отряде. В течение смены отряды делают ходы и продвигаются по этому полю. За всю смену отряд может сделать несколько кругов. Двигаться по полю отряд может только вперед.

Каждый день у отряда будет один основной ход, которым они могут продвинуться на определенное количество клеток (от 1 до 6) вперед. Отряд может заработать дополнительные клетки в течение смены, выполняя задания трех уровней сложности:

Уровень	Задания
1 уровень (+1 клетка)	Создание плаката-провокатора Чтение сказок младшим отрядам перед сном Доброе дело (помощь дирекции и др. отрядам)
2 уровень (+2 клетки)	Уборка территории (назначается дирекцией) Написание поста в социальные сети Спец. задания от дирекции (расставить стулья, принести столы и т.д., появляется в любое время в течение дня)
3 уровень (+3 клетки)	Представление дня (план на день в виде сценки) Создание видеоролика для социальных сетей (тема определяется дирекцией) Проведение мероприятия другому отряду

За день отряд может выполнить только одно задание в каждом уровне, формат задания отряд определяет самостоятельно из предложенного на выбор (таблица выше). Таким образом, за один день отряд может заработать 6 дополнительных клеток.

Отряд самостоятельно распоряжается дополнительными клетками и сам решает, в какой день и сколько доп. клеток он использует. Важное уточнение: отряд за день может сходить по полю только один раз, соответственно ему необходимо заранее продумывать ходы. Например, кубик выпал на двойку, а чтобы дойти до желаемой локации, им надо 4, тогда отряд сообщает ведущему, что хочет добавить к своему ходу +2 доп. клетки из заработанного в прошлые дни баланса. Если отряд уже сделал ход и не воспользовался доп. клетками, то сделать еще один ход он уже не может.

Основная цель отряда на смену – заселиться во все районы на карте (младшие – 5 районов, средние – 7 районов, старшие – 10 районов).

Встав на клетку района, отряд заселяется и получает привилегию жителя, соответственно, чем больше районов заселено конкретным отрядом, тем больше привилегий у него. В конце смены, отряды, которые заселились во все районы становятся лучшими.

Индивидуальная мотивация.

Личный документ: «Паспорт Тестировщика»

При заезде каждый ребенок получает буклет-паспорт. В нем есть разделы для развития навыков (скиллов).

Система достижений: «Чипы Интеллекта» (Наклейки/Печати)

За личные успехи ребенок получает специальные наклейки в паспорт по 4 направлениям:

1. Креатив (Лампочка): за лучшие идеи на мастер-классах.
2. Логика (Шестеренка): за решение головоломок и «багов» ИИ.
3. Лидерство (Корона): за помощь команде и организацию процессов.
4. Мастерство (Инструмент): за создание крутых декораций или костюмов своими руками.

Рейтинг должностей (Карьерная лестница):

Собирая наклейки, ребенок повышает свой статус в Городе Ученых:

- Стажер-исследователь (0-5 наклеек).
- Младший научный сотрудник (6-10 наклеек).
- Ведущий инженер воображения (11-15 наклеек).
- Профессор праздничных наук (16+ наклеек).

Материальные бонусы (Магазин Профессора):

В середине смены открывается «Лавка Профессора», где ребенок может обменять свои личные достижения или накопленные бонусы на реальный мерч:

- Значки с логотипом «Эволюции Воображения».

- Уникальные наклейки на телефон.
- Сладкие призы «Топливо для мозга».

Возможны другие варианты бонусов.

4 смена 2026 года «РИТМ СЕМЬИ»

Сроки реализации: 15 июля – 28 июля 2026 года

Модель игрового взаимодействия

Что скрывает старый ларец?

День рождения, душевный семейный вечер, и вдруг бабушка вручает своим внукам – брату и сестре – старинную шкатулку. Но не всё так просто! Шкатулка заперта, и открыть её можно, только собрав уникальный пазл из самых теплых воспоминаний.

Брат и сестра приезжают в лагерь, потому что уверены: именно здесь живут самые яркие моменты. Но чтобы помочь им, нам нужна команда. Отряды – это не просто группы, это этапы взросления. Младшие ребята олицетворяют беззаботное Детство, средние – бурные Школьные годы, а старшие – мудрую и дерзкую Юность. Ну а вожатые станут опорой, которая ведет нас по жизни – Взрослость.

Участники смены станут теми самыми важными и уникальными воспоминаниями, без которых шкатулка не откроется. Вместе с главными героями ребята отправятся на поиски ключей, которые спрятаны в простых, но таких важных вещах: в заботе, поддержке и совместном творчестве.

Следуя за ниточкой семейных ценностей, мы раскроем секреты прошлого, повеселимся в настоящем и построим мост в будущее.

Смогут ли главные герои собрать все ключи и услышать щелчок замка бабушкиной шкатулки?

Приезжайте, чтобы узнать это первыми!

Система мотивации и стимулирования

Коллективная мотивация.

Пустое семейное древо, которое детям необходимо заполнить, чтобы восстановить родословную бабушки; за достижения отряду дается фотография члена семьи, за неудачу – табличка «Информация утрачена», которую можно отработать достижением или добрыми делами.

Отряд, который соберет все фотографии, получает звание «Знатоки семейных ценностей» и звание лучшего отряда смены.

Индивидуальная мотивация.

Детям выдаются шкатулки, которые им предстоит наполнить разными предметами. Вожатые и воспитатели могут выдать три разных вида «секретов»: скрепки, фантики и пуговки, которые соответствуют разной степени помощи. Дети, которые соберут все «секреты», получат доступ к бонусам. Формат бонусов будет определен в начале смены лидерами отрядов на общем собрании.

5 смена 2026 года «РИТМ СИЛЫ»

Сроки реализации: 31 июля – 13 августа 2026 года

Модель игрового взаимодействия

Привычный мир вдруг сбивается с такта. Мяч не долетает до корзины, песня не звучит хором, а квесты теряют логику. Именно это случилось в Зарнице однажды… Легендарный ритм лагеря, который много лет поддерживали жители Зарницы, внезапно изменился!

Жители умели чувствовать пульс каждого отряда и сводить все голоса в гармонию. Сейчас они готовы уступить своё место новому поколению, но, чтобы передать все свои дела, нужно наладить все ритмы работы лагеря и собрать воедино все частички единого механизма, где каждый элемент отвечает за сильные стороны каждого ребёнка и вожатого. Система не сломана – она разобрана на детали и ждёт, пока мы вместе не соберём все части механизма и настроимся на общую волну, общий новый ритм!

По всему лагерю спрятаны особые шестеренки механизма «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ». Вожатым предстоит стать Настройщиками и провести свои отряды через «Ритм силы».

Каждый день смены – это шаг к Большому Фестивалю Ритма. Каждый день – это новый вызов:

- Испытания на доверие, где важно услышать друг друга.
- Творческие батлы, чтобы найти свою ноту в общем хоре.
- Логические квесты, где без командного взаимодействия не открыть ни одного замка.

Смогут ли ребята, пройдя через разногласия, стать единым целым? Смогут ли вожатые объединить свои стили – напор, эмоции и логику – чтобы запустить механизм?

Зарница обретет новый, свой идеальный ритм. И ты можешь стать тем, кто его запустит!

Система мотивации и стимулирования

Коллективная мотивация.

Каждый день – один «узел сбоя» (испытание). Отряды проходят испытания. Если испытание выполнено качественно – отряд получает деталь. Если выполнено формально – деталь не выдается, либо выдается с отработкой (помощь другим отрядам, сотрудникам лагеря и т.д.) Отряд получает деталь за каждое пройденное испытание. Когда все детали собраны и настроены – система запускается (финал смены)

Помимо сбора деталей ведётся система рейтинга отрядов, где «Импульсы» местная валюта, которую можно накопить, а затем потратить. 1 Импульс = 1 баллу в рейтинг. Заработать импульсы можно следующим образом:

- заработав деталь;
- чистота отрядного места;
- помощь в организации мероприятий;

- помощь другим отрядам;
- помощь сотрудникам лагеря;
- уборка территории лагеря.

Индивидуальная мотивация.

На протяжении смены дети получают ленточки, которые они повязывают на своё запястье. За каждое проявление ребёнка ему выдаётся ленточка: общелагерные(красные) и внутриотрядные (белые).

6 смена 2026 года «РИТМ МЕЧТЫ»

Сроки реализации: 16 августа – 29 августа 2026 года

Модель игрового взаимодействия

Обычно говорят: «Ты должен стать лучшим, победить, получить грамоту». А что, если эта смена – про другое? Про то, чтобы просто остановиться, прислушаться к себе и понять: «А чего хочу именно я? Куда мне двигаться? Что делает меня живым?»

Представь: где-то далеко в ночном небе есть созвездие, которое не увидишь в телескоп. Оно зажигается здесь, на земле – в сердцах тех, кто умеет мечтать. Мы открываем секретную Базу подготовки юных создателей! Задача? Не найти чужие звезды, а зажечь свою.

На смене «Ритм мечты» не будет гонки за грамотами. Будет кое-что важнее – встреча с самим собой. Каждый отряд в «Зарнице» превращается в экипаж, который отправляется в экспедицию по карте собственных талантов. У каждого своя миссия, своя скорость и свой ритм.

Участники смены посетят неизведанные территории внутри себя, научатся слышать не только мнение окружающих, но и свой внутренний голос, а в финале зажгут свое собственное созвездие, которое станет частью большой карты «Пульс моей страны». Каждый участник увезет зажженную искру своей путеводной звезды, чтобы вести его по жизни дальше.

«Ритм мечты» – это место, где ребенок встречается с собой.

Просто чтобы услышать: «А ведь у меня есть свой ритм. И он звучит красиво».

Система мотивации и стимулирования

Коллективная мотивация.

«Карта созвездий»: на общедоступном месте (веранда) висит огромный ватман с изображением ночного неба. За каждое общее дело (чистота в комнатах, победа в конкурсе, активность) команда получает звезду. Чем больше звезд, тем ярче будет сиять их сектор на финальном перформансе.

«Ритм лагеря»: Общий флешмоб или танец, который разучивается в первый день и исполняется всеми участниками в ключевые моменты. Это создает ощущение единого организма.

Социальные сети: Создание ежедневного видео-дневника силами детей (медиа-отряд), где главные герои – сами участники. Желание попасть в кадр стимулирует активность.

Индивидуальная мотивация.

«Бортовой журнал» (Личный дневник участника): выдается на старте. В нем задания на день, место для рефлексии, таблица личных достижений («Мои открытия»). В конце смены он остается ребенку как памятный артефакт.

«Звездные погоны»: Система поощрений (наклейки, значки) за личностный рост (помощь другому, смелость в выступлении, интересная идея, победа в малой активности). На финальном огоньке каждый может показать свои «погоны» и рассказать историю каждой наклейки.

Статус «Навигатор»: присваивается самым активным детям (особенно из старшей группы), которые получают право проводить небольшие мастер-классы для младших или помогать вожатым. Также активист может получить именной бейдж лагеря (как у вожатых).

2.4 Система детского самоуправления

Система детского самоуправления – формирование детско-взрослой общности, основанной на партнерстве детей и взрослых по организации

совместной деятельности.

На уровне детского лагеря: самоуправление в детском лагере складываться из деятельности временных и постоянных органов. К временным органам самоуправления относятся: деятельность дежурного отряда, работа творческих и инициативных групп, работа советов дела. Постоянно действующие органы самоуправления включают в себя: совет отряда, совет командиров отрядов, деятельность клубов, штабов.

Высшим органом самоуправления является сбор (совет) лагеря, в ходе которого решаются основные вопросы жизнедеятельности лагеря, планируется работа, проходят выборы органов самоуправления, оценивается их работа.

На уровне отряда: через деятельность лидеров, выбранных по инициативе и предложениям членов отряда (командиров, физоргов, культоргов и других), представляющих интересы отряда в общих делах детского лагеря, при взаимодействии с администрацией детского лагеря.

Участие в самоуправлении на различных уровнях (отрядном и общелагерном) помогает ребенку проявить и развивать свою социальную активность и быть социально успешным.

Важным моментом в организации самоуправления является его структура, которая строится с учетом уклада организации отдыха детей и их оздоровления, тематической и игровой модели смены.

На территории лагеря на протяжении шести лет осуществляет свою деятельность команда помощников вожатых из «Академии будущих вожатых» (программа дополнительного образования, реализующаяся педагогами лагеря). В течение лета на протяжении одной смены помощники вожатых, подростки от 15 до 17 лет, проходят так называемую «практику», в ходе которой в рамках кружка приходят в закрепленный за собой отряд, играют с детьми, проводят внутриотрядные мероприятия, помогают вожатым в подготовке творческих номеров по необходимости. В системе самоуправления команда Академии Будущих вожатых выполняет важную

функцию помощников вожатых.

В 2026 году на сменах продолжит свою работу орган детского самоуправления «Детская дирекция», который состоит из инициативной группы детей 12-17 лет, прошедших конкурсный отбор и действующий на постоянной основе в течение всей смены.

В обязанности Детской дирекции входит: проведение общелагерных и внутриотрядных мероприятий, координирование и проведение досуговой деятельности и клубов по интересам, лагерная служба примирения, а также помощь в соблюдении правил лагеря и группа по улучшению качества в жизни лагеря (проводят опросы, мониторинги, предлагают новые идеи по улучшению. Детская дирекция также помогает координировать систему самоуправления на уровне отряда через:

1. Совещание глав отрядного совета – сбор руководителей всех команд. Проводится для донесения важной информации, решения различных вопросов (примерно 2-3 раза в неделю).

2. Планерки глав досуга (душа отряда и мастерские) – сбор в рамках получения обратной связи и информации для организации досуга следующего дня.

3. Патруль чистоты и безопасности – ежедневный сбор глав чистоты и безопасности для проверки и оценки состояния территории.

4. Мозговой штурм – сбор для шефов творческих групп, на которых будут распределяться путем жеребьевки темы для выступлений на мероприятиях с подготовкой, а также решаться другие вопросы: музыка, свет, озвучивание критериев для выступлений, обратная связь по номерам с предыдущих мероприятий.

5. Зал мотивации – собрание хранителей валюты для решения вопросов по системе мотивации на смене.

На уровне отряда: через деятельность лидеров, выбранных по инициативе и предложениям членов отряда, представляющих интересы отряда в общих делах организации отдыха детей и их оздоровления, при

взаимодействии с администрацией организации отдыха детей и их оздоровления.

На внутриотрядном уровне система предполагает следующие элементы. На смене дети будут выбирать из своего отряда:

1. Глава отрядного совета – ответственный за общую организацию процесса; за хозяйственную часть;

2. Душа отряда – отвечают за атмосферу внутри своей команды; в день самоуправления ответственные за временный детский коллектив в своем лагере;

3. Глава чистоты – ответственный за чистоту в своей команде и на территории лагеря;

4. Хранители новостей – ответственные за продвижение лагеря и освещение его деятельности во время смены;

5. Глава мастерской – ответственные за деятельность кружков внутри своего лагеря;

6. Хранитель трапезы – ответственный за сбор обратной связи по питанию, составлению плана дежурства в столовой, составление примерного меню лагеря в его стилистике;

7. Глава безопасности – ответственный за соблюдение безопасности в лагере и команде, за подготовку к проверке Комиссии;

8. Глава идей – ответственный за участие в мероприятиях Территории, требующих подготовки и выступления на сцене;

9. Хранитель валюты – отвечает за взаимодействие с системой мотивации смены.

Названия должностей могут отличаться в зависимости от смены. Участники системы в начале смены сами будут придумывать названия для своих должностей на первых собраниях.

Система поощрения социальной успешности и проявлений активной жизненной позиции детей призвана способствовать формированию у детей ориентации на активную жизненную позицию, инициативность, максимально

вовлекать их в совместную деятельность в воспитательных целях.

Система проявлений активной жизненной позиции и поощрения социальной успешности детей строится на принципах:

– публичности, открытости поощрений (информирование всех детей о награждении, проведение награждений в присутствии значительного числа детей);

– соответствия артефактов и процедур награждения укладу организации отдыха детей и их оздоровления, качеству воспитывающей среды, символике организации отдыха детей и их оздоровления;

– прозрачности правил поощрения (наличие положения о награждениях, неукоснительное следование порядку, зафиксированному в этом документе, соблюдение справедливости при выдвижении кандидатур);

– регулирования частоты награждений (недопущение избыточности в поощрениях, чрезмерно больших групп поощряемых и другое);

– сочетания индивидуального и коллективного поощрения (использование индивидуальных и коллективных наград даёт возможность стимулировать индивидуальную и коллективную активность детей, преодолевать межличностные противоречия между детьми, получившими и не получившими награды);

– дифференцированности поощрений (наличие уровней и типов наград позволяет продлить стимулирующее действие системы поощрения).

Система поощрения в лагере представляет собой набор педагогических средств, приемов, методов, обеспечивающих стимулирование индивидуального развития ребенка и коллективного роста отряда.

Поощрения социальной успешности и проявлений активной жизненной позиции детей происходит на:

– организационном уровне и предполагает привлечение ребенка к участию в делах отряда и всего лагеря, включение в органы самоуправления, где ребенку предоставляется право голоса при решении ряда проблем, как правило, социального характера;

– социальном уровне представляет собой: вручение наград, дипломов за участие и победу в конкурсных мероприятиях; объявление благодарности ребенку (родителям) за личные достижения; публичные поощрения отрядных и индивидуальных достижений, в том числе создание портфолио; размещение фотографий на почетном стенде лагеря или в официальных социальных сетях лагеря; ступени роста статуса ребенка;

– эмоциональном уровне как создание ситуации успеха ребенка, которая формирует позитивную мотивацию и реализуется через методы: соревнования, ведения индивидуальных и отрядных рейтингов, эмоционально-образного и общественно-оценочного признания.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Партнёрское взаимодействие с общественными и молодёжными организациями

Успешная реализация программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» невозможна без активного партнёрского взаимодействия с организациями различных сфер деятельности. Совместная работа с партнёрами позволяет расширить содержание программы, привлечь дополнительные ресурсы, повысить мотивацию детей и качество проводимых мероприятий, а также обеспечить преемственность между лагерной жизнью и внешним социумом.

Перечень партнёров и формы сотрудничества

Партнёр	Формы сотрудничества	Условия реализации
Движение Первых (местное отделение г. Берёзовский)	Проведение дней единых действий. Участие в конкурсах и грантовых программах. Информационная поддержка.	Совместное планирование календаря событий на сезон. Предоставление методических материалов. Привлечение спикеров из числа активистов.
Центр детского творчества г. Берёзовский	Проведение мастер-классов и творческих лабораторий по направлениям: изобразительное искусство, декоративно-прикладное творчество, театр, танец, вокал. Организация выставок детских работ.	Подготовка и проведение выездных мастер-классов на территории лагеря. Организация выставок в лагере и в городе.
Уральский государственный педагогический университет (УрГПУ)	Подготовка и обучение вожатых (педагогическая практика, установочные семинары). Проведение онлайн-лекций и мастер-классов по педагогике и психологии. Участие в научно-практических конференциях по итогам сезона.	Заключение договоров о сотрудничестве и прохождении практики. Организация семинаров на базе лагеря.

Партнёр	Формы сотрудничества	Условия реализации
Местные отделения общественных организаций	Проведение мастер-классов и мероприятий. Участие в акциях, посвящённых Дню Победы, Дню памяти и скорби. Совместные мероприятия в рамках смены.	Привлечение ветеранов и активистов к участию в тематических днях.
Молодёжные организации и волонтёрские объединения г. Берёзовский («Молодёжка», волонтёрские отряды школ)	Организация волонтёрских акций (экологические десанты, помощь пожилым людям, благоустройство территории). Проведение мастер-классов по волонтёрству. Совместные досуговые мероприятия.	Согласование плана волонтёрских акций. Привлечение волонтёров-наставников. Организация выездов (при необходимости).
Библиотечная система г. Берёзовский	Организация передвижных библиотек, тематических книжных выставок. Проведение литературных гостиных, поэтических вечеров, викторин.	Предоставление книжного фонда (в том числе по теме смены). Разработка сценариев мероприятий
Региональные и местные СМИ, медиа-школы	Создание совместных медиапроектов. Обучение детей основам журналистики и блогинга.	Привлечение журналистов и блогеров для мастер-классов. Публикация материалов в СМИ и соцсетях.

Условия реализации партнёрского взаимодействия

Для эффективного партнёрского взаимодействия в рамках программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» необходимо соблюдение следующих условий:

1. **Организационно-правовые условия**

- Заключение договоров о сотрудничестве или соглашений о совместной деятельности.
- Наличие утверждённого плана совместных мероприятий на сезон.
- Соблюдение требований законодательства о защите персональных данных при фото- и видеосъёмке.

2. **Материально-технические условия**

- Наличие помещений для проведения мастер-классов, встреч, занятий.

- Оборудование для проведения мероприятий (проектор, экран, звуковая аппаратура).
- Транспортная доступность (для приезда гостей).

3. **Кадровые условия**

- Назначение ответственного за партнёрское взаимодействие из числа администрации лагеря (методист, педагог-организатор).
- Своевременное информирование партнёров о планах и изменениях.
- Готовность вожатых и воспитателей к совместной работе с приглашёнными специалистами.

4. **Информационные условия**

- Своевременное освещение совместных мероприятий в соцсетях и на сайте лагеря.
- Благодарственные посты и публикации в адрес партнёров.
- Подготовка итогового отчёта о партнёрском взаимодействии по окончании сезона.

Ожидаемые результаты партнёрского взаимодействия

Для лагеря	Для партнёров	Для детей
Расширение содержания программы за счёт внешней экспертизы	Реализация собственных целей и задач (профориентация, гражданское воспитание, популяризация деятельности)	Разнообразный, насыщенный досуг
Привлечение дополнительных ресурсов (материальных, кадровых, информационных)	Позитивный имидж и узнаваемость	Знакомство с разными сферами деятельности, профессиями
Повышение качества мероприятий	Вовлечение детей в свои проекты и программы	Живое общение с интересными людьми, экспертами
Укрепление связей с городским сообществом	Формирование кадрового резерва (будущие активисты, волонтёры, студенты)	Расширение кругозора, социальных контактов

Для лагеря	Для партнёров	Для детей
Информационное сопровождение и популяризация программы	Информационное освещение деятельности	Возможность проявить себя, быть замеченным

3.2. Взаимодействие с родительским сообществом

Эффективная реализация программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» невозможна без выстраивания открытого, доверительного и системного взаимодействия с родителями (законными представителями) детей. Родители рассматриваются не как сторонние наблюдатели, а как равноправные участники образовательно-воспитательного процесса, заинтересованные в развитии и благополучии своего ребёнка.

Взаимодействие с родителями происходит посредством освещения в официальных группах лагеря («Вконтакте» и MAX). Личное общение с родителями ведется воспитателями отряда только в переписке (за исключением экстренных ситуаций)

Форматы взаимодействия с родителями

Формат	Содержание	Периодичность
Информирование о смене (долагерный период)	Публикация концепции смены, сроков заезда, программы, правил внутреннего распорядка, перечня необходимых вещей.	За 2-3 недели до начала смены
Информирование в ходе смены	Ежедневные посты (фото, видео, краткие отчёты о ключевых событиях). Оперативная информация (изменения в расписании, погодные условия, важные объявления)	Ежедневно (утренний анонс, вечерний дайджест)
Пульс-рассылка (еженедельная)	Тематическая рассылка с подборкой самых ярких моментов недели, интервью с детьми, видеодневниками, а также методическими рекомендациями для родителей (как продолжить тему ритмов дома)	1 раз в неделю (в каждой смене)

Формат	Содержание	Периодичность
Видеодневник (публичная версия)	Сборник видеозаписей, где дети (по желанию) делятся своими впечатлениями, рассказывают о прожитых ритмах, показывают созданные артефакты. Публикуется с согласия родителей.	1-2 раза за смену (в середине и в конце)
Тематические онлайн-собрания	Короткие (30-40 минут) онлайн-встречи в формате вебинара или видео-конференции, на которых обсуждаются: особенности программы, рекомендации по общению с ребёнком после смены, ответы на вопросы	1 раз в смену (в организационный период) + итоговое собрание после смены
Обратная связь и консультирование	Ответы на индивидуальные вопросы родителей (в мессенджерах, через форму обратной связи на сайте). Проведение опросов для оценки удовлетворённости программой	В течение всей смены + после смены (опросы)
Вовлечение в жизнь смены (дистанционное)	Конкурсы для родителей (например, «Семейный ритм» – видео семейной традиции, созвучной ритму смены). Возможность отправить ребёнку видеопривет или письмо (через вожатых).	1-2 раза за смену
Итоговое информирование	Публикация итогов смены: результаты, достижения, фотогалерея, благодарности партнёрам и родителям.	В течение 5-7 дней после окончания смены

Правила взаимодействия с родителями в социальных сетях и мессенджерах

Для обеспечения комфортной и безопасной коммуникации устанавливаются следующие правила:

1. **Время ответа на сообщения**

- Администратор группы «Вконтакте» отвечает на сообщения в рабочие часы: с 9:00 до 18:00.

- В экстренных случаях родители звонят по телефону лагеря.

2. **Запрет на публикацию изображений без согласия**

- Публикация фото и видео детей возможна только с письменного согласия родителей (согласие указано в договоре).
- По запросу родителя любое изображение его ребёнка может быть удалено.

3. **Запрет на публичную критику**

- Все вопросы и замечания родители направляют в личные сообщения группы или по телефону.
- Публичные комментарии, содержащие критику лагеря или сотрудников, удаляются.

4. **Конфиденциальность**

- Личные данные детей и родителей не разглашаются.
- В личных чатах запрещено публиковать контакты других родителей без их согласия.

5. **Позитивный тон**

- Родителям рекомендуется поддерживать позитивную атмосферу в чатах, избегать распространения непроверенной информации.

3.3. Кадровое обеспечение программы

Успешная реализация программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» обеспечивается квалифицированным педагогическим коллективом, разделяющим цели и ценности программы, владеющим современными педагогическими технологиями и способным создать для детей эмоционально насыщенное пространство для проживания ритмов России.

Кадровый состав программы

В разработке и реализации Программы принимают участие:

Категория персонала	Состав	Функционал в рамках программы
Руководящий состав	Директор лагеря, заместитель директора по воспитательной работе	Общее руководство, координация деятельности служб, обеспечение безопасности, контроль реализации программы
Дирекция смен и программ (методический состав)	Методист, старший воспитатель, старший вожатый, 2 педагога-организатора	Разработка и адаптация методических материалов, организация ключевых событий, координация работы вожатых и воспитателей, анализ эффективности программы
Воспитатели	Бойцы студенческих педагогических отрядов СПО «STARS» (УрГПУ), ССПО «Контакт» (УрГПУ), СПО «Наперсник» (РАНХиГС); студенты, работающие в рамках педагогической практики (УрГПУ, СОПК); вольнонаёмные сотрудники с необходимым образованием	Организация жизнедеятельности отряда, проведение отрядных дел, индивидуальная работа с детьми, взаимодействие с родителями
Вожатые		Непосредственная работа с детьми, проведение мероприятий, организация отрядной рефлексии, создание эмоциональной атмосферы. Проведение клубов по интересам и мастерских.
Специалисты	Инструктор по физической культуре и спорту, инструктор веревочного парка	Проведение спортивных мероприятий, руководство клубами по интересам и творческими мастерскими
Медицинские и обслуживающие сотрудники	Медицинские работники, технический персонал	Обеспечение безопасности, соблюдение санитарных норм, организация быта детей

Характеристика профессионализма и квалификации

Весь педагогический персонал, задействованный в реализации программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ», обладает необходимым образованием в сфере педагогической деятельности и имеет опыт работы с детьми.

Административно-методический состав:

- Директор лагеря, заместитель директора по воспитательной работе, методист, старший воспитатель, старший вожатый и педагоги-организаторы имеют педагогическое образование и многолетний опыт работы в системе детского отдыха. Часть из них являются авторами программ-победителей областных и всероссийских конкурсов.

Воспитатели:

- На должности воспитателей работают выпускники и студенты старших курсов высших учебных заведений педагогической направленности (УрГПУ, другие вузы).
- Имеют опыт работы в детских лагерях, владеют технологиями КТД, игровыми и рефлексивными практиками.
- Прошли специальную подготовку по программе смен в рамках подготовительного этапа.

Вожатые:

- Бойцы студенческих педагогических отрядов (СПО «STARS», ССПО «Контакт», СПО «Наперсник») и студенты, работающие в рамках педагогической практики (УрГПУ, СОПК), а также вольнонаёмные сотрудники с необходимым образованием.
- Все вожатые прошли специализированное обучение и имеют сертификаты вожатых (свидетельства о присвоении квалификации).
- Имеют опыт работы с детьми, владеют навыками проведения игр, огоньков, командообразующих мероприятий.

Критерии отбора педагогического персонала

Отбор вожатых и воспитателей для работы по программе «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» осуществляется на основе следующих критериев:

Критерий	Содержание	Метод оценки
Профессиональная компетентность	Наличие сертификата вожатого, педагогического образования, знание возрастной психологии,	Собеседование, анализ анкеты кандидата, обратная связь от лиц,

Критерий	Содержание	Метод оценки
	владение формами работы с детьми	рекомендующих кандидата
Личностные качества	Ответственность, стрессоустойчивость, эмпатия, коммуникабельность, креативность, инициативность	Собеседование
Соответствие ценностям лагеря	Разделение идей лагеря, готовность к партнёрской позиции с детьми	Собеседование, анализ анкеты кандидата
Практические навыки	Навыки организации и проведения мероприятий, проведения рефлексии	Собеседование, анализ анкеты кандидата, обратная связь от лиц, рекомендующих кандидата
Физическое и психическое здоровье	Отсутствие медицинских противопоказаний, эмоциональная устойчивость	Результаты проверки медицинских документов и прохождения медицинского осмотра

Повышение профессионального мастерства в течение смены

Для обеспечения высокого качества реализации программы и профессионального роста педагогического коллектива в течение смены организуются следующие формы методической работы:

1. Установочный семинар (подготовительный этап, за 1-2 дня до начала сезона)

- Знакомство с концепцией «Пульс моей страны», целью, задачами, принципами.
- Обучение проведению «Пульс-минуток» (мастер-класс, отработка на практике).
- Тренинг по работе с видеодневником и «Тайным журналом» (этика, техника, анализ).

- Изучение сценариев ключевых мероприятий, обсуждение возможных вариаций.
- Психологический тренинг на сплочение коллектива и профилактику эмоционального выгорания.

2. Ежедневные планерки (организационный и основной этапы)

Вечерняя планерка (21:30-23:00): анализ прошедшего дня, разбор сложных ситуаций (педагогические кейсы), обмен успешными практиками, эмоциональная поддержка вожатых, обсуждение задач следующего дня, распределение ответственности.

При необходимости планерка проводится днем (с 14:30 до 16:00). Это необходимо в случае разбора отдельных мероприятий или экстренных вопросов. Также может заменять вечерню планерку в зависимости от физического и эмоционального состояния педагогического персонала.

3. Методические часы (1-2 раза за смену, 60-90 минут)

- Разбор конкретных педагогических ситуаций из жизни отряда (кейс-метод).
- Мастер-классы от опытных воспитателей и методиста («Как провести огонёк», «Как организовать гостевание», «Как работать с трудными детьми»).
- Практикум по проведению «Пульс-минуток» (освоение новых ритмических упражнений).
- Обсуждение промежуточных результатов диагностики, корректировка индивидуальных подходов.

4. Индивидуальные консультации (по запросу)

- Методист или старший воспитатель проводит индивидуальные консультации для вожатых, испытывающих трудности в работе с конкретным ребёнком или отрядом.
- Методист или педагог-организатор помогает с подготовкой отрядных дел, сценариев, рефлексивных практик.

5. Взаимопосещение и взаимообучение

- Вожатые посещают мероприятия коллег с последующим обсуждением (безоценочный анализ).
- Обмен опытом между отрядами (гостевания не только для детей, но и для вожатых).

6. Анкета обратной связи для педагогического персонала (в конце смены, в рамках аналитического этапа)

- Коллективный анализ результатов смены (что получилось, что нет, почему).
- Сбор предложений по улучшению программы.

Система наставничества

Для вожатых-новичков (работающих в лагере первый или второй сезон) вводится система наставничества:

- Каждому вожатому-новичку назначается наставник из числа опытных воспитателей, вожатых или педагогов-организаторов.
- Наставник помогает в планировании дня, подготовке отрядных дел, анализе сложных ситуаций.
- Проводятся регулярные встречи наставника с подопечными (не реже 1 раз в день).

3.4. Информационно-методическое обеспечение

Успешная реализация программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» обеспечивается комплексным информационно-методическим сопровождением, включающим подготовку педагогических кадров, их своевременное обеспечение необходимой информацией, а также организацию аналитической деятельности в ходе реализации программы.

Основные направления информационно-методического обеспечения

Направление	Содержание	Формы реализации
Информационное	Своевременное обеспечение педагогов актуальной информацией о содержании программы, сценариях мероприятий, методических подходах	Методические сборники, рассылки, чаты, информационные стенды, доступ к облачному хранилищу материалов
Образовательное (обучающее)	Обучение педагогов технологиям и методам, необходимым для реализации программы (ритмическая педагогика, рефлексивные практики, работа с видеодневником)	Установочный семинар, методические часы, мастер-классы, тренинги, планерки
Аналитическое	Сбор и анализ информации о ходе реализации программы, выявление проблем и корректировка деятельности, оценка результативности	Ежедневные планерки, педагогическое наблюдение, анкетирование, анализ видеодневников, итоговый педсовет

Методические материалы для вожатых и воспитателей

В рамках подготовки и реализации программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» разработан и адаптирован следующий пакет методических материалов:

1. Программно-методические документы

- Программа «Пульс моей страны» (полная версия и информационная карта).
- Планы-сетки шести смен с описанием ключевых событий.
- Календарно-тематические планы воспитательной работы по каждой смене.
- Чек-листы мероприятий.

2. Методические рекомендации для вожатых и воспитателей

- **«Рефлексия в программе «Пульс моей страны»** – методические рекомендации по проведению видеодневника, «Тайного журнала», огоньков, «Пульс-минуток рефлексии».

- **«Игровая модель смены: легенды и роли»** – описание сквозной легенды года, ролевых позиций («Хранители ритмов», «Настройщики», «Исследователи»), сценарии вводных событий.
- **«Создание итогового продукта смены»** – пошаговые инструкции по организации деятельности отряда по созданию «Живого Архива России», «Кода города», авторской игры, семейной шкатулки, механизма «Пульс», карты созвездий.
- **«Особенности работы с разновозрастными отрядами»** – рекомендации по адаптации мероприятий для младших, средних и старших детей.

3. Сценарии ключевых мероприятий

- Сценарии торжественного открытия и закрытия смены («На старте сезона», «До новых встреч!»).
- Сценарии дней единых действий (День России, День флага, День памяти и скорби, День Первых, День семьи, любви и верности и др.).
- Сценарии ключевых событий по каждой смене (квесты, конкурсы, фестивали, шоу-программы).
- Сценарии «Пульс-минуток» на каждый день смены (тематические, привязанные к ритму дня и смены).

4. Диагностический и аналитический инструментарий

- Анкеты для детей (входная, промежуточная, итоговая): «Мой ритм», «Что я чувствую», «Мой вклад в общее дело».
- Методика «Цветопись» (ежедневная визуальная рефлексия настроения отряда).
- Шаблоны для ведения «Тайного журнала» (вопросы дня, незаконченные предложения).
- Анкеты для родителей (оценка удовлетворённости программой, обратная связь).

5. Материалы для работы с родителями

- Шаблоны информационных постов для социальных сетей (анонсы, отчеты дня, итоги).
- Текстовая версия «Пульс-рассылки».
- Памятка для родителей «Как поддержать ребёнка после смены: продолжаем ритм дома».

План проведения планерок и методических часов

Период	Форма	Тематика	Ответственный
Подготовительный этап (январь – май)	Программный интенсив (заезд вожатых за 1-2 дня до начала смены)	Концепция программы, рефлексивные практики, работа с видеодневником, сценарии ключевых событий	Заместитель директора по ВР, Дирекция смен и программ
Организационный этап (1-3 дни смены)	Ежедневные планерки (утро/вечер)	Адаптация детей, запуск легенды, введение в ритм смены, разбор первых педагогических ситуаций	Дирекция смен и программ
Основной этап (4-11 дни смены)	Ежедневные планерки + методический час	Тематика методических часов: «Как провести качественную рефлексию», «Создание итогового продукта: от замысла к воплощению», «Работа с тревожными детьми», «Как организовать гостевание», «Разбор кейсов из жизни отряда»	Дирекция смен и программ
Заключительный этап	Ежедневные планерки	Подготовка к закрытию смены,	Дирекция смен и программ

Период	Форма	Тематика	Ответственный
(12-14 дни смены)		подведение итогов, передача «Пульс-капсулы», подготовка материалов для родителей	
Аналитический этап (сентябрь – октябрь)	Анкета обратной связи	Анализ результатов, сбор предложений, планирование корректив на следующий год	Заместитель директора по ВР, методист

Ссылки на полезные интернет-ресурсы для вожатых и воспитателей

Для оперативной методической помощи и самообразования педагогический коллектив может использовать следующие интернет-ресурсы:

Ресурс	Ссылка	Содержание
Сайт для вожатых «Планерочка»	http://planerochka.org/	Сценарии игр, огоньков, отрядных дел, методические разработки
Портал «Вожатый.RU»	http://www.vozhatyj.ru/	Статьи по педагогике, психологии, организации досуга, форум вожатых
«Летний лагерь» (summercamp.ru)	http://summercamp.ru	База знаний по организации лагерной смены, игры, конкурсы, рефлексивные практики
Образовательная платформа «Движения Первых»	https://будьвдвижении.рф	Материалы для проведения дней единых действий, сценарии, методические рекомендации
Официальный сайт БМАУ «ДЗОЛ» «Зарница»	www.zarnica.pro	Новости программы, фото- и видеоотчёты, контакты, ссылки на методические материалы (раздел «Вожатому»)

Памятки для вожатых и воспитателей

В рамках программы разработаны следующие памятки (в печатном и электронном виде):

1. **Памятка «Правила работы в БМАУ ДЗОЛ «Зарница»** (описание основных принципов работы, алгоритм действий при различных ситуациях в разные периоды смены)
2. **Памятка вожатого «Пульс моей страны»** (краткое содержание программы, расписание дня, контакты ответственных, основные правила).
3. **Памятка «Как провести «Пульс-минутку»** (алгоритм, примеры упражнений по возрастам).
4. **Памятка «Видеодневник: этика и техника»** (как задавать вопросы, как фиксировать, как хранить, как получить согласие).
5. **Памятка «Тайный журнал: инструкция по применению»** (как организовать, как отвечать, как обеспечить анонимность).
6. **Памятка «Создание итогового продукта смены»** (этапы, распределение ролей, примеры продуктов по возрастам).
7. **Памятка по технике безопасности** (общие правила, правила поведения на мероприятиях, на улице, в корпусе).
8. **Памятка «Первая помощь при эмоциональном кризисе ребёнка»** (алгоритм действий вожатого).

3.5. Материально-техническое обеспечение программы

На данный период реализации Программы БМАУ «ДЗОЛ» «Зарница» располагает современной материальной-технической базой: это 3 помещения для работы клубов по интересам, уличные тренажерные комплексы, актовый зал, игровые спортивные площадки (волейбол, баскетбол), лыже-роллерная трасса (стартовая поляна) с трибунами на 320 мест, многофункциональный зал «Зарница- холл», веревочный парк, крытая веранда.

Для проживания детей «Зарница» имеет: корпуса круглогодичного использования №1 на 140 мест и №2-7 на 32 места каждый. Дети в корпусах

проживают в номерах на 8 спальных мест с удобствами на этаже в корпусе №1, и с удобствами в номере в корпусах №2-7. Питание организуется в одну смену, собственной службой, в здании столовой на 300 посадочных мест.

Необходимые основные материалы с расчетом на 1 отряд в рамках смены:

Цветные карандаши – 1 набор
Фломастеры – 1 набор
Гуашь – 2 упаковки
Акварель – 1 набор
Набор кисточек – 10 штук
Ножницы – 2 пары
Клей-карандаш – 2 шт.
Клей ПВА – 1 шт.
Пластилин – 1 набор
Бумага белая А4 (1 упаковка)
Бумага цветная – 1 набор
Картон цветной – 1 набор
Скотч малярный – 2 шт.
Скотч прозрачный – 1 шт.
Ватман А3 – 40 листов
Ватман А2 – 20 листов
Мелки Цветные (для асфальта) – 2 упаковки
Маркеры для белой доски – 1 упаковка
Листы для доски флипчарт – 50 листов
Степлер – 2 шт.
Скобы для степлера – 2 упаковки
Клеевой пистолет – 1 шт.
Стержни для клеевого пистолета – 3 упаковки

Специальные материалы, инвентарь и оборудование

Категория	Наименование	Количество (примерно)	Назначение
Звуковое оборудование	Портативные диктофоны (или смартфоны с функцией записи звука)	5-7 шт.	Запись звуков природы, города, семьи, праздника для «Живого Архива»
	Микрофоны-петлички (для видеодневника)	3-5 шт.	Качественная запись рефлексии детей на камеру
	Звуковая колонка (портативная) с возможностью	1 шт. на отряд + 1 общелагерная	Проведение «Пульс-минуток»,

Категория	Наименование	Количество (примерно)	Назначение
	воспроизведения звуковых логотипов		звуковое оформление мероприятий, воспроизведение звуковых логотипов смен
Видео- и фотооборудование	Камера для видеодневника	2-3 шт.	Запись индивидуальных видеодневников детей
	Штатив для камеры	2-3 шт.	Стабильная запись видеодневников и мероприятий
Материалы для «Пульс-минуток» и ритмических практик	Ксилофон (для задания ритма)	1 шт.	Задание ритмического рисунка в «Пульс-минутках»
	Скакалки, мячи, обручи (для ритмических движений)	По 10-15 шт.	Выполнение ритмических упражнений в движении
	Ленты или платки для ритмической гимнастики	По количеству детей	Визуализация ритма через движение
Материалы для создания итоговых продуктов	Флеш-накопители (для записи звукового архива)	6 шт. (по 1 на смену)	Хранение звуковой карты для итогового продукта
	Ватманы, флипчарты, маркеры, цветная бумага, краски, кисти	В расчёте на отряд	Создание карт, схем, плакатов, страниц «Живого Архива»
	Картон, фетр, клей, ножницы, пластилин	В расчёте на отряд	Изготовление шестерёнок, шкатулок, созвездий, артефактов

Категория	Наименование	Количество (примерно)	Назначение
Техническое оснащение для мероприятий	Проектор и экран (переносные)	1 комплект	Показ видео-материалов, презентаций, видеодневников
	Планшет (для монтажа видео, работы со звуком)	1 на отряд	Монтаж видеодневников, обработка звукового архива
	«Пульс-капсула» (сундук/ящик с символикой)	1 шт. (передаётся между сменами)	Хранение и передача артефактов между сменами

2. Наградная продукция и знаки отличия

Наименование	Количество (на смену)	Назначение
Наклейки «Хранитель ритма»	30-40 шт.	Награждение детей, особо отличившихся в проживании и передаче ритмов
Наклейки «Мастер пульса»	20-30 шт.	Награждение за активное участие в создании итогового продукта
Наклейки «Ритм-лидер»	10-15 шт.	Награждение за лучшие организаторские способности
Шестерёнки (деревянные или картонные с символикой)	По количеству детей в 5 смене	Элемент мотивации в смене «Ритм силы» (каждый ребёнок добавляет свою шестерёнку в общий механизм)
Созвездия (картонные звезды с гравировкой/рисунком)	По количеству детей в 6 смене	Элемент мотивации в смене «Ритм мечты» (каждый ребёнок «зажигает» свою звезду)
Благодарственные письма и дипломы (с символикой программы)	По количеству награждаемых	Итоговое награждение на линейке закрытия
Памятные значки с логотипом «Пульс моей страны»	100-150 шт. (на активных участников)	Поощрение на ключевых мероприятиях (конкурсы, квесты)

3. Печатная продукция (раздаточные материалы)

Наименование	Количество (на смену)	Назначение
«Тайный журнал» (общая тетрадь или блокнот для отряда)	1 шт. на отряд	Анонимная или подписанная письменная рефлексия детей
Маршрутные листы для квестов	По количеству отрядов (по 1-2 на квест)	Навигация по станциям, фиксация выполнения заданий
Карточки профессий, ресурсов и навыков (для 2 смены «Ритм труда»)	По количеству детей	Ролевая игра, распределение ролей в проекте «Код города»
Карта-схема «Ритмы России» (для отрядного уголка)	1 шт. на отряд	Визуализация шести ритмов, фиксация пройденных этапов
Памятка «Кодекс Хранителя ритма»	1 шт. на отряд	Правила отряда, оформленные в игровой форме
Карта настроения отряда («Цвет пульса»)	1 шт. на отряд	Ежедневная визуальная рефлексия (цветопись)
Бланки для анкетирования (входного, промежуточного, итогового)	По количеству детей	Диагностика ожиданий, эмоционального состояния, удовлетворённости
Программа смены (настенный буклет)	1 шт. на отряд	Краткое содержание смены, расписание, ритмы, легенда
Дипломы участника фестивалей и конкурсов (готовые шаблоны)	По количеству участников	Оперативное награждение по итогам мероприятий

4. МЕХАНИЗМ ОЦЕНИВАНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Оценка эффективности реализации программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» осуществляется на основе системы критериев, показателей и диагностических методов, позволяющих объективно определить степень достижения поставленной цели и задач, уровень удовлетворённости участников, а также качество организуемой деятельности.

Все анкеты, методики и диагностические материалы представлены в Приложении к программе.

Критерии оценки эффективности реализации программы

№	Критерий	Что оценивается	Периодичность
1	Уровень достижения заявляемых результатов	Знания, умения, личностные качества, ценностные отношения детей (в соответствии с ожидаемыми результатами)	Входная диагностика (1-2 день), промежуточная (середина смены), итоговая (конец смены)
2	Уровень удовлетворённости участников программы	Удовлетворённость детей и родителей содержанием программы, условиями пребывания, отношениями с вожатыми и воспитателями	Конец смены (для детей и родителей)
3	Качество организуемой деятельности	Качество проведения ключевых мероприятий (событий) программы, уровень педагогического мастерства вожатых и воспитателей	В течение всей смены (посещение мероприятий, анализ)

Критерий 1. Уровень достижения заявляемых результатов

Показатели и методы диагностики

Ожидаемый результат	Показатели достижения	Метод диагностики	Срок
Знания и умения			
Ребёнок называет шесть ритмов и может привести примеры их проявления	Перечисляет ритмы, даёт характеристику, приводит 1-2 примера каждого	Устный опрос (в игровой форме), анкета «Мой ритм»	Вход/выход
Ребёнок ориентируется в понятиях «пульс страны», «ритм», «гармония»	Может объяснить эти понятия своими словами	Беседа, незаконченное предложение	Вход/выход

Ожидаемый результат	Показатели достижения	Метод диагностики	Срок
Каждый отряд создал итоговый продукт смены	Продукт создан, каждый ребёнок может назвать свой личный вклад	Анализ продукта, экспертная оценка, беседа с детьми	Конец смены
Личностные качества			
Ребёнок участвует в «Пульс-минутках», может синхронизировать действия с группой	Активно участвует, выполняет упражнения, синхронизируется с группой	Педагогическое наблюдение, оценка вожатого	Ежедневно, итог
Ребёнок проявляет эмпатию, замечает эмоциональное состояние других	Оказывает поддержку, замечает, когда другому нужна помощь	Наблюдение, социометрия, отзывы вожатых	Середина/конец смены
Ребёнок способен вербализовать свои чувства	Делает записи в «Тайном журнале» или видеодневнике, высказывается на огоньке	Анализ записей, видеодневника, наблюдение	В течение смены
Ребёнок умеет договариваться, работать в команде	Участвует в распределении ролей, аргументирует свою позицию, помогает другим	Наблюдение, социометрия, самооценка ребёнка	Середина/конец смены
Ценностные отношения			
Ребёнок демонстрирует интерес к культуре, традициям, природе разных регионов России	Задаёт вопросы, участвует в мероприятиях, создаёт артефакты	Наблюдение, анализ продуктов деятельности	В течение смены
Ребёнок использует фразы единства в рефлексии («я часть…», «мы вместе…», «у нас общий ритм»)	Фиксируется в видеодневнике, «Тайном журнале», на огоньке	Анализ видеодневника, записей, наблюдение	Конец смены

Ожидаемый результат	Показатели достижения	Метод диагностики	Срок
Ребёнок участвует в передаче «Пульс-капсулы», испытывает гордость от сопричастности	Активно участвует в ритуале, выражает гордость (вербально или невербально)	Наблюдение, беседа, отзывы вожатых	Конец смены

Диагностический инструментарий (подробно)

Название методики	Цель	Форма проведения	Обработка результатов
Анкета «Мой ритм» (входная)	Выявить ожидания, исходный уровень знаний о России и ритмах	Индивидуальное анкетирование (письменно или устно с младшими)	Качественный и количественный анализ ответов
Анкета «Что я чувствую» (итоговая)	Оценить динамику эмоционального состояния, понимания темы, удовлетворённости	Анонимное анкетирование в конце смены	Сравнение с входной анкетой, анализ удовлетворённости
Методика «Цветопись» (ежедневная)	Отслеживать эмоциональное состояние отряда в динамике	Общий плакат, где каждый ребёнок в конце дня выбирает цвет	Визуальный анализ динамики настроения отряда
«Тайный журнал» (ежедневные записи)	Фиксация личных переживаний, рефлексия в безопасной форме	Общая тетрадь, где дети (анонимно или под псевдонимом) отвечают на вопросы дня	Тематический анализ записей, выявление проблем и успехов
Видеодневник (индивидуальные записи)	Вербализация чувств, фиксация личных открытий	Ребёнок наедине с камерой отвечает на вопросы дня	Контент-анализ (выделение ключевых тем, фраз единства)
Социометрия	Оценка межличностных отношений в отряде, выявление	Анонимное анкетирование (выбор товарища для совместной деятельности)	Математическая обработка, построение социограммы

Название методики	Цель	Форма проведения	Обработка результатов
	лидеров и отверженных		
Экспертная оценка итогового продукта	Оценка качества и полноты созданного отрядом продукта	Анализ продукта по критериям (соответствие ритму, вовлечённость детей, креативность)	Экспертное заключение

Критерий 2. Уровень удовлетворённости участников программы

Показатели и методы диагностики

Целевая группа	Показатели	Метод диагностики	Срок
Дети	Степень удовлетворённости: жизнью в лагере, содержанием программы, отношениями с вожатыми и сверстниками, возможностью самореализации	Анкета «Моя смена» (закрытые и открытые вопросы), «Цветопись» (ежедневная), отзывы в видеодневнике	Конец смены (анкета), ежедневно (цветопись)
Родители	Степень удовлетворённости: информированием о жизни ребёнка, безопасностью, качеством программы, изменениями в ребёнке	Онлайн-анкета после смены, анализ комментариев в родительских чатах, отзывы на сайте	После смены

Критерий 3. Качество организуемой деятельности

Показатели и методы оценки

Объект оценки	Показатели	Метод оценки	Срок
Ключевые мероприятия программы	Соответствие цели и задачам смены, вовлечённость детей, эмоциональный отклик,	Посещение мероприятия представителем дирекции, анализ по чек-листу, самоанализ	В течение смены (каждое ключевое мероприятие)

Объект оценки	Показатели	Метод оценки	Срок
	организационный уровень	организаторов, опрос детей	
Работа вожатых и воспитателей	Качество проведения отрядных дел, «Пульс-минуток», рефлексивных практик, уровень взаимодействия с детьми	Педагогическое наблюдение, взаимопосещение, анализ видеодневника, обратная связь от детей	В течение смены
Отрядная деятельность	Сплочённость отряда, уровень самоуправления, выполнение отрядного плана	Социометрия, наблюдение, анализ продуктов деятельности отряда, отчёты командиров отрядов	Середина/конец смены

5. ФАКТОРЫ РИСКА

В процессе реализации программы «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ» возможны различные риски, способные повлиять на качество её проведения и достижение заявленных результатов. Ниже представлены предполагаемые факторы риска и способы их минимизации.

Фактор риска	Меры профилактики
Травмы и несчастные случаи	- Проведение с детьми инструктажей по технике безопасности перед каждой активностью. - Обеспечение постоянного контроля со стороны вожатых и воспитателей во время подвижных мероприятий. - Наличие медицинского работника на всех массовых мероприятиях. - Соблюдение санитарно-гигиенических норм в помещениях и на территории.
Неблагоприятные погодные условия (дождь, жара, гроза)	- Наличие запасных сценариев мероприятий для проведения в помещении. - Корректировка режима дня (перенос активностей на утренние или вечерние часы в жаркую погоду, отмена прогулок при грозе). - Обеспечение достаточного питьевого режима. - Наличие укрытий от дождя на территории.

Фактор риска	Меры профилактики
Клещи и другие насекомые	- Противоклещевая обработка территории лагеря до начала сезона и по графику. - Проведение цикла бесед о мерах профилактики укусов клещей и насекомых (одежда, осмотр). - Ежедневный медицинский самоосмотр детей после прогулок и мероприятий на природе.
Низкая активность детей в процессе реализации программы	- Повышение мотивации через игровые технологии. - Индивидуальный подход: выявление интересов ребёнка через анкетирование и вовлечение в соответствующие клубы и мастерские. - Создание ситуации успеха (дифференциация заданий по сложности, публичное поощрение даже небольших достижений). - Вовлечение пассивных детей через работу в малых группах и партнёрство с активными сверстниками.
Конфликтные ситуации во временных детских коллективах	- Организация отрядных мероприятий, направленных на сплочение коллектива. - Внедрение «Кодекса Хранителя ритма» – правил взаимодействия, принимаемых самими детьми. - Наличие «Тайного журнала» как безопасного канала для выражения недовольства и предложений. - Оперативное вмешательство вожатого при первых признаках конфликта (переключение внимания, разговор в малом кругу).
Несоответствие сюжета смены возрастным особенностям участников	- Предварительная адаптация сценариев и заданий для трёх возрастных групп (7-10, 11-13, 14-17 лет). - Наличие вариативных заданий разного уровня сложности в рамках одного мероприятия. - Корректировка программы в ходе смены по результатам промежуточной диагностики и наблюдений. - Использование методик, стимулирующих развитие самодеятельности.
Эмоциональное выгорание вожатых и воспитателей	- Проведение ежедневных «Пульс-минуток» для вожатых (короткие практики снятия напряжения). - Организация комнаты отдыха для персонала. - Поддержание позитивной атмосферы в педагогическом коллективе (вечерние планерки с элементами рефлексии и благодарности, корпоративные традиции). - Ротация обязанностей (смена видов деятельности для вожатых).
Проблемы с техническим оборудованием (звук, видео, проектор)	- Наличие резервного оборудования (запасной микрофон, колонка). - Подготовка упрощённых (без техники) версий сценариев мероприятий.

Фактор риска	Меры профилактики
	- Предварительная проверка всей техники до начала мероприятия. - Привлечение технического специалиста для оперативного решения проблем.
Отсутствие преемственности между сменами (потеря или забывание артефактов)	- Назначение ответственного за «Пульс-капсулу». - Создание описи содержимого капсулы с подписями ответственных от каждой смены. - Торжественный ритуал передачи капсулы (публично, в присутствии детей и вожатых), фиксация на видео. - Дублирование цифровой версии артефактов (флешка с копией звуков, фото, видео).
Низкая вовлечённость родителей (отсутствие обратной связи, недоверие)	- Регулярное информирование через разные каналы (ВКонтакте, MAX, сайт). - Проведение онлайн-вебинара перед сменой (ответы на вопросы, снятие тревожности). - Прозрачность: публикация ежедневных постов с фото и видео. - Быстрая обратная связь на индивидуальные запросы родителей (телефон, мессенджеры).

6. СИСТЕМА ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Система обратной связи выстроена таким образом, чтобы каждый участник образовательно-воспитательного процесса (ребёнок, родитель, педагог) мог высказать своё мнение, предложить идеи по улучшению, сообщить о проблемах или выразить благодарность. Обратная связь собирается, анализируется и используется для корректировки программы в текущем сезоне и совершенствования в последующих.

Каналы обратной связи для детей

Канал	Формат	Периодичность	Назначение
«Пульс-минутка» (рефлексивная часть)	Короткий круг в отряде, где каждый (по желанию) делится впечатлением дня	Ежедневно (вечером)	Оперативная обратная связь о прожитом дне, эмоциональном состоянии
«Тайный журнал»	Общая тетрадь, куда дети анонимно или под псевдонимом записывают ответы на вопросы дня, высказывают мнения, предложения, жалобы	Ежедневно (в любое время)	Безопасный канал для выражения недовольства, страхов, критики без страха оценки
Видеодневник	Индивидуальная запись на камеру (ребёнок остаётся один с вожатым или наедине с камерой)	2-3 раза в смену	Глубокая рефлексия, фиксация личных открытий, возможность высказаться в комфортном формате
Огонёк (отрядный)	Вечерний круг с обсуждением прожитого дня, благодарностями, анализом	Ежедневно (перед сном)	Коллективная рефлексия, укрепление межличностных связей
Анкетирование (входное, промежуточное, итоговое)	Письменный и устный опрос	1-2 день, 7-8 день, 12-13 день	Диагностика ожиданий, удовлетворённости, изменений

Каналы обратной связи для родителей

Канал	Формат	Периодичность	Назначение
Онлайн-анкета удовлетворённости	Онлайн-форма, рассылаемая в родительские чаты и публикуемая в группе ВКонтакте после смены	После окончания каждой смены	Оценка удовлетворённости программой, условиями, информированием, выявление проблем
Комментарии в социальных сетях (ВКонтакте)	Открытые комментарии под постами, историями с вопросами («Как вам смена?», «Что понравилось?»)	В течение смены и после	Публичная обратная связь, рейтинг постов, предложения
Личные сообщения в мессенджерах и по телефону	Индивидуальное общение с методистом, старшим вожатым, заместителем директора по ВР	В любое время	Конфиденциальное выражение недовольства, личных проблем, благодарностей
Электронная почта лагеря (zarnica_bgo@bk.ru)	Письменные обращения, отзывы, предложения	В любое время	Официальная обратная связь, документальное подтверждение
«Родительская Пульс-рассылка»	Еженедельное письмо с дайджестом смены и открытым вопросом для обратной связи («Что вас беспокоит?», «Что особенно порадовало?»)	1 раз в неделю	Систематический сбор обратной связи от всех родителей

Каналы обратной связи для педагогов и вожатых

Канал	Формат	Периодичность	Назначение
Ежедневные планерки	Общее собрание педагогического коллектива (20-30 минут)	Ежедневно	Оперативный анализ дня, разбор сложных ситуаций, обмен успешными практиками

Канал	Формат	Периодичность	Назначение
Методические часы	Тематические встречи с методистом (60-90 минут)	1-2 раза в неделю	Глубокий анализ ключевых событий, обучение новым методам, разбор кейсов
Индивидуальные консультации	Беседа с методистом, старшим вожатым, педагогом-психологом	По запросу	Решение личных профессиональных затруднений, эмоциональная поддержка
Анкета-рефлексия вожатого	Письменный опрос по итогам смены (что получилось, что нет, предложения)	Конец смены	Сбор предложений по улучшению программы, самоанализ
Общий чат педагогического коллектива	Оперативная коммуникация в мессенджере	В течение всей смены	Быстрое решение рабочих вопросов, экстренное информирование

7. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовые документы

1. Конституция Российской Федерации : принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г. (с учётом поправок, внесённых Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 № 6-ФКЗ, от 30.12.2008 № 7-ФКЗ, от 05.02.2014 № 2-ФКЗ, от 21.07.2014 № 11-ФКЗ, от 14.03.2020 № 1-ФКЗ). // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: http://pravo.gov.ru

2. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 08.08.2024).

3. О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся : Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ.

4. Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства: Указ Президента РФ от 29.05.2017 № 240 (ред. от 28.11.2023). // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: http://pravo.gov.ru

5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года: Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.

6. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи: СанПиН 2.4.4.3648-20: утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28. // КонсультантПлюс. – URL: http://www.consultant.ru

Основная педагогическая и методическая литература

9. Адарченко, Е. В. Лагерь – это маленькая жизнь / Е. В. Адарченко. // Дополнительное образование и воспитание. – 2020. – № 4. – С. 12-16.

10. Антонов, Ю. Е. Как научить детей любить Родину: методическое пособие / Ю. Е. Антонов. – Москва: АРКТИ, 2003. – 168 с.

11. Аптикиева, Л. Р. Семья как фактор личностного развития ребенка / Л. Р. Аптикиева, А. Х. Аптикиев, М. С. Бурсакова. // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2014. – № 2. – С. 32-37.

12. Бекоева, М. И. Институт родительства как психолого-педагогический феномен: материнское и отцовское воспитание / М. И. Бекоева, М. Ю. Хуриева. // Вестник Северо-Осетинского государственного университета. – 2014. – № 1. – С. 108-113.

13. Григорьев, О. А. Организация физкультурно-оздоровительной работы в детском оздоровительном лагере: учебное пособие для вузов / О. А. Григорьев, Е. А. Стеблецов. – Москва: Юрайт, 2020. – 260 с.

14. Дополнительное образование детей. Психолого-педагогическое сопровождение: учебное пособие для среднего профессионального образования / ответственный редактор Л. В. Байбородова. – 2-е издание, исправленное и дополненное. – Москва: Юрайт, 2017. – 219 с.

15. Кравченко, А. В. Безопасность детского лагеря. Настольная книга вожатого : учебное пособие / А. В. Кравченко, С. В. Петров. – Москва: Московский педагогический государственный университет, 2025. – 176 с.

16. Манжесов, В. И. Технология послеуборочной обработки, хранения и предреализационной подготовки продукции растениеводства: учебное пособие / В. И. Манжесов, И. А. Попов, И. В. Максимов [и др.]; под общей редакцией В. И. Манжесова. – 2-е издание, стереотипное. – Санкт-Петербург: Лань, 2018. – 624 с.

17. Методические рекомендации по составлению программ педагогической деятельности по организации отдыха детей и их оздоровления / Л. Г. Белоногова, А. Б. Крамар. – Южно-Сахалинск: Издательство «Сахалин-Приамурские ведомости», 2020. – 44 с.

18. Новицкая, М. Ю. Наследие. Семейное воспитание детей / М. Ю. Новицкая. – Москва: Линка-Пресс, 2003. – 51 с.

19. Овчинникова, Т. Н. Личность и мышление ребенка / Т. Н. Овчинникова. – Москва: Академический проект, 2015. – 192 с.

20. Организаторам летнего отдыха и оздоровления детей по профилактике дорожно-транспортного травматизма: учебно-методическое пособие / В. А. Дегтерев, О. А. Коновалова, Д. А. Лапушкина [и др.]. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2020. – 100 с.

21. Попова, И. Н. Развивающий детский отдых: методики и технологии организации: методическое пособие для работников сферы управления системой отдыха и оздоровления детей, педагогов-воспитателей, вожатых / И. Н. Попова. – Москва: Русское слово, 2018. – 200 с.

22. Соколова, Л. В. Организация воспитательной работы в детском оздоровительном лагере дневного пребывания в образовательной организации: учебно-методическое пособие / Л. В. Соколова, А. В. Молчанова. – Москва: КноРус, 2020. – 162 с.

23. Шорыгина, Т. А. Беседы об этикете с детьми / Т. А. Шорыгина. – Москва: Творческий Центр, 2010. – 43 с.

Литература в помощь вожатому

25. Арсеньева, Т. Н. Методические рекомендации по направлению деятельности «Гражданская активность» / Т. Н. Арсеньева, Х. Т. Загладина, А. В. Коршунов, В. Е. Менников. – Москва: Московский педагогический государственный университет, 2018. – 78 с.

26. В помощь вожатому: рекомендательный библиографический указатель / составитель Е. В. Попова; редактор И. В. Гунтарева; Научная библиотека КГПУ им. В. П. Астафьева. – Красноярск, 2025. – 10 с.

27. Лопачева, К. М. Организация работы детского оздоровительного лагеря дневного пребывания при образовательном учреждении: учебно-методическое пособие / К. М. Лопачева, И. В. Штанько. – Москва: АСОУ, 2019. – 92 с.

28. Морозова, Е. Ю. Кукла в жизни ребенка и ее роль в нравственном воспитании / Е. Ю. Морозова. – Москва: Школьная Пресса, 2018. – 48 с.

29. Синицына, Ю. А. Первичные формы работы с детским коллективом / Ю. А. Синицына. // Дополнительное образование и воспитание. – 2020. – № 1. – С. 18-22.

Интернет-ресурсы

31. Вожатый.RU: сайт для вожатых. – URL: http://www.vozhatyj.ru/

32. Игры с детьми в детском лагере: методическая копилка. – URL: http://ambivox.info/wiki

33. Летний лагерь: информационный портал. – URL: http://summercamp.ru

34. Официальный сайт БМАУ «ДЗОЛ» «Зарница». – URL: www.zarnica.pro

35. Планерочка: сайт для вожатых. – URL: http://planerochka.org/

36. Российское движение детей и молодёжи «Движение Первых»: официальный сайт. – URL: https://будьвдвижении.рф

8. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. План-сетка смены

Программа 1 смены «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ ПРИРОДЫ»						
ЧУВСТВО ЗЕМЛИ				**РИТМЫ СТРАНЫ**		
1 день 28.05.26	2 день 29.05.26	3 день 30.05.26	4 день 31.05.26 День Семьи	5 день 01.06.26 День защиты детей	6 день 02.06.26 День здоровья	7 день 03.06.26 День Первых
УТРО (10:00-13:00) ЗАЕЗД **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Час знакомства «Мы – единое целое» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ВВК «Живой Архив России»	**УТРО (10:00-13:00)** КТД «Звуки. Учимся слышать.» Ярмарка «Навигатор безопасности» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественное открытие «На старте сезона» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	**УТРО (10:00-13:00)** КТД «Тактильный мир» Фестиваль «Урал – земля родная» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Спортивная игра «Успеть везде» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискуссия «Дома хорошо, а в Зарнице?» (рефлексия)	**УТРО (10:00-13:00)** КТД «Невидимые чувства» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** КИП «Это моя команда» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Конкурс клипов «Хочу все знать!»	**УТРО (10:00-13:00)** КТД «Ритм леса и степи» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Сюжетно-ролевая игра «Гонец: история из жизни» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека «Детям можно все!»	**УТРО (10:00-13:00)** КТД «Ритм воды и гор» Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Эстафета «Гигантская полоса препятствий» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Разговорный клуб «Обсуждалкины»	**УТРО (10:00-13:00)** КТД «Ритм города и села» Акция «Экватор» Комбинированная игра «Быть в Движении» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Развлекательная игра «Хи-хи-ха-ха» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Танцевальный конкурс «Мы в теме»
РИТМЫ СТРАНЫ	**КОД: ПЕРЕСБОРКА**				**ФИНАЛ ИСТОРИИ**	
8 день 04.06.26 День Профессий	9 день 05.06.26 День эколога	10 день 06.06.26 День Русского языка	11 день 07.06.26 День родного края	12 день 08.06.26	13 день 09.06.26	14 день 10.06.26
УТРО (10:00-13:00) Сквозная акция «Дорога добра» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Командная игра «Великое переселение» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Ярмарка ритмов	**УТРО (10:00-13:00)** Игра «Код: чувства в форму» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Творческая эстафета «Эко-патруль» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Конкурс «ЭКО-взгляд»	**УТРО (10:00-13:00)** Игра «Код: традиции в настоящее» Конкурс рисунков «Герои сказок» (сквозное) **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Фестиваль игр «Каждому свое» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Пунктуационный батл»	**УТРО (10:00-13:00)** КТД «Сборка Архива: Достояние Урала» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Игра по станциям «Культурный код: шифр единства» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ЛМК «О важном»	**УТРО (10:00-13:00)** Выставка дпи «Этнические узоры» Квест «Секрет наставника» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Фестиваль Живого Архива **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Тысяча ответов»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Родина моя!» (ко Дню России) Фотокросс «Вспоминая» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественный прием закрытия «До новых встреч!» Прощальный концерт «Мы еще вернемся» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тем. дискотека «Яркие моменты»	ВЫЕЗД

Программа 2 смены «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ ТРУДА»						
ЗНАКОМСТВО И НАСТРОЙКА			ПОГРУЖЕНИЕ В РИТМЫ			ПРОЕКТИРОВАНИЕ
1 день 13.06.26 Первый ритм	2 день 14.06.26 Посвящение в Хранители	3 день 15.06.26 День родного края	4 день 16.06.26 Ритм Поля	5 день 17.06.26 Ритм силы	6 день 18.06.26 Ритм Семьи	7 день 19.06.26 ФАБРИКА СМЫСЛОВ
УТРО (10:00-13:00) ЗАЕЗД **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Час знакомства «Мы – единое целое» Ролевая игра «Экскурсия по фабрике» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ВВК «Мой первый ритм»	**УТРО (10:00-13:00)** Ярмарка «Навигатор безопасности» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественное открытие «Мы начинаем!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	**УТРО (10:00-13:00)** Фестиваль «Урал – земля родная» Сюжетно-ролевая игра «Тропа даров» Стратегическая сессия «Каждому по дару» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Игра по станциям «Культурный код: шифр единства» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Настройка завершена»	**УТРО (10:00-13:00)** Сквозная игра «Эко-патруль» КИП «Экологический КВН» Дебаты «Природа и технологии» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Гостевания «Дома хорошо, а с друзьями интересно» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд»	**УТРО (10:00-13:00)** Турнир «Быстрее, выше, сильнее!» Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан!» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Эстафета «Гигантская полоса препятствий» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «В теме»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Родные-любимые!» Кинолекторий «Важные ценности» Дискуссионный клуб «Порядок в доме» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Фестиваль досуга «Каникулы с пользой» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ЛМК «Все песни посвящаю тебе!»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Экватор» Ярмарка «Биржа Даров» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Проектная сессия «Мастерская будущего» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Концерт «Фабрика смыслов»
ПРОЕКТИРОВАНИЕ	РЕАЛИЗАЦИЯ				ФИНАЛ	
8 день 20.06.26 От идеи к делу	9 день 21.06.26 День Первых	10 день 22.06.26 День памяти и скорби	11 день 23.06.26 Испытание Ритмом	12 день 24.06.26 День вожатого	13 день 25.06.26	14 день 26.06.26
УТРО (10:00-13:00) КТД «Ресурсы» Творческая сессия «Успеть везде!» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Кинолекторий «Мастер своего дела» Сюжетно-ролевая игра «Команда мечты» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Все любят танцевать!»	**УТРО (10:00-13:00)** Сквозная игра «Быть в Движении» КТД «Мастера в деле!» Соревновательная игра «Дело мастера боится» КИП «Работа кипит!» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Игра по станциям «Первые везде» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Мои открытия»	**УТРО (10:00-13:00)** Тематическая линейка «День памяти и скорби» Разговоры о важном «Память о подвиге» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Акция «День, изменивший судьбы» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Концерт «Никто не забыт»	**УТРО (10:00-13:00)** Тематическая линейка «За работу!» КТД «Испытание ритмом» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Развлекательная игра «Попробуй пройди!» Конкурс рисунков на асфальте «Лето в фокусе» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тем. дискотека «Кто хорошо работал – тот хорошо отдыхает»	**УТРО (10:00-13:00)** Сквозная игра «Это мой вожатый!» Тематическая линейка «Парад мастеров» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Ярмарка «Мастерская будущего» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «100 вопросов»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Даешь молодежь!» Выставка дпи «Этнические узоры» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественный прием закрытия «До новых встреч!» Прощальный концерт «Мы еще вернемся» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Яркие моменты»	ВЫЕЗД

Программа 3 смены «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ ПРАЗДНИКА»						
ИГРА НАЧИНАЕТСЯ!			ТЕСТИРОВАНИЕ			
1 день 29.06.26	2 день 30.06.26	3 день 01.07.26 День родного края	4 день 02.07.26	5 день 03.07.26 День Здоровья и Спорта	6 день 04.07.26	7 день 05.07.26 День Первых
УТРО (10:00-13:00) ЗАЕЗД **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Час знакомства «Мы – единое целое» ИПС «Стартовая позиция» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ВВК «Базовые данные»	**УТРО (10:00-13:00)** Ярмарка «Навигатор безопасности» Сквозное КТД «Пешка кубика» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественное открытие «Мы начинаем!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	**УТРО (10:00-13:00)** Фестиваль «Урал – земля родная» МК «Любимая игра» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Игра по станциям «Культурный код: шифр единства» Фотокросс «Найди игру» Сквозная игра «Задачка на логику» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Три дня назад»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Лето в лагере» Конкурс рисунков на асфальте «Лето в фокусе» Детективная игра «Потерянные данные» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Шоу «Битва умов!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека «В ритме праздника»	**УТРО (10:00-13:00)** Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан!» Фестиваль дворовых игр «Пойдем поиграем!» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Эстафета «Гигантская полоса препятствий» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Развлекательная игра «Музыкальное лото»	**УТРО (10:00-13:00)** Сквозная игра «Морской бой» Развлекательная игра «Мемо» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Танцевальный конкурс «Ход вперед» КИП «Танцпол везде!» Рефлексия **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Я в команде»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Экватор» Тематическая линейка «Открываем день» Комплекс МК «Карта роста» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Кинолекторий «Время Первых» Дискуссионный клуб «Быть Первым» Дебаты «Да или нет?» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Спасибо за день»
АКТИВНАЯ РАБОТА				СВОЕ МНЕНИЕ		
8 день 06.07.26	9 день 07.07.26 День Профессий	10 день 08.07.26 День Семьи	11 день 09.07.26	12 день 10.07.26	13 день 11.07.26	14 день 12.07.26
УТРО (10:00-13:00) Сквозная игра «А что, если?» Аукцион «Чей домик?» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Сюжетно-ролевая игра «Гонец: история из жизни» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ЛМК «Голос искусства»	**УТРО (10:00-13:00)** Сквозная акция «Дорога добра» Квест «Локация не найдена» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Ярмарка «Все профессии нужны!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд»	**УТРО (10:00-13:00)** Фестиваль «Народное единство» Акция «Родные-любимые!» Кинолекторий «Важные ценности» Дискуссионный клуб «Порядок в доме» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Ярмарка «От меня к тебе» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека	**УТРО (10:00-13:00)** Эстафета «Самый-самый» Турнир «Ритм силы!» Шоу «Кто под маской?» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Сквозная игра «Рисуя победу» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «100 вопросов»	**УТРО (10:00-13:00)** Выставка дпи «Этнические узоры» Презентация видео-визиток «Правила игры» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Гостевания «Моя игра» Тематическая линейка «Монополия все!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека «Премия года»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Утро почтальона» (ко Дню почты) **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественный прием закрытия «До новых встреч!» Прощальный концерт «Мы еще вернемся» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Яркие моменты»	ВЫЕЗД

Программа 4 смены «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ СЕМЬИ»						
«Добро пожаловать!»	«Чувствуйте себя как дома»	«Папа может»	«Мамина колыбельная»	«Возьми телефон, Светка»	«День смеха-ха-ха»	«Сидим с дедом за столом, вдвоем»
1 день 15.07.26	2 день 16.07.26 День безопасности	3 день 17.07.26	4 день 18.07.26	5 день 19.07.26 День родного края	6 день 20.07.26	7 день 21.07.26 День профессий
УТРО (10:00-13:00) ЗАЕЗД **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Час знакомства «Мы – единое целое» Ролевая игра «С чего все началось…» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия	**УТРО (10:00-13:00)** Ярмарка «Навигатор безопасности» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Линейка открытия смены «Во-первых, здравствуйте!» Концерт открытия «По дороге из воспоминаний» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	**УТРО (10:00-13:00)** Фестиваль «Урал - земля родная» Квест «Дело о пропавшей драгоценности» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** КИП «Детективные истории» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Смотр участников на танцевальный конкурс «Когда мы были молодыми»	**УТРО (10:00-13:00)** ИИ мл. «Сделай громче» ИИ ср. «Но ты, но ты, но ты» ИИ ст. «7 звуков и биток» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия	**УТРО (10:00-13:00)** Конкурс рисунков «Мой край – опорный край державы» Акция «По следам истории» Тренинг «Качаем прессу» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Комбинированное мероприятие «От детей родителям» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека	**УТРО (10:00-13:00)** *Сквозная игра «Передай улыбку»* Лекция-КИП ст. «ПРОшутки» КВН мл., ср. «Ты + я = хаха» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Эстафета «Передай смешинку» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Экватор» Игра «Битва профессий». МК мл. «Дедуно» МК ср. «Дедополия» МК ст. «Настолка для деда» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Ярмарка «В гостях хорошо, а дома лучше» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Вечер настольных игр «Прямо как у дедули»
«Однажды в театре»	«Движение вверх, вперед в будущее»	«Двигай пока ноги держат»	«Не волнуйтесь»	«Программа – Мама»	«Как день назовешь, так он и поплывет»	«Пока-пока, чемодан, вокзал»
8 день 22.07.26 День семьи	9 день 23.07.26 «День первых»	10 день 24.07.26	11 день 25.07.26 День Здоровья и Спорта	12 день 26.07.26	13 день 27.07.26	14 день 28.07.26
УТРО (10:00-13:00) ИПС мл. «Жили-были» КТД ст. «Жили-были» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Дебаты «Сказочный победитель» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Презентация «Потому что у нас все роли главные»	**УТРО (10:00-13:00)** Квест «Заветная шкатулка» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** МК от приглашенных спикеров **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Кинолекторий «Билеты на первый ряд»	**УТРО (10:00-13:00)** ИИ мл. «Пируэт на весь мир» ИИ ср. «КомбиНация» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** ШОУ «5,6,7,8…» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека	**УТРО (10:00-13:00)** Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан» Турнир «Морской бой» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Спортивная игра «Гигантская полоса препятствий» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Концерт «Пешком по набережной»	**УТРО (10:00-13:00)** Выставка дпи «Этнические узоры» ИПС мл. «В чистоте, да не в обиде» ИПС ср.; ст. «Материнский хлопотал» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** МК «Мамина радость» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека	**УТРО (10:00-13:00)** Фотокросс «Запечатляя воспоминания» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественное закрытие «Спасибо за все!» ЛМК «Расскажи мне, бабушка» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематический огонек «Мы еще вернемся!»	ВЫЕЗД

Программа 5 смены «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ СИЛЫ»						
1 день 31.07.26	2 день 01.08.26	3 день 02.08.26 День родного края	4 день 03.08.26	5 день 04.08.26 «День первых»	6 день 05.08.26 День Здоровья и Спорта	7 день 06.08.26 День Семьи
УТРО (10:00-13:00) ЗАЕЗД **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Час знакомства «Мы – единое целое» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ВВК «Оркестр единства: пробуждение Ритма»	**УТРО (10:00-13:00)** Ярмарка «Навигатор безопасности» Сквозная игра «Сила творения» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественное открытие «Настрой на ритм» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	**УТРО (10:00-13:00)** Фестиваль «Урал – земля родная» Сквозная игра «Спящие агенты синхрона» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Квест «Резонанс»: миссия по восстановлению связи Творческая сессия «Важные ресурсы» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Первые дни и первые ночи»	**УТРО (10:00-13:00)** Сквозная игра «Шишки-желуди-орехи» Гостевания «Кто ходит в гости по утрам?» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Выборы «Сила созидания» Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Вторая жизнь вещей»	**УТРО (10:00-13:00)** Интерактивная ввикторина «Всё о силе» Комплекс МК «От Первых Первым» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Сквозная игра «Сила Движения» Квест «Быть Первым» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Концерт «Сила команды»	**УТРО (10:00-13:00)** Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан» Турнир «Быстрее! Выше! Сильнее!» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** ИПС с элементами спортивной игры «Сила скорости» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека «Мы в теме!»	**УТРО (10:00-13:00)** МК «Если не творчески -тогда зачем» Акция «Родные-любимые!» Кинолекторий «Важные ценности» Дискуссионный клуб «Порядок в доме» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Акция «Экватор» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Танцевальный конкурс «Сила танца»
8 день 07.08.26	9 день 08.08.26 День физкультурника	10 день 09.08.26 День воинской славы России	11 день 10.08.26 День Профессий	12 день 11.08.26	13 день 12.08.26	14 день 13.08.26
УТРО (10:00-13:00) Сквозная игра «Стоп кадр» КВИЗ «СИЛЬНАЯ Головоломка» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Развлекательное шоу «Это мой вожатый» Детективный квест «Последний свидетель» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Мои открытия»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Массовый забег» С.р. игра «Гонец: история из жизни» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Кинолекторий «Сила духа» Дискуссионный клуб «На спортивной волне» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тем. дискотека «Спорт – это жизнь!»	**УТРО (10:00-13:00)** Тематическая линейка «Важно знать!» Конкурс плакатов «Подвиги страны» Дебаты «Поговорим о главном» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Акция «Я горжусь своей страной!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ЛМК «Непроизнесенное»	**УТРО (10:00-13:00)** Игра по станциям «Когда я вырасту…» Интеллектуальная игра «Имаджинариум профессий» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Ярмарка «Все профессии нужны!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ЛМК «Непроизнесенное»	**УТРО (10:00-13:00)** Фотокросс «Сила улыбки» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Аукцион «Сила и щедрость» Концерт-шоу «Восстановление ритма» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Ритм восстановлен!»	**УТРО (10:00-13:00)** Выставка дпи «Этнические узоры» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественный прием закрытия «До новых встреч!» Прощальный концерт «Мы еще вернемся» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тем. дискотека «Яркие моменты»	ВЫЕЗД

Программа 6 смены «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ МЕЧТЫ»						
ПОДГОТОВКА К СТАРТУ			ПОЛЕТ И ИССЛЕДОВАНИЯ			
1 день 16.08.26 Добро пожаловать на базу	2 день 17.08.26 Карта базы подготовки	3 день 18.08.26 Навигация и ритм	4 день 19.08.26 Город мастеров	5 день 20.08.26 День Здоровья и Спорта	6 день 21.08.26 Шиворот навыворот	7 день 22.08.26 День флага РФ
УТРО (10:00-13:00) ЗАЕЗД **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Час знакомства «Мы – единое целое» Комплекс игр «Добро пожаловать на базу» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** ВВК «Моя путеводная звезда»	**УТРО (10:00-13:00)** Ярмарка «Навигатор безопасности» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественное открытие «Мы начинаем!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	**УТРО (10:00-13:00)** Фестиваль «Урал – земля родная» Комплекс мастер-классов «Мое призвание» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Игра по станциям «Собери пульс» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Разговорный клуб «Кто я на базе?»	**УТРО (10:00-13:00)** Квест «Наведи порядок» Дискуссионный клуб «Меняем мир с себя» Дебаты «Мнение большинства» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Вторая жизнь вещей»	**УТРО (10:00-13:00)** Эстафета «Гигантская полоса препятствий» Турнир «Скорость и высота» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан» Сюжетно-ролевая игра «Гонец: история из жизни» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** КТД «Мой мир»	**УТРО (10:00-13:00)** Фотокросс «Необъяснимо, но факт» Интеллектуальная игра «Тайна третьей планеты» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** КИП «Космический цирк» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Непохожие»	**УТРО (10:00-13:00)** Акция «Экватор» Акция «Флаг – символ страны» Интеллектуальная игра «100 вопросов» Дебаты «Традиции и современность» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Фестиваль дворовых игр «Детство во дворе» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Бал «Велика страна моя родная»
ПОЛЕТ И ИССЛЕДОВАНИЯ		КУРС НАСТРОЕН		ЗАЖГИ СВОЮ ЗВЕЗДУ		
8 день 23.08.26 День Семьи	9 день 24.08.26 «День первых»	10 день 25.08.26 День Профессий	11 день 26.08.26 День родного края	12 день 27.08.26 День кино	13 день 28.08.26 Звезды зажглись	14 день 29.08.26
УТРО (10:00-13:00) КТД «Привет, я звезда!» Сквозная игра «Сердце отдаю другу» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Развлекательная игра «Успеть везде!» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Квартирник «На кухне»	**УТРО (10:00-13:00)** Конкурс рисунков на асфальте «Моя мечта» Тренинг «Карта желаний» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Игра по станциям «Быть в Движении» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Дискотека «На одной волне»	**УТРО (10:00-13:00)** Интеллектуальная игра «Битва профессий» Творческая эстафета «Кем я стану, когда вырасту?» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Ролевая игра «Мой выбор» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Мои открытия»	**УТРО (10:00-13:00)** Игра по станциям «Культурный код: шифр единства» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Ярмарка «Сияй ярче всех» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тематическая дискотека «Это наш стиль»	**УТРО (10:00-13:00)** Фотокросс «Потому что у нас все роли главные» Акция «Кино нон-стоп» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Коллективный проект «Ритм мечты» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Рефлексия «Моя маленькая звездочка»	**УТРО (10:00-13:00)** Выставка дпи «Этнические узоры» Квест «Твои моменты» **ДЕНЬ (17:00-19:00)** Торжественный прием закрытия «До новых встреч!» Прощальный концерт «Мы еще вернемся» **ВЕЧЕР (20:00-21:00)** Тем. дискотека «Яркие моменты»	ВЫЕЗД

Приложение 2. Планы мероприятий смен

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ 1 СМЕНЫ «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ ПРИРОДЫ»

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
1 день (28.05.26)	Младший	Час знакомства «Мы – единое целое»	Подвижные игры на знакомство с использованием хлопков, рукопожатий и простых движений. Дети учат имена друг друга через ритмическое повторение. В конце придумывают общий хлопок-«пульс» отряда.	Каждый ребёнок запомнил 2-3 имени. Появилось первое чувство общности.
	Средний		Динамичные игры на знакомство через общие интересы и необычные факты о себе. Формируются микрогруппы. Вожатый выбирает актив отряда.	Появились первые лидеры, сформирована структура отряда.
	Старший		Быстрое знакомство в формате коротких диалогов в парах (сменяющихся по кругу). Обсуждение правил и форматов работы отряда. Выбор совета командиров голосованием.	Приняты первые правила. Каждый чувствует право голоса.
1 день (28.05.26)	Младший	ВВК «Живой Архив России»	Театрализованное представление от вожатых с элементами клоунады и музыки. Дети – активные зрители: выполняют простые команды, помогают героям «запустить пульс» коллективными хлопками и кричалками.	Запущена легенда смены. Дети вовлечены в действие, запомнили главную задачу – собрать «Живой Архив».
	Средний		Театрализованный концерт с элементами интерактива и юмора. Дети не просто зрители, а «соучастники расследования»: получают задания в зале, помогают героям расшифровать сигналы.	Легенда принята. Подростки чувствуют себя командой поддержки, сформирован интерес к событиям смены.
	Старший		Концерт с элементами драмы и осмысленного послания. Номера вожатых о поиске идентичности,	Сформировано уважение к вожатым. Осознана

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			связи поколений, ценности памяти. Старшие получают символический артефакт, который будут передавать дальше.	роль «передающих традицию».
2 день (29.05.26)	Младший	КТД «Звуки. Учимся слышать»	Отряд отправляется на прогулку-исследование. Дети получают задание найти и запомнить 5-7 разных звуков вокруг (птицы, ветер, шаги, вода и т.д.). Возвращаясь, каждый изображает услышанный звук голосом или движением. Вожатый помогает сложить из этих звуков «шумовую сказку». Все действия – в игровой форме, без сложных рефлексивных вопросов.	Дети научились вслушиваться в окружающие звуки, связывать звук с источником. Создана первая коллективная «звуковая картина» отряда.
	Средний		Отряд разбивается на 3-4 группы. Каждая группа получает задание записать на телефон 3 «живых звука» природы и 1 «чужеродный» (технический, шумовой). После прогулки группы презентуют свои записи, а отряд коллективно обсуждает: какой звук лишний? Почему? Где гармония, а где диссонанс? Вожатый подводит к понятию «ритм среды».	Сформировано понятие о гармоничной и дисгармоничной звуковой среде. Развиты навыки групповой работы и аргументации.
	Старший		Индивидуальное задание: каждый участник находит на территории «свой звук», который его зацепил эмоционально. Задача – не просто записать звук, а понять и сформулировать (устно или в «Тайном журнале»), почему этот звук важен, какую эмоцию или воспоминание он вызывает, какой «ритм» этого места он передаёт. По возвращении – круг, где желающие делятся открытиями. Никаких соревновательных элементов.	Развита способность к глубокой сенсорной рефлексии. Каждый участник создал личную «звуковую зацепку» к месту, сформировав первичную эмоциональную связь с территорией лагеря.
2 день (29.05.26)	Младший		На территории лагеря организованы 10 тематических локаций. Дети свободно перемещаются между ними в	В игровой форме освоены базовые правила

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
		Ярмарка «Навигатор безопасности»	сопровождении вожатого. На каждой локации – игровой персонаж и простое задание: показать движение, выбрать правильную картинку, закончить короткое правило. За посещение – наклейка или штамп в маршрутный лист. Темы локаций: ПДД, пожарная безопасность, общая безопасность (что можно/нельзя в лагере), безопасный досуг (игры без травм), варианты досуга (чем заняться безопасно), информационная безопасность (не давать телефон незнакомцам), безопасность на мероприятиях (не толкаться, слушать ведущего), безопасность на улице (переход дороги, освещение), поведение с незнакомыми людьми («свой-чужой»), медицинская помощь (позвать взрослого, промыть царапину).	безопасности в 10 жизненных ситуациях. Каждый ребёнок знает главные «нельзя» и «что делать», получил позитивный опыт без запугивания.
	Средний		Формат – свободное перемещение отряда по 10 тематическим локациям. Содержание глубже: на каждой локации – короткий разбор реальной ситуации или кейса + задание на восстановление алгоритма действий или распределение карточек «правильно/неправильно». Темы локаций: ПДД (типичные ошибки пешеходов), пожарная безопасность (чем тушить разные типы возгораний, эвакуация), общая безопасность в лагере (рискованные места и действия), безопасный досуг (что делать при травме во время игры), варианты досуга (как выбрать безопасную активность), информационная безопасность (кибербуллинг, пароли, фейки), безопасность на мероприятиях (как вести себя в толпе), безопасность на улице (алгоритм действий при преследовании), поведение с незнакомыми людьми (отказные фразы, кому звонить), медицинская помощь (алгоритм при ссадине, ушибе, носовом кровотечении).	Сформированы алгоритмы безопасного поведения в 10 ключевых ситуациях. Подростки научились анализировать риски, отличать реальную опасность от надуманной, знают конкретные действия, а не просто запреты.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Формат «дублёров-инструкторов». Первая часть (40 минут): углублённый интенсив-тренинг по всем 10 темам с разбором сложных кейсов и ситуаций, требующих быстрого принятия решений. Вторая часть (60 минут): старшие закрепляются за локациями и помогают ведущим проводить занятия для младших и средних отрядов – как наставники и тьюторы (подсказывают, показывают пример, помогают с заданиями). По окончании – краткий сбор обратной связи: с какими сложностями столкнулись младшие, какие темы требуют повторения.	Знания переведены в деятельностный формат «обучаю другого». Сформировано ответственное отношение к безопасности как к общей задаче. Старшие получили опыт наставничества, публичной коммуникации и педагогической рефлексии.
2 день (29.05.26)	Общий	Торжественное открытие «На старте сезона»	Построение на центральной площади. Звучит «Пульс-сигнал» – звуковой позывной сезона. Исполнение гимнов. Выход главного игрового персонажа, который объявляет задачу смены и вручает отрядам первый символический артефакт. Завершается торжественная часть общим ритмическим действием (все одновременно хлопают три раза). Далее отряды перемещаются на концерт открытия, где представляют визитки отрядов в формате творческих выступлений.	Запущена игровая модель смены. Создано ощущение праздника. У детей произошло первое знакомство со сценой, правилами культуры сцены.
2 день (29.05.26)	Общий	Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	Вечерняя танцевальная программа под современные хиты. Оформление и свет соответствуют теме «Ритм природы». Младшие танцуют в передней зоне и участвуют в простых флешмобах, средние – в батлах, старшие могут помогать ведущему или танцевать в своей зоне.	Создана праздничная атмосфера, снято напряжение первого дня.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
3 день (30.05.26)	Младший	КТД «Тактильный мир»	Дети с закрытыми глазами на ощупь исследуют природные материалы (шишки, мох, кору, камни). Составляют «тактильную карту» отряда – ватман с приклеенными образцами и описанием ощущений.	Развита сенсорная чувствительность. Создан элемент «Живого Архива».
	Средний		Игрок одной команды описывает предмет (например, «шершавый, колючий, пахнет лесом»), а другой с завязанными глазами находит его из нескольких.	Развита эмпатия и способность к вербализации ощущений.
	Старший		Создание тактильной карты России: каждому природному материалу соответствует легенда или факт. Презентация карты другим отрядам.	Сенсорный опыт соединён с краеведением.
3 день (30.05.26)	Общий	Фестиваль «Урал – земля родная»	Ярмарка-путешествие по локациям: «Сказы Бажова», «Уральские самоцветы», «Урал мастеровой», «Природа Урала», «Уральская кухня». На каждой локации – короткое задание (загадка, викторина, подвижная игра). Ведущий адаптирует сложность под возраст группы. За посещение локации – жетон. В конце мероприятия ребенок может обменять заработанные жетоны на артефакт для итогового продукта.	Дети познакомились с культурой и природой Урала. Сформирован интерес к малой родине.
3 день (30.05.26)	Младший	Спортивная игра «Успеть везде»	Командная гонка. Отряды получают маршрутный лист с 4-5 заданиями. На каждом задании – два уровня сложности (лёгкий и средний). Лёгкий уровень: попасть в большую цель с 3 метров, перетянуть канат с вожатым (который почти сдаётся), пробежать «змейку» между фишками. Средний уровень: попасть в цель поменьше, перетянуть канат с соседним отрядом (равные силы). Отряд выбирает уровень сам. Вожатый помогает, подбадривает, фиксирует время.	Дети получили двигательную активность в игровой соревновательной форме. Развиты командный дух и умение выбирать посильную сложность. День завершился на позитивной эмоциональной ноте.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Командная гонка с выбором уровня сложности. Задания те же по смыслу, но сложнее: метание в цель с 5-6 метров, перетягивание каната команда на команду, челночный бег с переносом предметов, прохождение «паутины» из верёвок (пролезть, не задев). Три уровня сложности (лёгкий – средний – сложный). Сложный уровень даёт бонусные баллы, но требует больше времени. Отряд самостоятельно распределяет участников по заданиям (кто сильнее в метании, кто в беге).	Развиты командная стратегия (распределение ролей) и умение оценивать свои силы. Укреплены внутриотрядные связи. Получен опыт выбора уровня сложности.
	Старший		Командная гонка с тактическим планированием. Отряд получает маршрутный лист с 5 заданиями и ограниченное время (35-40 минут). Задания сложные: метание в движущуюся цель, эстафета с усложнёнными условиями (с закрытыми глазами – страховка вожатого), «болото» (пройти по «кочкам», не оступившись, с грузом в руках), «спортивный лабиринт» (найти выход по подсказкам). Можно пропустить одно задание, но тогда штрафное время. Отряд сам выбирает очерёдность и тактику. Финал: «командная стена» – все вместе за определённое время должны переправить всех участников через условную линию (воображаемую стену), используя только взаимопомощь.	Развиты тактическое мышление, лидерство и взаимопомощь. Получен опыт работы в условиях ограниченного времени и выбора приоритетов. Укреплено чувство «мы – команда».
3 день (30.05.26)	Младший	Дискуссия «Дома хорошо, а в Зарнице?» (рефлексия)	Камерный отрядный разговор в кругу. Вожатый задаёт простые, понятные вопросы: «Что тебе нравится дома?», «А что нравится здесь?», «Чем лагерь похож на дом?», «Что ты уже успел сделать, а что дома не делал?». Формат – свободное высказывание по желанию, без принуждения. Вожатый позитивно	Дети осознали положительные стороны пребывания в лагере, снята первичная ностальгия по дому. Сформировано ощущение «лагерь – это

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			подводит итог: «Лагерь – это тоже дом, только где много друзей».	безопасное и хорошее место».
	Средний		Камерный отрядный разговор с элементами сравнения и аргументации. Вожатый задаёт вопросы: «Что дома лучше, а что в лагере?», «Что ты можешь делать здесь, но не можешь дома?», «Чего тебе не хватает из дома, и можно ли это заменить чем-то в лагере?», «Какое правило из дома ты бы принёс сюда?». Дети высказываются по желанию, можно в формате «по кругу». Вожатый фиксирует идеи на ватмане.	Подростки научились аргументированно сравнивать разные среды обитания, выделять плюсы и минусы. Сформированы предложения по улучшению жизни отряда (на основе «домашнего» опыта).
	Старший		Камерный отрядный разговор с элементами анализа и саморефлексии. Вожатый задаёт вопросы, требующие развёрнутого ответа: «Что значит для тебя „дом“ – это место или люди?», «Может ли лагерь стать домом за смену?», «Что ты ценишь в лагере, чего не ценишь дома, и наоборот?», «Какой опыт, полученный здесь, ты хочешь забрать домой?». Формат – круговое обсуждение с правом пропустить ход. Вожатый выступает модератором, а не учителем.	Сформирована осознанная рефлексия различий между разными средами обитания. Укреплены внутриотрядные связи через обсуждение личного опыта. Создана основа для дальнейших обсуждений в течение смены.
4 день (31.05.26)	Младший	КТД «Невидимые чувства»	Игра «Море волнуется раз»: дети замирают в позах, изображающих эмоции (радость, грусть, удивление). Другие угадывают. В течение мероприятия дети фиксируют информацию с помощью дополнительных элементов, отражающих эмоции. Затем коллективный рисунок «Наше море эмоций».	Дети научились распознавать базовые эмоции.
	Средний		Упражнение «Скульптор и глина»: в парах один «лепит» из другого скульптуру, выражающую заданную эмоцию. Обсуждение чувств.	Развит эмоциональный интеллект и навык

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				невербальной коммуникации.
	Старший		Кейс-метод: команды получают описание ситуации («Вы заблудились в лесу. Ваши действия и эмоции?»). Нужно проиграть краткую сценку.	Развиты навыки саморегуляции и группового анализа.
4 день (31.05.26)	Младший	КИП «Это моя команда»	Конкурсно-игровая программа, где через игру демонстрируются ценности, которые делают отношения крепкими: забота, поддержка, умение делиться, прощать ошибки. **Задания:** «Собери рюкзак другу» (выбрать предметы, которые пригодятся товарищу), «Помоги дойти» (провести партнёра с закрытыми глазами между кеглями), «Скажи доброе слово» (каждый по кругу говорит соседу одно хорошее качество). Главное правило – не соревноваться, а помогать. Никаких сравнений «как в семье». Только практические умения: как поддержать, как договориться, как порадоваться за другого.	Дети через игру освоили конкретные способы поддержки и заботы о других. Укреплены внутриотрядные отношения. Сформировано понимание «сила команды – в умении заботиться друг о друге».
	Средний		Конкурсно-игровая программа, где команды проходят станции, каждая из которых связана с ценностью, важной для дружного коллектива: **доверие** (провести партнёра с закрытыми глазами по сложному маршруту), **ответственность** (каждый выполняет свою часть общего пазла, нельзя подвести), **умение договариваться** (за 2 минуты распределить роли в общем деле), **поддержка** (в парах выполнить задание, где один сильнее, другой слабее – нужно подстроиться). После каждой станции – короткое обсуждение: «Что помогло справиться?», «Что было самым трудным?». Финал – общий вывод: эти качества делают сильной	Подростки осознали, какие ценности делают коллектив сильным и дружным. Развиты навыки взаимопомощи, доверия и ответственного поведения. Сформирована рефлексия «что я могу сделать для команды».

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			любую команду, потому что они основаны на уважении и заботе.	
	Старший		Конкурсно-игровая программа в формате «командного испытания», где старшие анализируют, какие человеческие качества важны для здоровых отношений в любом коллективе (и дома, и в лагере, и на работе). **Станции:** кейс «Конфликт» (два участника спорят, третий помогает найти решение – ценность посредничества), задание «Слепая опора» (один ведёт другого с закрытыми глазами, затем меняются – рефлексия доверия), задание «Общий ресурс» (у каждого есть что-то уникальное, нужно объединить усилия для общей цели). Обсуждение после каждой станции: «Какое человеческое качество мы сегодня тренировали?», «Почему без него сложно в любом коллективе?». Завершается кругом, где каждый (по желанию) называет одно качество, которое он ценит в этом отряде.	Старшие осознали связь между семейными ценностями (забота, доверие, поддержка, уважение) и здоровой атмосферой в любом коллективе. Развиты навыки конструктивного разрешения конфликтов и эмпатии. Укреплены межличностные связи в отряде.
4 день (31.05.26)	Общий	Конкурс клипов «Хочу все знать!»	Показ отрядных видеовизиток, снятых и смонтированных вожатыми с помощью детей. Критерии: креатив, представление команды, соответствие теме «Урал – земля родная».	Реализована самопрезентация. Создан первый медиапродукт смены.
5 день (01.06.26)	Младший	КТД «Ритм леса и степи»	Подвижные игры («У медведя во бору», «Коршун и наседка», «Выше ноги от земли»). После игры – коллективная аппликация «Наш общий лес».	В игровой форме усвоены знания о животных и среде обитания.
	Средний		Экологическая квест-игра «Найди клад леса»: ориентирование по приметам (найти определённое дерево, муравейник). В финале – создание карты-схемы маршрута для другого отряда.	Получены навыки ориентирования. Развита наблюдательность.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Дискуссионные качели «Человек – царь природы или её часть?». После отряд получает задание: записать «Звуковой кодекс поведения в лесу».	Сформирована осознанная экологическая позиция. Создан аудио-артефакт.
5 день (01.06.26)	Младший	Сюжетно-ролевая игра «Гонец: история из жизни»	Командная игра на местности с элементами маскировки, доставки заданий и взаимодействия с «перехватчиками». Отряд делится на 3-4 группы, каждая выбирает локацию и маскируется. Гонцы (1-2 человека от группы) бегают в штаб за заданиями, выполняют их всей группой, сдают результат. «Перехватчики» (вожатые) ловят гонцов и дают дополнительные весёлые задания (изобразить животных, сделать коллективное фото, назвать 5 вещей для похода). Задания адаптированы: филворды с картинками, простые ребусы (мяч, солнце, вода, лес), творческое задание «Нарисуй лето», спортивный вызов (10 приседаний с хлопками). Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	Дети освоили новые форматы активности (филворды, ребусы, челленджи), научились работать в микрогруппах, ориентироваться на местности, соблюдать тишину и маскировку. Развиты навыки саморганизации и взаимопомощи.
	Средний		Командная игра на местности с усложнёнными заданиями и элементами стратегии. Группы маскируются, гонцы доставляют задания из штаба. «Перехватчики» ловят гонцов и дают дополнительные задания (придумать кричалку о дружбе, сделать «живую скульптуру», ответить на вопросы викторины). Задания: классические филворды на тему лагеря, ребусы (вода, зарядка, костёр, палатка, отряд, вожатый, дискотека), творческое задание «Лагерный кроссворд» (составить 10 слов), спортивный вызов (командный челлендж «Гусеница» или «Передай мяч ногами»). Вожатый-куратор наблюдает, вмешивается только при затруднениях. Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	Подростки освоили навыки ориентирования, коллективного решения логических задач, распределения ролей. Развиты аналитическое мышление, умение договариваться, ответственность за общий результат. Создан собственный кроссворд.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Командная игра на местности в формате «стратегии» с усложнёнными заданиями и элементами дебатов. Группы маскируются, разрабатывают тактику доставки заданий. «Перехватчики» дают дополнительные задания на креативность (акростих, пантомима «Смысл жизни», тост за дружбу, блиц-опрос). Задания: сложные филворды с абстрактными понятиями, шифры и ребусы (саморегуляция, креативность, импровизация, коммуникация, приключение, взаимодействие), творческое задание «История в жанре» (коллективный рассказ в детективном, фантастическом или комедийном жанре + аудиозапись), спортивный вызов (координационный вызов: «Человеческий узел», «Слепой и поводырь», «Переправа»). Вожатый-координатор находится в штабе или выступает перехватчиком. Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	Старшие освоили навыки стратегического планирования, тактического мышления, креативной коммуникации. Развита способность работать в команде в условиях ограниченного времени и неопределённости. Создан коллективный творческий продукт (рассказ в жанре, сложный кроссворд, видео вызова).
5 день (01.06.26)	Общий	Дискотека «Детям можно все!»	Танцевальная программа ко Дню защиты детей. Ведущий проводит различные конкурсы, асоциируя различные истории из детства. Старшие отряды проводят разминку с массовыми танцами. Конкурс на лучший «детский» танец.	Создана праздничная, безопасная атмосфера.
6 день (02.06.26)	Младший	КТД «Ритм воды и гор»	Экспериментальная лаборатория: опыты с водой (тонет – не тонет, растворяется – нет) и создание макета горы из пластилина. Игра «Ручеек».	Получены элементарные представления о свойствах воды и рельефе.
	Средний		Командная игра «Водный мир»: эстафета с переносом воды в ложке, решение задач о реках и горах Урала, создание коллажа «Подводный мир».	Углублены знания о гидросфере Урала.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Создание ленты времени «Как менялись Уральские горы». Дебаты «Вода – это ресурс или источник вдохновения?».	Систематизированы знания о геологии родного края.
6 день (02.06.26)	Общий	Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан»	Ко Дню здоровья. Отряд создаёт плакат на тему ЗОЖ. Критерии: яркость, призыв, соответствие возрасту. Плакаты вывешиваются в столовой.	Визуализирована ценность здоровья.
6 день (02.06.26)	Общий	Эстафета «Гигантская полоса препятствий»	Вечернее общелагерное спортивное событие на открытой площадке. Организована единая полоса препятствий из 6-8 этапов (пролезть, перешагнуть, пробежать змейкой, перенести предмет, проползти под верёвкой, попасть в цель, пройти по «кочкам» и т.д.). Отряды проходят полосу по очереди (или одновременно на разных дорожках). **Адаптация по возрастам:** на каждом этапе ведущий (вожатый или инструктор) даёт задание, соответствующее возрасту участников: младшим – упрощённое (низкие препятствия, большая цель), средним – стандартное (средняя сложность), старшим – усложнённое (добавляется баланс, скорость, дополнительный предмет). Допускается взаимопомощь внутри отряда (поддержать, подсказать). Главный принцип – не скорость, а командный дух и преодоление себя. В конце – общая кричалка «Мы здоровы – мы сильны!» и подсчёт «смеха-баллов» (все получают призы за участие).	Дети получили достаточную двигательную активность на свежем воздухе. Укреплены командный дух и взаимопомощь. Каждый участник преодолел посильные для себя препятствия, получил опыт успеха. Закреплена ценность физической активности как части здорового образа жизни.
6 день (02.06.26)	Младший	Разговорный клуб «Обсуждалкины»	Камерная отрядная беседа в кругу. Тема выбирается вожатым с учётом интересов возраста: «Что такое дружба?», «Почему важно помогать друг другу?», «Что я люблю в своём отряде?», «Если бы у меня была суперсила...». Формат – «свободный микрофон»:	Дети получили опыт высказывания своего мнения в безопасной среде. Научились слушать других, не перебивая.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			говорит тот, у кого в руках мягкая игрушка (символ клуба). Вожатый задаёт наводящие вопросы, помогает тем, кто стесняется. Никакой критики ответов. Главное правило – не перебивать.	Укреплены доверительные отношения в отряде.
	Средний		Камерная отрядная дискуссия. Темы: «Что важнее – быть популярным или настоящим?», «Можно ли дружить с теми, кто не похож на тебя?», «Почему люди спорят и как спорить без ссоры?», «Как я понимаю слово «ответственность»?». Формат – круговое обсуждение с правом пропустить ход. Вожатый – модератор, следит за тем, чтобы высказались все желающие. Правила: говорим по очереди, не оцениваем чужие мнения, можно не соглашаться, но аргументировать («я думаю иначе, потому что...»).	Подростки развили навыки аргументации и уважительного несогласия. Получен опыт участия в структурированной дискуссии. Укреплены внутриотрядные связи.
	Старший		Камерная отрядная дискуссия с элементами дебатов. Темы: «Всегда ли нужно говорить правду?», «Что важнее: личный успех или помощь команде?», «Может ли один человек изменить мир?», «Зачем человеку рефлексия?». Формат – свободное обсуждение, но с правилом: каждое мнение требует краткого обоснования (2-3 предложения). Вожатый – равноправный участник дискуссии, а не учитель. Поощряются спор, уточняющие вопросы, ссылки на личный опыт. В конце – краткая рефлексия: «Что из услышанного сегодня было для меня важным?».	Старшие развили навыки глубокой рефлексии, аргументации и критического мышления. Получен опыт уважительного интеллектуального спора. Укреплены доверительные отношения между участниками.
7 день (03.06.26)	Младший	КТД «Ритм города и села»	Коллаж «Город и деревня»: вырезать и наклеить картинки с отличиями. Игра «Найди городское/сельское» по карточкам.	Сформированы первичные представления об отличиях города и села.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Ролевая игра «Переселенцы»: одни – жители города, другие – села. Договориться о совместном проекте, преодолевая стереотипы.	Развиты навыки межкультурной коммуникации.
	Старший		Исследовательский проект «Идеальное место для жизни»: составить 10 критериев выбора. Презентация перед другими мини-группами.	Сформирована осознанная позиция о факторах выбора среды жизни.
7 день (03.06.26)	Общий	Акция «Экватор»	Общелагерный флешмоб «Пульс на полпути». Отряды выстраиваются в форме пульсирующей линии, исполняют общий танец. Вручение наклеек «Экватор пройден!».	Зафиксирована середина смены. Усилено чувство общности.
7 день (03.06.26)	Младший	Комбинированная игра «Быть в Движении»	Командная игра-путешествие по станциям, организованная совместно с «Движением Первых». На каждой станции – задание, знакомящее с ценностями и направлениями Движения: взаимопомощь, дружба, забота о природе, уважение к старшим, активная жизненная позиция в доступной форме. Задания: «Собери рюкзак добрых дел», «Передай улыбку другу», «Нарисуй общий цветок Движения», «Помоги товарищу пройти препятствие», «Узнай героя России» (по картинке). На станциях работают волонтёры Движения или подготовленные старшие. За прохождение – наклейки с символикой Движения. В конце – общий сбор, где ведущий (представитель Движения Первых) поздравляет детей и вручает маленькие сувениры.	Дети познакомились с ценностями и направлениями «Движения Первых» в игровой форме. Получен опыт командной работы и взаимопомощи. Сформирована первичная мотивация к участию в добрых делах.
	Средний		Командная игра-квест с элементами социального проектирования, организованная совместно с «Движением Первых». Отряд разбивается на микрогруппы, каждая получает кейс-задание на основе	Подростки познакомились с направлениями «Движения Первых» через практическое проектное

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			реальных направлений Движения: «Волонтёрство» (как помочь пожилым или бездомным животным), «Спорт» (как вовлечь других в активный образ жизни), «Экология» (как организовать раздельный сбор в школе), «Медиа» (как снять ролик о добром деле), «Патриотизм» (как интересно рассказать о героях своего края). За 15 минут группы готовят мини-проект (алгоритм действий). Затем – презентация своих идей. Вожатые и представители Движения Первых дают доброжелательную обратную связь. Лучшие идеи получают сертификаты и рекомендации для реализации в школе.	задание. Развиты навыки командной работы и социального проектирования. Сформированы конкретные идеи для добрых дел.
	Старший		Командная игра-стратегия в формате «социального хакатона» совместно с «Движением Первых». Отряд – единая команда, которая за ограниченное время (50-60 минут) разрабатывает проект социальной акции для младших отрядов лагеря или для своей школы по одному из направлений Движения Первых (волонтёрство, медиа, экология, патриотизм, спорт, образование, дипломатия). Проект должен включать: цель, целевую аудиторию, формат, ресурсы, план действий и критерии успеха. В конце – презентация перед экспертным советом (вожатые + представители Движения Первых). Лучшие проекты получают поддержку Движения (консультации, методические материалы, брендированные сувениры) и рекомендации для реализации. По желанию – старшие могут записаться в волонтёрский актив Движения на месте.	Старшие получили опыт социального проектирования по направлениям «Движения Первых». Сформированы конкретные проектные идеи. Часть участников мотивирована вступить в Движение Первых или принять участие в его проектах.
7 день (03.06.26)	Младший		Юмористическая игровая программа с простыми и понятными конкурсами. Ведущий (вожатый) проводит	Дети получили эмоциональную разрядку,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
		Развлекательная игра «Хи-хи-ха-ха»	игры: «Рассмеши соседа» (строить рожицы, не смеясь), «Крокодил со смехом» (изобразить забавного животного), «Испорченный телефон» со смешными словами, «Собери улыбку» (пазл из смайликов), «Смешные человечки» (нарядиться в забавные костюмы/аксессуары из подручных средств). Главное правило – не оценивать, не соревноваться, просто веселиться всем вместе.	сняли накопившееся напряжение. Создана атмосфера радости и взаимного веселья. Укреплены дружеские связи через совместный смех.
	Средний		Юмористическая командная игра с элементами соревнования (но без жёсткого соперничества). Отряд разбивается на 2-3 команды. Конкурсы: «Смешные истории» (придумать юмористический рассказ из 3-4 предложений), «Пантомима: узнай профессию» (смешное обыгрывание), «Битва комплиментов» (шутливые комплименты соперникам), «Весёлые скороговорки» (кто смешнее произнесёт), «Смешное селфи» (сделать фото с забавной гримасой).	Подростки получили ситуацию успеха в юмористической деятельности. Снято эмоциональное напряжение. Укреплены внутриотрядные связи через общий смех и творчество.
	Старший		Юмористическая игра в формате «стендап-баттл» или «импровизационной комедии» (по мотивам шоу «Импровизация», «Comedy Battle»). Отряд разбивается на 2-3 команды. Конкурсы: «Разогрев» (смешное объявление одному участнику от команды), «Ситуация» (получают странную ситуацию – нужно обыграть с юмором), «Озвучка» (показать отрывок немого видео со смешным озвучиванием), «Предмет» (получают случайный предмет и придумывают ему смешное применение), «Новости» (придумать смешную новостную заметку о жизни лагеря).	Старшие получили опыт публичного юмора и импровизации. Развиты креативность, чувство юмора и навыки работы в команде. Создана атмосфера доверия и взаимного принятия через смех над собой и ситуациями.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
7 день (03.06.26)	Общий	Танцевальный конкурс «Мы в теме»	Конкурс без предварительной подготовки. Отряды приходят на дискотеку, где в процессе всего мероприятия ведущий дает задания на творческую креативность, работу в команде, ценности движения первых. Все задания проводятся в танцевальном контексте.	Раскрыт творческий потенциал. Знакомство с Движением Первых в неформальной обстановке.
8 день (04.06.26)	Общий	Сквозная акция «Дорога добра»	Цепочка добрых дел по лагерю. Каждый отряд получает задание: помочь поварам, библиотекарю, техперсоналу, младшему отряду. Передача «сердечка» добра от отряда к отряду.	Сформирована привычка к бескорыстной помощи.
8 день (04.06.26)	Младший	Командная игра «Великое переселение»	Сюжетно-ролевая игра-путешествие по станциям. Легенда: «Хранители ритмов» должны собрать и перенести артефакты (звуки, легенды, символы) из разных природных зон в «Пульс-капсулу» – иначе ритм прервётся. Отряд (или микрогруппы) с маршрутным листом проходит 5-6 станций. На каждой станции – задание: запомнить звук и повторить (“эхо”), сложить пазл с природной зоной, выбрать правильный предмет для «капсулы» (из 3-4 лишних), ответить на загадку Хранителя. За выполнение – элемент архива (картинка, наклейка, запись звука). В конце – торжественное помещение собранных артефактов в «Пульс-капсулу» под общий ритм (хлопки). Вожатые – «старшие Хранители», помогают, направляют.	В игровой форме прожита ключевая легенда смены. Дети почувствовали себя «Хранителями», ответственными за сохранение культурного наследия. Собран коллективный вклад в «Пульс-капсулу».
	Средний		Командная игра-квест с элементами стратегии. Легенда: «Великое переселение» – это процесс, когда ритм начинает теряться, и команды должны за ограниченное время (45 минут) пройти маршрут, собрать рассыпанные «части архива» (шифры, звуки, фрагменты легенд, символы) и восстановить их связь.	Легенда смены прожита на уровне осознанного выбора и коллективного принятия решений. Подростки прочувствовали

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			Отряд действует как единая команда или несколько групп, которые должны скоординироваться. Задания: расшифровать послание (простой шифр), записать звук и определить его природную зону, восстановить последовательность (собрать алгоритм сохранения традиции), принять коллективное решение (выбрать, что класть в капсулу, оставляя то, что не подходит). На финальной точке – восстановление «ключа ритма». Завершается торжественной передачей собранного в «Пульс-капсулу» и рефлексией: «Что самое главное мы поняли о сохранении памяти?».	ответственность за сохранение культурного наследия. Собран содержательный вклад в «Пульс-капсулу».
	Старший		Командная игра-стратегия в формате «симуляции переселения». Легенда: «Ритм прерывается, и только слаженные действия всех отрядов способны его восстановить. Каждый отряд – клан Хранителей, владеющий частью важного знания. Нужно объединить усилия, обменяться информацией и вместе сформировать итоговый архив, который будет передан следующей смене». Задача – за ограниченное время (60 минут) выполнить сложные шифры, решить логические задачи (где спрятан артефакт по подсказкам), провести переговоры с другим отрядом (обмен недостающими элементами), предложить критерии отбора артефактов в «Пульс-капсулу» (что достойно сохранения, а что – нет). Важный элемент – межотрядное взаимодействие: нельзя собрать полный архив без контакта с соседями. Финал – общее собрание Хранителей, выработка короткого манифеста («Что мы передаём будущим поколениям?») и торжественное запечатывание «Пульс-капсулы».	Легенда смены пережита на уровне стратегического мышления и межотрядной кооперации. Старшие осознали свою роль в передаче культурного наследия следующим поколениям. Разработан осмысленный вклад (манифест, критерии отбора) в «Пульс-капсулу». Отточены навыки переговоров и совместного решения сложных задач.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
8 день (04.06.26)	Младший	Ярмарка ритмов	Праздничное событие, где каждый отряд представляет «свой ритм» (природную зону или культурную традицию), который они «спасли» и сохранили во время «Великого переселения». Формат – свободное перемещение по «ярмарочным рядам» (столам или станциям, оформленным отрядами). На каждом ряду – игровое задание для гостей: показать движение (танец ветра, ходьба по степи), отгадать загадку о природной зоне, повторить звук (эхо), получить наклейку-символ («Река», «Горы», «Степь», «Лес»). Дети свободно ходят между отрядами, собирают наклейки, участвуют в мини-играх. В конце – общий хоровод под ритмичную музыку, где смешиваются все «ритмы». Вожатые помогают своим отрядам представлять продукт.	В творческой форме представлены собранные артефакты и ритмы. Дети познакомились с результатами работы других отрядов, обменялись опытом. Сформировано чувство общей сопричастности к сохранению «Живого Архива».
	Средний		Праздничное событие – «Ярмарка достижений», где отряды презентуют свои «находки» (собранные легенды, звуки, традиции, символы) в формате интерактивных стендов. Каждый отряд оформляет своё «место силы» (стол/площадку) с элементами: аудиозаписи звуков природы, карта природной зоны, восстановленная легенда, мини-игра (например, «Попади в нужный ритм»), коллективный рисунок. Задача – не просто показать, а вовлечь гостей (другие отряды) в проживание своего ритма. Посетители получают «паспорт путешественника», где ставят отметки за прохождение активностей. В конце – общее голосование за «Самый живой ритм» (без проигравших – номинации: самый музыкальный, самый загадочный, самый дружный и т.д.). Предусмотрена рефлексия: «Что мы узнали о ритмах друг друга? Что объединяет все эти ритмы?».	Каждый отряд публично представил свой вклад в «Живой Архив». Подростки обменялись опытом и результатами работы. Сформировано понимание единства через многообразие.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Праздничное событие – «Ярмарка культурного обмена» в формате фестиваля-презентации. Каждый отряд представляет исследовательский или творческий продукт, созданный по итогам «Великого переселения»: аудио-коллаж «Звуки России», выставка «Символы природных зон», театрализованное представление легенды, интерактивная карта «Ритмы моей страны», видео-рассказ «Как мы собирали архив». Формат – свободное хождение, где участники могут подходить к любому стенду, задавать вопросы, обсуждать. Важный элемент – обратная связь: каждый отряд оставляет краткую запись в «Книге отзывов» (общий блокнот на стенде) о том, что их заинтересовало, поразило, заставило задуматься. В конце – общий круг, где высказываются самые яркие впечатления. Старшие могут провести «краткую экспертизу»: какие ритмы оказались самыми неожиданными, что из представленного достойно занять место в «Пульс-капсуле» наряду с материальными артефактами.	Представлены осмысленные культурные продукты, созданные старшими отрядами. Произошёл обмен исследовательским опытом и культурными интерпретациями. Сформировано понимание ценности диалога между разными «носителями традиций». Часть продуктов (по общему решению) помещена в «Пульс-капсулу» или переведена в цифровой формат для трансляции.
9 день (05.06.26)	Младший	Игра «Код: чувства в форму»	Игра-трансформация, где дети учатся переводить свои чувства и ощущения в видимые и слышимые образы. Легенда: «У природы есть язык, и нам предстоит его расшифровать – каждое чувство может стать цветом, звуком или движением». Задания: «Какого цвета радость?» (выбрать цвет и нарисовать пятно), «Как звучит спокойствие?» (произнести звук или подобрать музыкальный инструмент), «Покажи движением ветер, который радуется» (пантомима). Вожатый помогает детям «закодировать» свои чувства в простые формы: цветной круг, короткий звук, одно движение. В конце –	Дети освоили простейший способ перевода эмоций в визуальные и звуковые коды. Создан коллективный продукт («Код чувств» отряда) для «Живого Архива». Развита эмоциональная грамотность и творческое самовыражение.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			создание коллективного «Кода чувств» отряда (плакат с цветами, символами, значками).	
	Средний		Игра-исследование, где участники переводят сложные чувства (ностальгия, гордость, единство, трепет, воодушевление) в систему символов, знаков, звуковых и визуальных паттернов. Легенда: «Чувства – это код, которым природа говорит с человеком. Наша задача – расшифровать этот код и записать его в "Живой Архив"». Формат – командная работа. Каждая группа получает карточку с чувством (например, «чувство единства с природой», «восторг перед величием гор», «грусть уходящего лета»). Задача: разработать короткую формулу «кода» (цвет + символ + звук + жест/движение) и представить её отряду. Затем – обсуждение: совпали ли коды у разных групп? что в них общего? В конце – создание общей «Карты чувств России» (ватман, где коды разных чувств соединяются в сеть).	Подростки научились находить форму для сложных эмоциональных переживаний, связанных с природой и страной. Создан коллективный продукт («Карта чувств») для «Живого Архива». Развиты навыки символического мышления и групповой рефлексии.
	Старший		Игра-интерпретация в формате лаборатории смыслов. Легенда: «Чувства – это глубокий код, который каждый народ запечатлевает в своей культуре. Наша задача – не только перевести чувство в форму, но и найти пересечения этих кодов у разных народов России». Формат – групповая исследовательская работа. Каждая группа получает тему: «Код единства», «Код свободы», «Код памяти», «Код надежды», «Код силы». Задача: подобрать к каждому коду примеры из культуры разных народов России (цвет в орнаменте, звук в музыке, жест в танце, символ в вышивке), обосновать свой выбор, представить в виде короткой визуальной презентации (на ватмане или цифровом носителе).	Старшие отряды освоили навык культурно-антропологического анализа (связь чувства и культурной формы). Создан исследовательский продукт для «Живого Архива». Развиты критическое мышление, навыки работы с информацией и публичной презентации.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			Вторая часть – дебаты: «Универсальны ли коды чувств для всех народов?», «Что делает русский культурный код уникальным?». В конце – создание сводной таблицы «Коды чувств народов России» для «Живого Архива».	
9 день (05.06.26)	Младший	Творческая эстафета «Эко-патруль»	Командная эстафета из 5-6 этапов, где каждый этап сочетает физическое действие и творческое экологическое задание. Легенда: «Эко-патруль» спасает природу от мусора и беспорядка. Этапы: «Собери мусор» (перенести пластиковые стаканчики в контейнер, не уронив), «Эко-рисунок» (нарисовать цветок мелом на асфальте всей командой по очереди), «Посади дерево» (воткнуть в землю флажок, оббежав стойку), «Рассортируй отходы» (разложить карточки с мусором по трём контейнерам: бумага, пластик, стекло), «Найди лишнее» (из 4 картинок выбрать ту, что вредит природе). За выполнение – балл или жетон. В конце – подсчёт баллов (без проигравших, все получают звание «Эко-помощник» и наклейку).	В игровой форме закреплены базовые экологические привычки (сортировка, уборка, бережное отношение). Дети получили двигательную активность и творческий опыт. Сформировано первичное экологическое сознание.
	Средний		Командная эстафета с элементами экологического проектирования. Отряд разбивается на 3-4 команды. Этапы: «Эко-пазл» (собрать карту природной зоны и назвать её), «Вторая жизнь вещей» (из подручных материалов (коробка, бутылка, газета) за 3 минуты придумать полезную вещь и представить её), «Эко-логика» (решить экологическую задачку: «Сколько лет разлагается пластиковая бутылка?», «Что делать с батарейкой?»), «Творческий репортаж» (придумать слоган и нарисовать плакат «Спаси природу» за 4 минуты), «Эко-эстафета» (добежать до цели, собрать рассыпанные шишки в мешок, при этом отвечая на	Подростки осознали конкретные экологические проблемы и способы их решения. Развиты навыки командной работы, творческого мышления и экологической грамотности. Создан «Эко-кодекс» отряда как обещание заботиться о природе.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			вопросы ведущего). Оценивается скорость, креативность, экологическая грамотность. Завершается созданием общего «Эко-кодекса отряда» (5 правил, которые они обязуются соблюдать).	
	Старший		Командная эстафета-проект в формате «экологического хакатона». Отряд – единая команда, которая за ограниченное время (40-50 минут) должна пройти серию эстафетных этапов, где на каждом нужно не только выполнить действие, но и принять экологическое решение. Этапы: «Проблема» (получить кейс: «В лесу обнаружена несанкционированная свалка» – предложить алгоритм действий), «Ресурсы» (из ограниченного набора предметов выбрать те, что помогут в решении), «Креатив» (придумать социальный ролик (15 секунд) на тему экологии и снять его на телефон), «Дебаты» (обосновать, почему важно сортировать мусор, перед «оппонентом» из другого отряда или вожатым), «Действие» (физический этап: на время рассортировать реальный мусор (чистые образцы) по контейнерам, объясняя свой выбор). В конце – презентация итогового «Эко-проекта» отряда (акция, лекция, игра для младших) с кратким планом реализации. Лучшие проекты получают поддержку для проведения в лагере.	Старшие отряды разработали конкретные экологические проекты, готовые к реализации. Развиты навыки системного мышления, проектной работы и публичной аргументации. Сформирована активная экологическая позиция.
9 день (05.06.26)	Общий	Конкурс «ЭКО-взгляд»	Просмотр и оценка видеороликов (до 1 минуты), снятых отрядами на тему «Проблемы природы глазами детей».	Создан социально значимый медиапродукт.
10 день (06.06.26)	Младший	Игра «Код: традиции в настоящее»	Игра-трансформация, где дети «оживляют» старинные традиции, переводя их в современные игровые формы. Легенда: «Традиции – это код, который природа и	Дети освоили простейший способ актуализации традиций через игру и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			предки вложили в нашу культуру. Чтобы он не потерялся, нужно перевести его на язык сегодняшнего дня». Задания: «Старинная игра – современный флешмоб» (взять простую народную игру «Ручеёк» и показать её как современный танец), «Узоры прошлого» (раскрасить шаблон народного орнамента в яркие, неожиданные цвета), «Сказка на новый лад» (придумать, как бы звучала колыбельная, если бы её пели в наушниках, с микрофоном). Формат – командная работа (3-4 микрогруппы). В конце каждая группа представляет свою трансформацию. Все получают звание «Хранители живых традиций» и наклейку.	творчество. Созданы современные версии традиционных форм. Сформировано понимание, что традиции могут быть живыми и интересными.
	Средний		Игра-исследование, где участники переводят традиции (обряд, ремесло, праздник) в современные социальные и медиа-форматы. Легенда: «Традиция живёт только тогда, когда её продолжают. Наша задача – найти способ вписать старинные коды в жизнь современного подростка». Формат – групповая проектная работа. Каждая группа получает традицию: «Масленица», «Иван Купала», «Прядение и ткачество», «Городки», «Свадебный обряд». Задача: за 15-20 минут разработать концепцию актуализации (продвижения, возрождения) этой традиции сегодня. Варианты: создать сценарий для школьного фестиваля, предложить формат для соцсетей (челлендж, рубрика), разработать дизайн мерча или настольной игры. Результат презентуется отряду. Лучшие идеи оформляются в «Банк живых традиций» для «Живого Архива».	Подростки осознали механизмы сохранения и актуализации культурного наследия. Развиты навыки проектного мышления и адаптации культурных форм к современному контексту. Создан «Банк живых традиций» (идеи для продвижения).
	Старший		Игра-стратегия в формате «культурной лаборатории». Легенда: «Традиции – это код нации. Но код должен быть прочитан новыми поколениями. Наша задача – не	Старшие отряды разработали системные проекты по актуализации

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			просто перевести традицию в современную форму, а создать систему, которая будет постоянно воспроизводить живой интерес к наследию». Формат – групповая исследовательско-проектная работа. Каждая группа получает проблему: «Как сделать так, чтобы подростки сами захотели изучать фольклор?», «Как превратить народный промысел в актуальное хобби?», «Как упаковать обряд в формат городского праздника?», «Как использовать соцсети для сохранения диалектов?». Задача: разработать концепцию проекта (не одно мероприятие, а систему: регулярные активности, сообщество, медиа-поддержка). Представить проект в формате питча (5 минут). Экспертный совет (вожатые + старшие воспитатели) даёт обратную связь. Лучшие проекты получают рекомендации для реализации в лагере или школе.	культурного наследия. Развиты навыки стратегического проектирования, культурного менеджмента и публичной презентации.
10 день (06.06.26)	Общий	Конкурс рисунков «Герои сказок»	Общелагерный конкурс на асфальте. Каждый отряд рисует героя произведений А.С. Пушкина. Фото выкладываются в группу лагеря.	Популяризирована народная культура.
10 день (06.06.26)	Младший	Фестиваль игр «Каждому свое»	Фестиваль народных и современных словесных игр. На территории лагеря организованы 5-6 игровых станций. Каждая станция – свой тип игры: «Скороговорки» (кто быстрее и чётче произнесёт), «Испорченный телефон» (со сложным словом), «Рифмы» (придумать рифму к простому слову), «Продолжи пословицу» (начало – закончить), «Словесный крокодил» (изобразить слово без звука). Дети свободно перемещаются между станциями, участвуют в играх, получают наклейки-буквы. В конце – сбор наклеек в слово «ЗНАНИЯ» (или	В игровой форме расширен словарный запас, развита речь. Дети познакомились с разнообразием словесных игр и фольклорных жанров. Сформирован интерес к русскому языку как к живому, игровому пространству.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			другой короткий код, связанный с языком). Главное правило – не соревноваться, а играть и узнавать новое.	
	Средний		Фестиваль, где каждый отряд заранее готовит одну «фирменную» словесную игру (на основе народной или придуманную самостоятельно) и представляет её другим. Игры могут быть: «Буриме» (сочинить стих на заданные рифмы), «Балда» (классическая настольная), «Крокодил» (усложнённый – изображать фразеологизмы: «бить баклуши», «кот наплакал»), «Фразеологический крокодил», «Ассоциации на слово», «Этимологическая викторина» (откуда слово пошло). Формат – свободное хождение: отряды подходят к стендам друг друга, ведущие (дети) объясняют правила, все играют. Оценивается не победа, а оригинальность игры и вовлечённость участников. В конце – общее голосование за «Самую весёлую», «Самую умную», «Самую народную» игру (все получают призы).	Подростки расширили знание фразеологии, этимологии, жанров фольклора. Развита речь, образное мышление, навыки интерпретации языковых явлений. Созданы и опробованы авторские словесные игры (для «Живого Архива»).
	Старший		Фестиваль-лаборатория языковых игр. Каждый отряд получает задание: разработать и провести для других отрядов игру, связанную с русским языком на более глубоком уровне. Варианты: «Этимологический детектив» (угадать происхождение слова), «Лингвистический конструктор» (составить слово из древних корней), «Фразеологический батл» (объяснить происхождение и современное применение фразеологизмов), «Перевод с русского на русский» (объяснить устаревшие слова), «Орфографический квест» (найти и исправить ошибки в весёлом тексте), «Сленг поколений» (сопоставить слова из языка бабушек и подростков). Игры проводятся в формате	Старшие отряды углубили знания о происхождении слов, фразеологии, исторических изменениях языка, сленге. Развит навык лингвистического анализа и исследования.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«микролабораторий» (10-15 минут на игру). Участники фиксируют в «Языковом паспорте» открытия и интересные факты. В конце – круглый стол: «Что мы узнали о русском языке?», «Почему язык – живая система?», «Как современные игры помогают сохранять интерес к языку?». Лучшие игры попадают в «Банк языковых активностей» для «Живого Архива».	
10 день (06.06.26)	Общий	Тематическая дискотека «Пунктуационный батл»	Танцы с конкурсами: «Танцуй, как запятая» (паузы), «Как восклицательный знак» (резкие движения), «Как многоточие» (замедление).	Развито чувство ритма и ассоциативное мышление.
11 день (07.06.26)	Младший	КТД «Сборка Архива: Достояние Урала»	Коллективное творческое дело по оформлению собранных артефактов в единый «Архив Урала». Дети вместе с вожатым просматривают все материалы, собранные за смену (рисунки, записи звуков, легенды, поделки, коды чувств и традиций). Задача: отобрать самое важное и красиво оформить для «Пульс-капсулы». Формат – творческая мастерская: дети вырезают, клеят, подписывают, раскладывают артефакты в тематические конверты или папки («Звуки Урала», «Легенды Урала», «Краски Урала»). Каждый ребёнок вносит свой вклад (кто-то рисует обложку, кто-то подписывает конверт, кто-то раскладывает). В конце – торжественное помещение «Архива» в «Пульс-капсулу» под общий ритм (хлопки, топот, кричалка «Сохраним! Передадим!»).	Систематизирован и оформлен итоговый продукт смены для передачи следующим сменам. Каждый ребёнок внёс личный вклад в общее дело. Сформировано чувство гордости за проделанную работу и ощущение сопричастности к большому проекту.
	Средний		Коллективное творческое дело по систематизации, анализу и художественному оформлению «Архива Урала». Отряд разбивается на творческие группы («Оформители», «Редакторы», «Звукорежиссёры»,	Создан структурированный, эстетично оформленный «Архив Урала», готовый к

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Легендариум», «Картографы»). Каждая группа работает над своей частью архива: отбирают лучшие звуки, записывают их на флешку; оформляют карту Урала с отметками «мест силы»; записывают легенды на красивые листы; создают обложку и оглавление. Задача – сделать архив не просто набором материалов, а эстетичным, понятным и готовым к передаче. В конце – общая презентация: каждая группа показывает свою часть, затем всё собирается в «капсулу». Проводится мини-рефлексия: «Что было самым важным в нашем архиве?», «Почему следующие смены должны это увидеть?».	передаче. Развиты навыки работы в группе, распределения ролей, систематизации информации. Сформировано понимание ценности коллективного результата.
	Старший		Коллективное творческое дело в формате «архивной лаборатории». Задача: не просто оформить архив, но и провести его «экспертизу» – определить, какие материалы действительно достойны долгосрочного хранения, а какие могут быть представлены в цифровой форме. Отряд разбивается на группы: «Эксперты» (критерии отбора), «Кураторы» (структурирование и классификация), «Дизайнеры» (оформление), «Медиагруппа» (цифровое дублирование – сканирование, запись, фото). Процесс включает обсуждение: «Что важнее – уникальность или качество?», «Как отличить подлинную традицию от новодела?», «Как сделать архив интересным для следующей смены?». Создаются два продукта: физическая «Пульс-капсула» (отобранные лучшие материалы) и цифровой архив (флешка с оцифрованными артефактами). Завершается ритуалом передачи капсулы и рефлексией: «Как мы поняли «достояние» за эту смену?».	Создан качественный, отрефлексированный итоговый продукт (физическая капсула + цифровой архив). Развиты навыки экспертной оценки, систематизации, проектной работы в узкоспециализированных группах. Сформировано понимание ответственности за сохранение культурного наследия.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
11 день (07.06.26)	Младший	Игра по станциям «Культурный код: шифр единства»	Командная игра-путешествие по 6 станциям («Раздел урожая», «Стройка», «Семейный спор», «Общий котёл», «Хранители памяти», «Мост дружбы»). На каждой станции отряд делится на микро-группы, получает игровую ситуацию (белочки делят орешки, строительство домика для щенка, спор с бабушкой, общий суп, выбор вещей для переезда, «живой мост»). Задача – найти решение, опираясь на культурные коды (пословицы и мудрые правила), представленные в маршрутном листе. Вожатый-Хранитель направляет, но не даёт готовых ответов. За прохождение – жетон в маршрутный лист.	Дети познакомились с базовыми культурными кодами (взаимопомощь, уважение к старшим, коллективизм, память, единство). Научились работать в микро-группах, договариваться, предлагать решения. Сформировано первичное понимание «единства через общие ценности».
	Средний		Командная игра-путешествие по 6 станциям. Ситуации усложнены: раздел урожая между богатой и бедной семьёй, строительство укрытия от дождя с распределением ролей, спор с родителями о походе (придумать 3 аргумента), общий ужин в походе (договориться о меню), выбор семейных реликвий, ритуал примирения для поссорившихся отрядов. На каждой станции – анализ, аргументация, коллективное решение. В маршрутном листе – культурные коды (пословицы и правила) как подсказки.	Подростки осознали общность базовых ценностей у разных народов (справедливость, уважение, взаимопомощь, память, единство). Развиты навыки аргументации, анализа ситуаций и принятия коллективных решений. Сформировано уважение к чужому мнению и традициям.
	Старший		Командная игра-путешествие по 6 станциям с проблемными ситуациями, требующими системного анализа: распределение зерна в фермерском хозяйстве (бизнес vs совесть), строительство моста по инженерной задаче, семейный совет о выборе пути (отъезд в город vs продолжение семейного дела), составление общего меню на неделю с учётом традиций	Старшие отряды сформировали гражданскую идентичность через понимание единства в многообразии. Развиты навыки системного

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			разных народов, создание «капсулы времени» (выбор предметов для будущих поколений), разработка программы примирения для конфликтующих групп в школе. На каждой станции – дебаты, проектирование, поиск компромисса.	мышления, публичной аргументации, поиска компромиссов. Созданы проектные решения, готовые к переносу в реальную жизнь.
11 день (07.06.26)	Общий	ЛМК «О важном»	Литературно-музыкальный концерт. Чтение стихов, инсценировка отрывков, песни под гитару. Спокойный, камерный формат.	Привит интерес к русской литературе.
12 день (08.06.26)	Общий	Выставка ДПИ «Этнические узоры»	Каждый отряд оформляет стенд с предметами/рисунками на тему народных ремёсел России: вышивка, роспись, резьба по дереву (фото или детские поделки). Экскурсии между отрядами, голосование за лучший «народный уголок».	Приобщение к народной культуре, эстетическое воспитание, уважение к многообразию традиций.
12 день (08.06.26)	Младший	Квест «Секрет наставника»	Командный квест по территории лагеря, где дети ищут «секрет» своих вожатых. Легенда: «У каждого настоящего наставника есть секрет – почему он стал вожатым и что помогает ему заботиться о детях. Этот секрет спрятан, и только дружная команда сможет его найти». Отряд получает маршрутный лист с 4-5 заданиями-подсказками: «Найди место, где вожатый просыпается первым» (крыльцо корпуса), «Где звучит самая весёлая песня отряда» (отрядное место) и т.д. На каждой точке – конверт с коротким заданием (собрать пазл с фотографией вожатого, ответить на вопрос «Какое любимое дело у твоего вожатого?», выполнить весёлое движение, которое любит вожатый). В конце – сундук с «секретом».	Дети узнали больше о своих вожатых, увидели в них живых людей с интересами и чувством юмора. Укреплены внутриотрядные связи. Сформировано чувство благодарности и уважения к наставникам.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Командный квест с элементами шифров и головоломок, посвящённый вожатым и их роли наставников. Легенда: «Каждый вожатый хранит "Кодекс наставника" – свои правила и ценности, которые помогают ему вести отряд. Ваша задача – пройти испытания, собрать фрагменты кодекса и расшифровать главный секрет». Отряд получает маршрутный лист с зашифрованными локациями (ребус, анаграмма, координаты). На каждой точке – задание: интервью у вожатого (взять короткое интервью, записать ответ), задание на доверие (провести вожатого с закрытыми глазами по маршруту), расшифровать послание от вожатого с помощью ключа, выполнить «комплимент-эстафету» (каждый говорит вожатому одно доброе слово). В конце – сбор «Кодекса наставника» (красиво оформленный свиток с 5-7 правилами, которые дети сформулировали сами) и вручение его вожатым.	Подростки осознали ценность наставничества и роль вожатого в их жизни. Развиты навыки командной работы, внимания к другим, благодарности. Создан совместный продукт – «Кодекс наставника» отряда.
	Старший		Командный квест-расследование с элементами рефлексии и взаимного анализа. Легенда: «Наставник – это не профессия, а призвание. Но что отличает настоящего наставника от просто взрослого? Ваша задача – провести исследование и создать "Портрет идеального наставника"». Отряд получает задание: пройти 5-6 станций, где нужно взять интервью у разных вожатых (по 2-3 вопроса), проанализировать их ответы, сравнить с собственным опытом, выделить общие черты. Задания: «Наставник в моей жизни» (короткий рассказ о том, как вожатый помог в трудной ситуации), «Слепой доверие» (доверительное упражнение с вожатым), «Дебаты: вожатый – это друг или педагог?», «Создание артефакта» (сделать символический подарок	Старшие отряды осознали сложность и ценность наставнической деятельности. Развиты навыки анализа, интервьюирования, рефлексии. Создан осмысленный продукт для вожатых («Портрет наставника»), который может быть передан другим отрядам или использован в методической работе.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			для вожатых отряда своими руками с объяснением смысла). В конце – создание «Портрета идеального наставника» (плакат с качествами, историями, пожеланиями) и торжественное вручение вожатым.	
12 день (08.06.26)	Младший	Фестиваль Живого Архива	Праздничная выставка-ярмарка, где каждый отряд представляет результаты своей работы за смену: рисунки, поделки, записи звуков, собранные легенды, «коды чувств», «живые традиции». Формат – свободное перемещение между «архивными станциями» отрядов. Каждый отряд оформляет своё «место архива» (стол или стенд), где можно посмотреть, потрогать, послушать. Дети-«экскурсоводы» (2-3 человека от отряда) рассказывают гостям о своих находках. После знакомства с архивами всех отрядов – общий хоровод под ритмичную музыку и торжественная передача «Пульс-капсулы» отряду-победителю конкурса (или следующей смене). Все участники получают значки «Хранитель ритма».	Презентованы итоги смены, каждый ребёнок увидел результат своего труда и труда других отрядов. Сформировано чувство гордости за общее дело. «Пульс-капсула» наполнена артефактами и готова к передаче.
	Средний		Фестиваль-презентация в формате «архивной экспедиции». Каждый отряд оформляет интерактивный стенд с продуктами своей деятельности: карта Урала с «местами силы», аудио-коллаж «Звуки природы», сборник легенд, «Кодекс Хранителя», флешка с оцифрованными материалами, видеоролик «Как мы собирали архив». Формат – свободное хождение: участники подходят к стендам других отрядов, задают вопросы, оставляют заметки в «Книге отзывов» (общая тетрадь на каждом стенде). Проводится голосование в номинациях («Самый живой архив», «Самое неожиданное открытие», «Лучшая легенда» и др.) – все отряды получают признание. Кульминация –	Подростки публично представили и защитили результаты своей исследовательской и творческой работы. Получен опыт презентации, аргументации, доброжелательной обратной связи. Создан содержательный архив для передачи следующей смене.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			торжественное запечатывание «Пульс-капсулы» под общий ритм (хлопки, скандирование, общая кричалка «Сохраним – передадим!»).	
	Старший		Фестиваль в формате «культурной конференции» или «архивного совета». Каждый отряд готовит итоговую презентацию (5-7 минут) по одному из направлений: «Экспедиция по сбору звуков», «Легенды и мифы нашего края», «Коды чувств: от эмоции к символу», «Традиции в настоящем: наши проекты», «Цифровой архив: оцифровка наследия». Презентации проходят в общем кругу, вопросы задают другие отряды. После всех выступлений – круглый стол: «Что мы поняли о сохранении наследия?», «Что оказалось самым трудным?», «Что из собранного мы считаем самым ценным?». Затем – экспертный совет (вожатые, методист, приглашённые гости) подводит итоги. Завершается торжественной передачей «Пульс-капсулы» (физический архив + цифровая флешка) следующей смене под общий ритуал.	Старшие отряды провели публичную защиту исследовательских проектов, получили обратную связь от экспертов и сверстников. Осознана ценность и сложность сохранения культурного наследия. Создан качественный архив (физический + цифровой), готовый к передаче и дальнейшему использованию.
12 день (08.06.26)	Общий	Рефлексия «Тысяча ответов»	Итоговый отрядный круг. Каждый заканчивает фразы: «Эта смена научила меня…», «Самым важным событием было…», «Я изменился в том, что…».	Проведена глубокая личностная рефлексия.
13 день (09.06.26)	Общий	Акция «Родина моя!»	Отряды подготавливают акции по выбору, приуроченные ко Дню России. Акции снимают на видео или делают фото-отчет для последующей публикации в социальных сетях.	Сформировано чувство гордости за страну.
13 день (09.06.26)	Общий	Фотокросс «Вспоминая»	Фотоохота по лагерю. Список: «Самое уютное место», «Наша общая победа», «Грустный вожатый», «Это Зарница».	Визуализированы яркие моменты смены.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
13 день (09.06.26)	Общий	Торжественный прием закрытия «До новых встреч!»	Торжественная часть начинается с линейки закрытия. Происходит награждение лучших отрядов и активистов смены. Передача итогового продукта смены дирекции смен и программ.	Официальное подведение итогов смены.
13 день (09.06.26)	Общий	Прощальный концерт «Мы еще вернемся»	Итоговый концерт от отрядов и вожатых. Номера полны благодарностей и прощаний. Финальная общая песня.	Позитивно-эмоциональное завершение.
13 день (09.06.26)	Общий	Тематическая дискотека «Яркие моменты»	Финальная дискотека с видео-нарезкой лучших моментов смены на экране. Чередование быстрых и медленных танцев.	Последний выход эмоций. Создана ностальгическая атмосфера.
14 день (10.06.26)	Общий	Выезд		

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ 2 СМЕНЫ «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ ТРУДА»

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
1 день (13.06.26)	Младший	Час знакомства «Мы – единое целое»	Подвижные игры на знакомство с использованием хлопков, рукопожатий и простых движений. Дети учат имена друг друга через ритмическое повторение. В конце придумывают общий хлопок-«пульс» отряда.	Каждый ребёнок запомнил 2-3 имени. Появилось первое чувство общности.
	Средний		Динамичные игры на знакомство через общие интересы и необычные факты о себе. Формируются микрогруппы. Вожатый выбирает актив отряда.	Появились первые лидеры, сформирована структура отряда.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Быстрое знакомство в формате коротких диалогов в парах (сменяющихся по кругу). Обсуждение правил и форматов работы отряда. Выбор совета командиров голосованием.	Приняты первые правила. Каждый чувствует право голоса.
1 день (13.06.26)	Младший	Ролевая игра «Экскурсия по фабрике»	Игровое знакомство с «Фабрикой» – метафорой жизни лагеря, где каждый что-то создаёт, производит и передаёт. Легенда: «Фабрика – это место, где рождаются идеи, создаются дела и работают разные мастера. Сегодня вы – новые сотрудники, и вам предстоит узнать, как здесь всё устроено». Формат – экскурсия-путешествие по 5-6 станциям («Цех добрых дел», «Мастерская идей», «Отдел качества», «Склад настроения», «Бюро находок»). На каждой станции – простой игровой персонаж и задание: изобразить процесс (как работает конвейер), выбрать «инструменты для работы» (из картинок), собрать пазл «Фабрика дружбы», придумать название для своего «изделия» (отрядного продукта). В конце – общее собрание, где дети получают «Трудовые книжки» (буклеты-паспорта) и первые наклейки – символы старта. Вожатые ведут группы, помогают, объясняют.	Дети погружены в легенду смены «Фабрика», поняли игровую метафору (лагерь как место создания дел и идей). Получили первые игровые артефакты («Трудовые книжки», наклейки). Сформирован интерес к предстоящим проектам смены.
	Средний		Ролевая игра-квест с элементами распределения ролей. Легенда: «Фабрика запускает новую производственную линию – „Код города“. Ваша задача – пройти все цеха, понять, как устроена работа, и занять своё место на конвейере». Формат – экскурсия по 5-6 станциям, на каждой из которых группа получает роль: «Инженеры» (собрать схему производственной линии из пазла-картинки), «Логисты» (распределить «ресурсы» по цехам),	Подростки осознали свою роль в общей «производственной цепочке» отряда/лагеря. Распределены первые функциональные

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Дизайнеры» (придумать внешний вид будущего продукта), «Маркетологи» (назвать и «упаковать» идею), «Контролёры качества» (оценить работы других групп). В конце – общее собрание, где группы представляют свои «роли» и получают «Паспорта сотрудника» (с разделами для заполнения). Запускается общий проект: «Что мы создадим за эту смену?».	роли. Сформировано понимание, что успех общего дела зависит от вклада каждого.
	Старший		Ролевая игра-стратегия в формате «деловой игры». Легенда: «Фабрика – это модель реальной экономики. Вы – команда управленцев, которые должны запустить новое направление – „Код города“. Ваша задача – провести аудит ресурсов, распределить роли и разработать стратегию на смену». Формат – экскурсия по 5-6 станциям, но на каждой – проблемная ситуация: «Цех без сырья» (найти альтернативу), «Конфликт отделов» (найти компромисс), «Сжатые сроки» (принять решение, что успеть), «Инновация» (предложить нестандартную идею), «Бюджет» (распределить ограниченные ресурсы). Группа работает как единая команда, обсуждает, принимает решения, фиксирует их в «Стратегическом листе». В конце – презентация стратегии на общем собрании, где каждая команда получает «Бейдж управленца» и стартовый «бюджет» (игровую валюту).	Старшие осознали сложность управления проектом и распределения ресурсов. Разработана первичная стратегия отряда на смену («Код города»). Сформированы управленческие роли и начальные навыки стратегического планирования.
1 день (13.06.26)		ВВК «Мой первый ритм»	Представление легенды 2 смены в формате театрализованного концерта, который показывают вожатые и воспитатели. Легенда: «Фабрика запускается! Но чтобы заработал главный конвейер, каждый должен услышать свой первый ритм – ритм	Запущена легенда 2 смены «Ритм труда». Дети погружены в атмосферу

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			труда, созидания и командной работы». На сцене – сюжетная линия о том, как «Директор фабрики» собирает команду мастеров, как возникают первые идеи для «Кода города», как важны разные роли и профессии. Номера: музыкальные (песни о труде, дружбе, творчестве), танцевальные (с элементами движений рабочих профессий), театральные (сценки о поиске призвания). Дети – активные зрители: выполняют простые команды (ритмичные хлопки, повторяют девиз фабрики, помогают героям «запустить станок» коллективными действиями). В финале – зажжение символического «станка» (световой или пиротехнический эффект) и призыв: «Каждый из вас – мастер! Ваш первый ритм уже звучит. Слышите?».	созидания, творчества и командной работы. Сформирован эмоциональный настрой на активное участие в проектной деятельности смены («Код города»). Вожатые показаны как наставники и мастера своего дела.
2 день (14.06.26)	Младший	Ярмарка «Навигатор безопасности»	На территории лагеря организованы 10 тематических локаций. Дети свободно перемещаются между ними в сопровождении вожатого. На каждой локации – игровой персонаж и простое задание: показать движение, выбрать правильную картинку, закончить короткое правило. За посещение – наклейка или штамп в маршрутный лист. Темы локаций: ПДД, пожарная безопасность, общая безопасность (что можно/нельзя в лагере), безопасный досуг (игры без травм), варианты досуга (чем заняться безопасно), информационная безопасность (не давать телефон незнакомцам), безопасность на мероприятиях (не толкаться, слушать ведущего), безопасность на улице (переход дороги, освещение), поведение с незнакомыми людьми («свой-чужой»), медицинская помощь (позвать взрослого, промыть царапину).	В игровой форме освоены базовые правила безопасности в 10 жизненных ситуациях. Каждый ребёнок знает главные «нельзя» и «что делать», получил позитивный опыт без запугивания.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Формат – свободное перемещение отряда по 10 тематическим локациям. Содержание глубже: на каждой локации – короткий разбор реальной ситуации или кейса + задание на восстановление алгоритма действий или распределение карточек «правильно/неправильно». Темы локаций: ПДД (типичные ошибки пешеходов), пожарная безопасность (чем тушить разные типы возгораний, эвакуация), общая безопасность в лагере (рискованные места и действия), безопасный досуг (что делать при травме во время игры), варианты досуга (как выбрать безопасную активность), информационная безопасность (кибербуллинг, пароли, фейки), безопасность на мероприятиях (как вести себя в толпе), безопасность на улице (алгоритм действий при преследовании), поведение с незнакомыми людьми (отказные фразы, кому звонить), медицинская помощь (алгоритм при ссадине, ушибе, носовом кровотечении).	Сформированы алгоритмы безопасного поведения в 10 ключевых ситуациях. Подростки научились анализировать риски, отличать реальную опасность от надуманной, знают конкретные действия, а не просто запреты.
	Старший		Формат «дублёров-инструкторов». Первая часть (40 минут): углублённый интенсив-тренинг по всем 10 темам с разбором сложных кейсов и ситуаций, требующих быстрого принятия решений. Вторая часть (60 минут): старшие закрепляются за локациями и помогают ведущим проводить занятия для младших и средних отрядов – как наставники и тьюторы (подсказывают, показывают пример, помогают с заданиями). По окончании – краткий сбор обратной связи: с какими сложностями столкнулись младшие, какие темы требуют повторения.	Знания переведены в деятельностный формат «обучаю другого». Сформировано ответственное отношение к безопасности как к общей задаче. Старшие получили опыт наставничества, публичной

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				коммуникации и педагогической рефлексии.
2 день (14.06.26)		Торжественное открытие «Мы начинаем!»	Общее построение отрядов на центральной площади лагеря. Звучит «Пульс-сигнал» – единый звуковой позывной сезона. Торжественная часть: исполнение гимна РФ и гимна лагеря, приветственные слова администрации. Легенда смены: выход главного игрового персонажа, который объявляет задачу смены и вручает отрядам первый символический артефакт. **Распределение включённости:** младшие стоят впереди, активно участвуют в кричалках и общих действиях (хлопки, поднятие рук); средние получают первые поручения; старшие участвуют в выносе символов смены и дают обещание от лица всех детей. Завершается торжественная часть общим ритмическим действием – например, все отряды одновременно произносят девиз сезона и делают три хлопка «в унисон». Далее начинается концерт, где отряды показывают номера-визитки.	Запущена игровая модель смены. Каждый ребёнок понял свою роль (зритель-участник-помощник). Создано эмоциональное состояние «праздник, мы начинаем». Сформировано первое ощущение общности с лагерем и другими отрядами.
2 день (14.06.26)		Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	Вечерняя танцевальная программа. Оформление и свет соответствуют теме смены. Музыка – современные хиты, обработанные с учётом возрастной аудитории (без нецензурной лексики и агрессивных текстов). **Распределение включённости:** младшие танцуют в передней зоне, участвуют в простых флешмобах с повторяющимися движениями (ведущий на сцене показывает – дети повторяют); средние активно танцуют, участвуют в танцевальных батлах и конкурсах); старшие могут помогать ведущему (выводят отряды, участвуют в	Создана праздничная атмосфера, снято эмоциональное напряжение первого дня. Дети разных возрастов получили возможность проявить себя в танце и движении.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			показательных номерах) или танцевать в своей зоне, получая отдельные конкурсы «для своих». Обязательный элемент – тематический танцевальный ритуал открытия дискотеки.	Сформирована традиция вечернего досуга лагеря.
3 день (15.06.26)		Фестиваль «Урал – земля родная»	Ярмарка-путешествие по локациям: «Сказы Бажова», «Уральские самоцветы», «Урал мастеровой», «Природа Урала», «Уральская кухня». На каждой локации – короткое задание (загадка, викторина, подвижная игра). Ведущий адаптирует сложность под возраст группы. За посещение локации – жетон. В конце мероприятия ребенок может обменять заработанные жетоны на артефакт для итогового продукта.	Дети познакомились с культурой и природой Урала. Сформирован интерес к малой родине.
3 день (15.06.26)	Младший	Сюжетно-ролевая игра «Тропа даров»	Игра-путешествие по станциям, где дети знакомятся с разными «дарами» (талантами и умениями). Легенда: «Чтобы построить город, нужно понять, кто чем богат. Пройди Тропу даров – найди свой и помоги другим». На станциях – простые задания: «Нарисуй свой дар» (солнышко, мяч, книгу – что умеешь), «Покажи движение» (сила, ловкость, быстрота), «Скажи доброе слово» (дар доброты), «Собери пазл» (дар терпения), «Передай улыбку» (дар радости). Каждый ребёнок получает «Мешочек даров» (конверт с наклейками), куда собирает символы своих качеств. В финале – общий круг, где делятся: «Какой дар я сегодня открыл?».	Дети осознали, что у каждого есть уникальные качества и умения («дары»). Сформировано первичное понимание ценности разнообразия в команде. Создан личный «Мешочек даров» как стартовый артефакт.
	Средний		Сюжетно-ролевая игра-квест, где дети в группах исследуют «Тропу даров» и учатся применять свои	Подростки осознали связь

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			таланты для решения командных задач. Легенда: «Каждый человек – носитель дара. Но чтобы построить город, дары нужно соединить. Пройди испытания, найди свой дар и научись отдавать его другим». Станции: «Банк даров» (каждый записывает своё главное умение на стикер и кладёт в общую копилку), «Мастерская совместимости» (разбиться на пары и найти, чем они могут дополнить друг друга), «Торг» (обменяться умениями: «Я научу тебя прыгать, а ты меня – рисовать»), «Командный пазл» (каждый получает кусочек – нужно собрать карту города), «Презентация дара» (каждая группа показывает сценку, где их дары работают вместе). В финале – создание «Карты даров отряда» (ватман, куда вклеиваются стикеры с умениями всех участников).	между индивидуальными талантами и общим результатом. Научились договариваться, обмениваться умениями, видеть ценность вклада каждого. Создана «Карта даров отряда» – коллективный продукт.
	Старший		Сюжетно-ролевая игра в формате «экономической симуляции». Легенда: «Город строится на дарах его жителей. Но ресурсы ограничены. Ваша задача – пройти Тропу даров, оценить свои ресурсы, договориться с другими и создать модель города, где каждый дар найдет применение». Группы получают стартовый «набор даров» (карточки с разными качествами: лидерство, креативность, аналитика, коммуникация, исполнительность). Задания: «Аудит даров» (оценить сильные и слабые стороны группы), «Биржа даров» (обменяться с другой группой недостающими качествами через переговоры), «Инвестиция» (распределить ограниченный бюджет на развитие даров), «Командный проект» (за 15 минут разработать концепцию «Кода города», где каждый участник использует свой главный дар). В	Старшие отряды осознали важность стратегического распределения ресурсов (человеческих и материальных). Развиты навыки анализа, переговоров, инвестиционного мышления. Созданы концепции «Кода города» – стартовые проекты

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			финале – презентация концепций, взаимная оценка, выбор лучших идей для общего проекта смены.	для дальнейшей работы на смене.
3 день (15.06.26)	Старший	Стратегическая сессия «Каждому по дару»	Деловая игра-стратегия в формате «управленческого совета». Легенда: «Город начинается с людей. Каждый житель приносит свой дар – уникальное качество или умение. Но чтобы город состоялся, дары нужно не просто собрать, а правильно распределить, соединить и направить на общую цель. Ваша задача – провести стратегическую сессию: выявить дары команды, определить роли и разработать “дорожную карту” создания “Кода города”». Формат – групповая работа (отряд или микрогруппа) с использованием инструментов стратегического планирования: SWOT-анализ (сильные и слабые стороны команды), матрица распределения ролей (кто что делает лучше всего), диаграмма Ганта (план действий на смену), бюджет ресурсов (время, навыки, материалы). Этапы сессии: «Инвентаризация даров» (каждый фиксирует свои топ-3 умения на карточке), «Анализ стыков» (где дары пересекаются, где есть дефицит), «Распределение зон ответственности» (назначение капитанов проектов), «Разработка дорожной карты» (сроки, задачи, результаты). В финале – презентация стратегии отряда перед «экспертным советом» (вожатые, методист).	Старшие отряды осознали важность стратегического планирования и распределения человеческих ресурсов. Разработана «дорожная карта» отряда на смену с чёткими ролями, сроками и результатами. Каждый участник определил свою зону ответственности в проекте «Код города».
3 день (15.06.26)	Младший	Рефлексия «Настройка завершена»	Камерное отрядное мероприятие-ритуал, подводящее итоги первых дней смены и настраивающее на основной этап. Дети сидят в кругу. Вожатый задаёт простые вопросы: «Что мы уже успели сделать?», «Что было самым весёлым?»,	Дети осознали, что организационный этап завершён, основная работа впереди.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Что узнали о своей команде?», «Что у нас получается лучше всего?». Каждый по желанию говорит одно слово или предложение. Затем – ритуал: дети передают по кругу символ отряда (мягкая игрушка, «Трудовая книжка»), произнося фразу «Я готов к работе!». В конце – коллективное придумывание короткого девиза (4-5 слов) и хлопок-«печать» (все одновременно хлопают три раза).	Сформирован позитивный настрой на основной этап смены. Укреплены внутриотрядные связи.
	Средний		Камерное отрядное мероприятие в формате «стратегической сверки». Дети сидят в кругу. Вожатый (или выбранный лидер) подводит промежуточные итоги: «Что мы уже создали?», «Какие дары открыли?», «Что было самым трудным и что с этим сделали?», «Что мы поняли о своей команде?». Каждый высказывается кратко (по желанию). Затем – распределение «зон ответственности» на основном этапе (кто за какую часть «Кода города» отвечает). Ритуал: вожатый раздаёт «жетоны готовности» (наклейки в «Паспорт сотрудника»), и дети по очереди произносят: «Настройка завершена, приступаю к…» (называют свою часть работы). Завершается общим ритмом (хлопки, щелчки) – 5 раз в унисон.	Подростки осознали прогресс первых дней, зафиксировали достижения. Определены зоны ответственности каждого на основном этапе. Сформирован настрой на проектную работу.
	Старший		Камерное отрядное мероприятие в формате «ретроспективы». Вожатый (или капитан команды) проводит короткую сессию: «Что прошло хорошо?», «Что можно улучшить?», «Что мы поняли о нашей стратегии?». Каждый участник по кругу даёт обратную связь (30 секунд – 1 минута). Затем – корректировка «Дорожной карты» (внесение правок на основе первых дней). Ритуал: торжественное	Старшие отряды провели ретроспективу организационного этапа, выявили зоны роста. Дорожная карта скорректирована и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«утверждение» обновлённой стратегии подписями всех участников на ватмане. Завершается фразой-фиксацией: «Настройка завершена. Переходим к реализации».	утверждена. Сформирован ответственный настрой на реализацию проекта.
4 день (16.06.26)		Сквозная игра «Эко-патруль»	Простая сквозная игра, которая идёт параллельно с основными мероприятиями смены. Легенда: «Эко-патруль следит за порядком на территории лагеря и за его пределами. Чем больше добрых дел для природы сделает отряд, тем выше его экологический рейтинг». Механика: каждый день отряды получают или выполняют простые экологические задания: убрать мусор на своей территории, покормить птиц, полить цветы, сдать батарейки, сделать кормушку, нарисовать экоплакат, провести «минутку экологии» в отряде. За каждое выполненное задание отряд получает «эко-балл» (жетон, наклейку, шестерёнку – в соответствии с символикой смены). Результаты фиксируются на общем стенде «Эко-табло». В конце смены подводятся итоги: отряд-победитель получает звание «Главный эко-патруль» и приз (например, право первым зайти в столовую или сладкий приз). Задания простые, доступные всем возрастам, не требуют специальной подготовки.	В игровой форме сформированы основы экологического поведения (сортировка мусора, бережное отношение к природе, забота о живом). Дети научились замечать и исправлять экологические проблемы вокруг себя. Создана традиция коллективной заботы о территории лагеря.
4 день (16.06.26)	Младший	КИП «Экологический КВН»	Конкурсно-игровая программа в формате весёлого командного соревнования на экологическую тему. Отряд разбивается на 2-3 команды. Конкурсы: «Разминка» (отгадать загадки о природе), «Эко-пантомима» (изобразить животное или явление	В игровой форме закреплены базовые экологические знания: правила

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			природы без слов), «Собери мусор» (рассортировать карточки с отходами по контейнерам: бумага, пластик, стекло), «Спаси дерево» (на скорость придумать 3 способа сберечь бумагу), «Музыкальная эстафета» (спеть куплет песни о природе или животных), «Дорисуй планету» (каждый участник дорисовывает один элемент к общему рисунку Земли). Ведущий (вожатый) задаёт весёлый, доброжелательный тон. Важно: нет строгих оценок, победитель определяется по количеству улыбок или аплодисментов.	сортировки отходов, способы бережного отношения к природе. Развита командная работа, творческие способности. Сформирован позитивный эмоциональный фон при обсуждении экологических тем.
4 день (16.06.26)	Средний, Старший	Дебаты «Природа и технологии»	Интеллектуальная командная игра в формате структурированных дебатов на экологическую тему. Легенда: «Природа и технологии часто противостоят друг другу. Но может быть, они могут дружить? Ваша задача – взвесить аргументы и найти баланс». Формат: две команды («За» и «Против») обсуждают утверждение (тезис). Ведущий объявляет тему, команды получают время на подготовку (10-15 минут), затем представляют свои аргументы, задают вопросы соперникам, выдвигают контраргументы. Жюри (вожатые, эксперты) оценивает аргументацию, логику, командную работу, культуру спора. Темы адаптированы под возраст: для средних – более конкретные и близкие к жизни, для старших – более абстрактные и глобальные. В конце – подведение итогов, объявление победителя и лучшего спикера, а также общее обсуждение: «Какой вывод мы можем сделать?».	Развиты навыки аргументации, критического мышления и публичного выступления. Участники научились видеть разные стороны экологических проблем, формулировать свою позицию и уважительно вести спор. Сформировано понимание возможности

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				баланса между развитием технологий и сохранением природы.
4 день (16.06.26)	Общий	Гостевания «Дома хорошо, а с друзьями интересно»	Общелагерное мероприятие в формате «гостевого обмена» между отрядами. Легенда: «У каждого отряда есть свои традиции, песни, игры, отрядный уголок – свой маленький "дом". Сегодня мы идём в гости, чтобы узнать, как живут другие, поделиться своим и найти новых друзей». Формат: каждый отряд получает маршрутный лист с посещением 2-3 других отрядов. Время на одно гостевание – 20-25 минут. Отряд-хозяин встречает гостей: показывает свой отрядный уголок, рассказывает о своих традициях (девиз, песня, легенда), проводит короткую игру (5-7 минут) или творческий номер, угощает (по желанию, можно символически – конфетой или наклейкой). Отряд-гость слушает, участвует в игре, задаёт вопросы, благодарит (можно ответным номером или аплодисментами). После всех гостевых визитов – общий сбор, где отряды делятся впечатлениями, а организаторы вручают символические призы («Самые хлебосольные», «Самые творческие», «Самые дружные»).	Укреплены межотрядные связи, сформировано чувство единства лагерного сообщества. Отряды обменялись традициями, играми, творческими номерами. Дети научились быть гостеприимными и благодарными гостями, расширили круг общения.
4 день (16.06.26)	Общий	Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд»	Общелагерный творческий конкурс, где каждый отряд создаёт короткий видеоролик (до 1-2 минут) на экологическую тему. Темы: «Красота природы вокруг нас», «Как я забочусь о природе», «Что я могу сделать для планеты», «Вторая жизнь вещей», «Мусор – не враг, если его сортировать», «Берегите	В творческой форме осмыслены экологические проблемы и способы их решения. Дети

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			воду», «Покормите птиц». Ролики снимаются детьми + с помощью вожатых. Формат свободный: интервью, сценка, зарисовка, мультфильм-аппликация, музыкальный клип, социальная реклама. Для младших отрядов – простая съёмка на телефон (например, как отряд убирает территорию). Для средних – с элементами монтажа и титрами. Для старших – с осмысленным сценарием, возможно, с интервью и спецэффектами. В конце смены – общий просмотр всех роликов на большом экране (в клубе или на центральной площадке). Зрители голосуют аплодисментами или наклейками. Все отряды получают номинации («Самый трогательный», «Самый весёлый», «Самый убедительный», «Самый креативный», «Приз зрительских симпатий»). Лучшие ролики публикуются в социальных сетях лагеря.	получили опыт создания видеоконтента с социальной значимостью. Лучшие ролики стали инструментом экологического просвещения среди других отрядов и родителей. Сформировано активное отношение к защите природы.
5 день (17.06.26)	Младший	Турнир «Быстрее, выше, сильнее!»	Спортивно-игровой турнир с простыми, доступными видами соревнований. Команды (отряд или несколько микрогрупп) соревнуются в скорости, ловкости и меткости. Виды: бег 30 метров до ориентира и обратно, метание мешочка в цель (корзина на расстоянии 3-4 м), прыжки на скакалке (кто больше за 30 секунд), эстафета «Кенгуру» (зажать мяч между коленями), перетягивание каната (простые пары: отряд против вожатого, который почти сдаётся). Главные принципы: нет проигравших, каждый получает сладкий приз или наклейку; соревнования проводятся в весёлой, не слишком строгой форме; вожатые активно поддерживают.	Дети получили базовую физическую нагрузку, опыт участия в соревнованиях без страха проигрыша. Укреплено чувство команды. Развиты спортивные навыки (бег, метание, прыжки).

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Спортивный турнир с классическими и командными видами соревнований. Команды (4-6 человек или отряд целиком) соревнуются в этапах: эстафета 4×50 метров, прыжки в длину с места (командная – сумма лучших), подтягивание на перекладине (сумма или среднее), метание теннисного мяча в цель, командный челночный бег, перетягивание каната, ведение мяча между фишками. Ведётся общий зачёт (очки за 1-3 место на каждом этапе). В конце – награждение победителей и призёров грамотами и призами.	Подростки проверили свою физическую форму, получили опыт командной борьбы. Развиты скоростно-силовые качества, координация. Укреплён командный дух, осознание важности вклада каждого в общую победу.
	Старший		Спортивный турнир по олимпийской системе с элементами выбора тактики. Команды (6-8 человек) участвуют в этапах: эстафета с этапами (бег, скакалка, перенос предмета), силовые соревнования (подтягивание, отжимания – на количество), командное метание в цель (серия), спринт (60 м), командный кросс (400-800 м эстафета), перетягивание каната, а также «капитанский конкурс» (капитаны соревнуются отдельно). Допускается тактика: команда может решить, кто из участников выступает на каком этапе (чтобы использовать сильнейших там, где это даст больше очков).	Старшие отряды получили опыт командного спортивного соревнования с элементами тактики и распределения ролей. Развиты лидерские качества, способность поддерживать друг друга. Закреплены ценности здорового образа

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				жизни и честной борьбы.
5 день (17.06.26)	Общий	Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан!»	Общелагерный творческий конкурс, где каждый отряд создаёт плакат (формат А1 или А2) на тему здорового образа жизни. Темы: «Спорт – это жизнь», «Полезная еда», «Режим дня», «Чистота и гигиена», «Откажись от вредных привычек», «Здоровье в твоих руках», «Движение – сила», «Будь здоров!». Плакат может быть выполнен в любой технике (рисунок, аппликация, коллаж, смешанная техника, комикс). Требования: ярко, понятно, позитивно, призыв к здоровому образу жизни. Для младших отрядов – допустима помощь вожатого в оформлении, но идея и основная работа – детские. Для средних и старших – самостоятельное создание, можно добавить слоган, QR-код с полезными советами, оригинальную форму (например, плакат-раскладушка). Плакаты вывешиваются в столовой или на центральной площадке.	В творческой форме закреплены знания о здоровом образе жизни. Созданы визуальные продукты, которые остаются в лагере как напоминание о ценности здоровья. Развиты художественные навыки, чувство командного творчества. Сформирована мотивация к здоровым привычкам.
5 день (17.06.26)	Общий	Эстафета «Гигантская полоса препятствий»	Вечернее общелагерное спортивное событие на открытой площадке. Организована единая полоса препятствий из 6-8 этапов (пролезть, перешагнуть, пробежать змейкой, перенести предмет, проползти под верёвкой, попасть в цель, пройти по «кочкам» и т.д.). Отряды проходят полосу по очереди (или одновременно на разных дорожках). **Адаптация по возрастам:** на каждом этапе ведущий (вожатый или инструктор) даёт задание, соответствующее возрасту участников: младшим – упрощённое (низкие	Дети получили достаточную двигательную активность на свежем воздухе. Укреплены командный дух и взаимопомощь. Каждый участник преодолел

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			препятствия, большая цель), средним – стандартное (средняя сложность), старшим – усложнённое (добавляется баланс, скорость, дополнительный предмет). Допускается взаимопомощь внутри отряда (поддержать, подсказать). Главный принцип – не скорость, а командный дух и преодоление себя. В конце – общая кричалка «Мы здоровы – мы сильны!» и подсчёт «смеха-баллов» (все получают призы за участие).	посильные для себя препятствия, получил опыт успеха. Закреплена ценность физической активности как части здорового образа жизни.
5 день (17.06.26)	Общий	Тематическая дискотека «В теме»	Вечерняя танцевальная программа, посвящённая здоровому образу жизни, спорту и активному отдыху. Ведущий проводит конкурсы и флешмобы: «Спортивная кричалка» (повторить ритмичную фразу о здоровье), «Зарядка со звездой» (повторять простые упражнения под музыку), «Музыкальная переменка» (танцы в стиле «флеш-моб» с элементами аэробики), «Собери рюкзак здоровья» (команды по очереди вытягивают карточки с предметами и объясняют, полезно это для здоровья или нет), «Танцевальный фитнес-батл» (кто точнее повторит движения за ведущим). Между конкурсами – свободные танцы.	Создана атмосфера активного и здорового отдыха. Дети получили физическую нагрузку в игровой, танцевальной форме. Закреплены в сознании ценности здорового образа жизни через движение, музыку и веселье.
6 день (18.06.26)	Общий	Акция «Родные-любимые!»	Общелагерная акция, посвящённая Дню семьи. Проводится в течение дня (или нескольких дней) и направлена на создание тёплой, семейной атмосферы в лагере. **Форматы участия:** открытки для семьи (дети рисуют и пишут тёплые слова родным, которые потом отправляются или отдаются при выезде), «Семейное дерево лагеря» (общий плакат-коллаж,	Дети через творчество и добрые дела выразили любовь и благодарность своим родным. Укреплены

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			где каждый ребёнок приклеивает листок-ладошку со своим именем и пожеланием для отряда как «второй семьи»), «Минутка благодарности» (на отрядном кругу дети по желанию говорят тёплые слова о своих близких), «Фотовызов» (дети присылают детские или семейные фото для общей презентации или видеоролика), «Письмо в будущее» (старшие пишут письма своим будущим семьям о том, какие ценности хотели бы передать). Акцент – на общечеловеческих ценностях (любовь, забота, поддержка, уважение, благодарность) без травмирующих сравнений «как в семье» (учитывается разный опыт детей). Завершается акция вечерним «семейным огоньком» (общая свеча или небольшой концерт, где звучат тёплые слова).	отрядные отношения как «второй семьи» (поддержка, забота, уважение). Созданы артефакты (открытки, плакаты, письма) с семейными ценностями. Сформирована традиция говорить добрые слова близким.
6 день (18.06.26)	Младший, средний	Кинолекторий «Важные ценности»	Камерное мероприятие в формате просмотра короткометражного мультфильма или диафильма с последующим обсуждением, посвящённое семейным ценностям: любви, заботе, уважению, взаимопомощи, прощению, благодарности. **Формат:** отряд рассаживается в кружок или на стулья, вожатый объявляет тему. Просмотр короткого видео (5-10 минут). Подборка: добрые советские мультфильмы («Мешок яблок», «Крошка Енот», «Мама для мамонтёнка», «Цветик-семицветик», современные короткометражки о семье и дружбе). После просмотра – мягкое обсуждение: вожатый задаёт 3-5 вопросов, дети отвечают по желанию («Почему герой поступил так?», «Кто ему помог?», «Что важнее всего в этой истории?», «Было ли у тебя похожее?» (без принуждения).	Дети через художественный образ осознали важность семейных ценностей (забота, поддержка, любовь, умение прощать). В безопасной обстановке научились высказывать своё мнение и слушать других. Укреплена внутриотрядная

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				атмосфера доверия.
6 день (18.06.26)	Старший	Дискуссионный клуб «Порядок в доме»	Камерное дискуссионное мероприятие в формате «открытого разговора». Тема: распределение обязанностей, уважение к труду других, справедливость в семье и коллективе. Формат – круглый стол без строгой регламентации, но с модератором (вожатый). **Вопросы для обсуждения:** что значит «порядок в доме» – чистота или отношения? Должны ли быть домашние обязанности у всех членов семьи? Как договариваться о делах без ссор? Что важнее в коллективе (семье, отряде): справедливое распределение нагрузки или добровольная помощь? Меняются ли обязанности с возрастом? Как говорить о помощи, чтобы не обидеть? Участники делятся (по желанию) опытом, дискутируют, ищут варианты. Вожатый направляет, обобщает, не давит, не оценивает. Завершается рефлексией: «Что было самым важным в этом разговоре?».	Участники осознали, что «порядок в доме» – это не только чистота, но и уважение, умение договариваться, справедливость. Развиты навыки конструктивного спора, аргументации, эмпатии. Сформирована установка на совместное, а не принудительное решение бытовых и организационных вопросов в коллективе.
6 день (18.06.26)	Младший	Фестиваль досуга «Каникулы с пользой»	Яркая игровая ярмарка полезных занятий. На территории лагеря организованы 6-8 станций-мастерских, где дети пробуют разные виды досуга: «Спортивная» (простые эстафеты), «Творческая» (лепка, рисование), «Настольные игры» (шашки, домино, «Мемо»), «Книжная» (мир сказок, викторина), «Игротека на траве» (классики,	Дети познакомились с 6-8 видами полезного досуга, попробовали новое, определили свои интересы.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			резиночка), «Музыкальная» (шумовой оркестр, ритмические игры), «Занимательная наука» (простые опыты с водой и воздухом). Дети свободно перемещаются, на каждой станции проводят 5-7 минут. За участие – наклейка в «Досуговый паспорт».	Получили опыт свободного выбора активности. Сформирована установка: «Каникулы – это время не только отдыхать, но и узнавать новое, творить, двигаться».
	Средний		Фестиваль-погружение в формате «свободных мастерских» (3-4 параллельных потока по 20-25 минут). Темы мастерских: «Спорт и здоровье» (весёлая зарядка, элементы йоги, дыхательные практики), «Медиаграмотность» (создание короткого видео или репортажа), «Креативное рукоделие» (скрапбукинг, декупаж, вязание без спиц), «Настольный игры» (стратегии и командные игры), «Психология общения» (игры на доверие и командную работу), «Экодосуг» (как сделать кормушку и устроить пикник без мусора). Подростки выбирают 2-3 мастерские по интересам.	Подростки освоили новые форматы досуга (медиа, прикладное творчество, психологические игры), часть из них готова продолжать занятия в кружках.
	Старший		Фестиваль-лаборатория досуга в формате «Мировое кафе» или «Открытый микрофон». Темы для обсуждения и проб: «Досуг как ресурс: как отдыхать и развиваться одновременно», «Социальное проектирование: создать событие для других», «Медиа и блогинг как хобби и профессия», «Волонтёрство – новый формат досуга», «Как организовать интересный туристический поход».	Старшие отряды получили представление о досуге как о ресурсе для саморазвития и самореализации. Некоторые

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			Участники делятся на группы по интересам, обсуждают, генерируют идеи, пробуют микро-форматы (снять 30-секундный ролик, сделать план мини-мероприятия, разработать чек-лист похода). В конце – защита лучших идей перед другими группами.	участники определились с новыми хобби или направлениями для проектной деятельности. Созданы мини-проекты (ролики, чек-листы, сценарии), которые можно реализовать в лагере или после смены.
6 день (18.06.26)	Общий	ЛМК «Все песни посвящаю тебе!»	Камерный вечерний концерт в формате «свободного микрофона» или тематической программы, посвящённой важным людям (вожатым, друзьям, семье, наставникам). Легенда: «В каждом из нас живут чувства, которые не всегда легко выразить словами. Сегодня – вечер, когда мы говорим “спасибо” через песни, стихи, музыкальные номера». Формат: сцена или импровизированная площадка. Выступают дети и вожатые (по желанию). Номера: песни под гитару (или фонограмму), стихи собственного сочинения или известных поэтов, инструментальные номера, короткие театральные постановки, танцы.	Создана тёплая, душевная атмосфера, укреплены связи между детьми и вожатыми. Развиты творческие способности, сценическая культура.
7 день (19.06.26)	Общий	Акция «Экватор»	Общелагерный флешмоб «Пульс на полпути». Отряды выстраиваются в форме пульсирующей линии, исполняют общий танец. Вручение наклеек «Экватор пройден!».	Зафиксирована середина смены. Усилено чувство общности.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
7 день (19.06.26)	Общий	Ярмарка «Биржа Даров»	Общелагерная ярмарка-обмен, где дети представляют свои «дары» (таланты, умения, идеи, хобби, небольшие поделки, коллекции) и «обмениваются» ими с другими. Формат: свободная площадка (столы или поляны), каждый отряд или группа детей оформляет свою «палатку». Дети могут предлагать: мастер-класс (научить чему-то простому за 5-10 минут), «дар» в виде наклейки / открытки / значка, помощь в деле (например, помочь с уборкой или нарисовать портрет), идею (короткая презентация своего увлечения). Взаимодействие строится по принципу «я тебе – дар, ты мне – дар» (не купля-продажа, а обмен).	Дети увидели, что у каждого есть уникальные умения и таланты. Развиты коммуникативные навыки, умение презентовать себя, способность договариваться. Укреплена атмосфера взаимопомощи и признания ценности каждого. Созданы новые связи и малые сообщества по интересам.
7 день (19.06.26)	Старший	Проектная сессия «Мастерская будущего»	Интенсивная проектная сессия в формате «фабрики идей» или «социального хакатона». Легенда: «Будущее создают те, кто умеет предлагать, обсуждать и реализовывать идеи. Сегодня вы – архитекторы будущего. Ваша задача – разработать концепцию реального проекта (социального, творческого, экологического, медийного, спортивного), который можно реализовать в лагере, школе или городе». Формат: группы по 5-7 человек, треки тем (экология, досуг, наставничество, медиа, здоровье, урбанистика).	Участники освоили базовые навыки проектирования: от идеи до плана действий. Развиты навыки командной работы, публичной презентации, аргументации.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
7 день (19.06.26)	Младший	Концерт «Фабрика смыслов»	Яркое творческое шоу, где отряды представляют номера (2-3 минуты) на темы труда, мастерства, дружной командной работы. Формат: сценка, танец, песня (можно в записи), ритмическое выступление. Темы: «Как мы строили город», «Мастерок и кисть», «Что я умею», «Один в поле не воин». Участвуют все дети отряда (кто-то держит декорации, кто-то танцует, кто-то читает стихи).	Дети через творчество выразили понимание темы труда, вклада, командной работы. Укреплён коллективный дух.
	Средний		Творческая презентация «продукта» отряда за смену в жанре, который выбрали сами подростки: мини-мюзикл, клип, театральная зарисовка, стендап, репортаж. Номер 3-4 минуты, отражает главные смыслы: что мы создали за смену («Код города»), как вместе трудились, какие ценности поняли. Темы: «Код города – это мы», «Каждому по дару», «Мастерская будущего сегодня», «Как найти своё место в команде».	Подростки представили итоги смены в творческой, осмысленной форме. Развиты навыки публичной презентации, коллективного творчества.
	Старший		Концерт-рефлексия в формате «свободной сцены» с глубокими номерами-размышлениями. Номер может быть монологом, притчей, пластической постановкой, музыкальной композицией о труде, командном духе, о том, как «фабрика смыслов» работает внутри каждого. Темы на выбор («Что останется после нас?», «Мой вклад», «Когда мы вместе», «Мастер и подмастерье», «Невидимый труд»). Возможно совмещение номеров с презентацией «Кода города» (макет, видео, арт-объект).	Старшие через художественные образы осмыслили ценности труда, командной работы, созидания. Создан сложный, эстетичный продукт («Код города» – макет, видео, арт-объект).

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
8 день (20.06.26)	Средний	КТД «Ресурсы»	Командная игра-исследование, где участники учатся выявлять, анализировать и распределять ресурсы (временные, материальные, человеческие) для достижения общей цели. Легенда: «У нас есть проект „Код города“, но ресурсы ограничены. Нужно провести аудит, договориться и спланировать работу». Формат – групповая работа. Группы получают кейс: описание проекта, бюджет времени (3 дня), материалы (ограниченный список), команду из 5-6 человек с разными навыками. Задача: распределить ресурсы (кто что делает, на что тратить время), выявить дефицит, предложить, как его восполнить (попросить у других, найти альтернативу, отказаться от чего-то). В конце – презентация своего «ресурсного плана». Обсуждение: какие ресурсы оказались самыми дефицитными, что делать, если чего-то не хватает.	Участники освоили навык ресурсного планирования: научились оценивать задачи, распределять время, людей, материалы. Развиты умение договариваться, видеть дефициты и искать альтернативы. Сформировано понимание: успех проекта зависит от грамотного распределения ресурсов.
8 день (20.06.26)	Старший	Творческая сессия «Успеть везде!»	Интенсивная творческая сессия в формате «проектного спринта». Легенда: «У вас есть 1 час, чтобы создать мини-продукт, который решит конкретную проблему из жизни лагеря / школы. Ограничены ресурсы (время, материалы, команда). Успеть везде – значит, правильно расставить приоритеты и организовать процесс». Формат – хакатон. Команды (5-7 человек) получают стартовый кейс: проблему («Нет зоны для тихого отдыха», «Младшие ссорятся на переменах», «В столовой большие очереди»). Время – 60-90 минут. За это время команды: анализируют проблему →	Участники отработали навыки проектной работы в жёстких временных рамках. Развиты креативное мышление, умение работать в команде под дедлайном, аргументировать и защищать идею.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			генерируют идеи → выбирают лучшую → создают прототип (макет, сценарий, рисунок, алгоритм) → готовят 1-минутную презентацию.	
8 день (20.06.26)	Младший	Кинолекторий «Мастер своего дела»	Камерный просмотр короткометражного мультфильма или диафильма о труде, мастерах, умениях, с последующим обсуждением. Тема: как люди становятся мастерами, что такое «своё дело», почему важно уметь что-то делать хорошо. Фильмы: советские мультфильмы («Как старик корову продавал», «Мастер из Кламси» – про важность мастерства, «Так сойдёт» – про небрежную работу), или современная короткометражка о детском творчестве. После просмотра (5-10 минут) – мягкое обсуждение: «Кто в мультфильме был мастером?», «Что он умел делать?», «Почему важно делать свою работу хорошо?», «Какое дело ты бы хотел делать мастерски?». Вожатый задаёт вопросы, дети отвечают по желанию.	Дети через мультфильм осознали ценность труда и мастерства, поняли, что любое дело можно делать хорошо, если стараться. Сформировано уважение к труду других.
8 день (20.06.26)	Общий	Тематическая дискотека «Все любят танцевать!»	Танцевальная программа с простыми, энергичными мелодиями. Конкурсы: «Танец сидя», «Повтори за лидером», «Замедленный танец», «Танцевальный батл между отрядами» (шутливый). Важно: чередование подвижных и спокойных танцев, безопасность, добровольность.	Эмоциональная разрядка, снятие напряжения. Сплочение через танец. Позитивный настрой.
9 день (21.06.26)	Общий	Сквозная игра «Быть в Движении»	Сквозная игра по направлениям «Движения Первых». Отряды выполняют задания в течение смены: добрые дела, спортивные челленджи, творческие акции, экологические десанты, медиа-репортажи. За каждое задание – баллы («импульсы»). Результаты фиксируются на общем табло. В конце	Дети познакомились с направлениями «Движения Первых», получили опыт

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			смены – подведение итогов, награждение самых активных отрядов.	добровольческой и социально полезной деятельности. Укреплён командный дух.
9 день (21.06.26)	Младший	КТД «Мастера в деле!»	Коллективное творческое дело: дети из подручных материалов (коробки, пластилин, нитки, пуговицы) создают «изделие» – символ своего отряда (медаль, значок, макет). Работа в микрогруппах, затем общая сборка. В конце – презентация своих «изделий» и общая выставка.	Развито творческое мышление, мелкая моторика. Каждый ребёнок внёс вклад в общий продукт. Выставка достижений отряда.
9 день (21.06.26)	Средний	Соревновательная игра «Дело мастера боится»	Командная игра-эстафета, где этапы проверяют разные «мастерства»: смекалку (собрать сложный пазл), спортивные навыки (метание в цель), творчество (изобразить движением задание), командную работу (пройти «паутину» из верёвок). Баллы начисляются за слаженность, креатив, взаимопомощь.	Подростки проявили свои умения и таланты в разных областях. Укреплён командный дух.
9 день (21.06.26)	Старший	КИП «Работа кипит!»	Командно-интеллектуальная игра-симуляция управления проектом. Команды получают кейс: «Через 3 дня сдача важного проекта, но половина команды выбыла, материалы задерживаются». За 30 минут нужно предложить план выхода из кризиса (перераспределить ресурсы, изменить план, найти волонтёров). Оценивается реалистичность и креативность.	Развиты навыки антикризисного управления, быстрого принятия решений, распределения ресурсов. Сформировано понимание

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				важности гибкости.
9 день (21.06.26)	Младший	Рефлексия «Мои открытия»	Дети по кругу (с мягкой игрушкой) отвечают на вопросы: «Какое открытие я сегодня сделал?», «Чему научился?», «Кому хочу сказать спасибо?». Вожатый фиксирует ответы на ватмане. Завершается общим хлопком.	Дети осознали свой прогресс за смену/день. Укреплена атмосфера благодарности и поддержки.
	Средний		Каждый письменно (в «Дневнике открытий») отвечает на 5 вопросов: «Что узнал о себе?», «Что узнал о других?», «Что было самым трудным?», «Чему хочу научиться дальше?», «Одно спасибо отряду». Затем несколько желающих зачитывают.	Подростки провели рефлексию личного и командного опыта. Создан письменный продукт – дневник (остаётся ребёнку).
	Старший		Глубокая рефлексия в формате «Письмо себе в будущее» (на полгода вперёд) с вопросами: «Что важного я понял?», «Как я изменился?», «Какой опыт хочу продолжить?», «Какие качества развил?». Письма запечатываются в конверты и отдаются вожатому (открыть на следующей смене или через год).	Старшие отряды осознали личностный рост, зафиксировали цели и намерения на будущее. Создан «капсульный» продукт.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
10 день (22.06.26)	Общий	Тематическая линейка «День памяти и скорби»	Торжественное построение, приспускание флага, минута молчания, возложение цветов (бумажных) к памятному месту, чтение стихов о войне (от детей). Краткое объяснение исторической даты (без шокирующих подробностей).	Сформировано уважение к памяти павших. Дети актуализировали знания о дате 22 июня в щадящей форме. Патриотическое воспитание.
10 день (22.06.26)	Общий	Разговоры о важном «Память о подвиге»	Отрядная беседа в кругу (15-20 минут). Вожатый рассказывает о героизме простых людей в годы войны (без натуралистичных подробностей). Дети делятся историями своих родных (если хотят). Читают стихи.	Дети получили первоначальное представление о подвиге предков. Сформировано чувство гордости и сопричастности к истории.
10 день (22.06.26)	Младший	Акция «День, изменивший судьбы»	Дети рисуют «Голубя мира» и приклеивают на общий плакат с подписью «Мы помним».	Участие в мемориальной акции в доступной форме (рисунок).
	Средний		Пишут письма-треугольники (как полевые) со словами благодарности ветеранам.	Подростки выразили благодарность в творческой форме.
	Старший		Готовят короткий информационный пост или видео-ролик «Память в моём городе» (о памятнике, мемориале, улице героя).	Старшие отряды создали цифровой продукт,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				сохраняющий память.
10 день (22.06.26)	Общий	Концерт «Никто не забыт»	Тематический концерт в клубе: стихи, песни военных лет (в записи или живьём), танец «Журавли», минута молчания. Выступают вожатые и дети (подготовленные номера). Настрой – торжественный, спокойный (не развлекательный).	Эмоциональное погружение в тему Памяти, дань уважения ветеранам, формирование патриотических чувств.
11 день (23.06.26)	Общий	Тематическая линейка «За работу!»	Утреннее построение, объявление плана на день, «Пульс-минутка» (ритмические хлопки), настрой на продуктивную работу.	Единый настрой отрядов на активную деятельность. Организационный момент.
11 день (23.06.26)	Младший	КТД «Испытание ритмом»	Весёлая эстафета, где каждый этап – задание на ритм: повторить ритм (хлопки, топот), пройти под музыку «змейкой», передать ритмический рисунок ложками, станцевать под ритмичную мелодию. Без соревнования – все получают наклейки.	Развито чувство ритма, координация. Позитивная атмосфера.
	Средний		Командная игра на создание общего ритмического рисунка. Группы получают разные инструменты (трещотка, колокольчик, ложки, хлопки). Задача: за 15 минут придумать и сыграть короткую «ритмическую партитуру».	Развиты творческие и музыкальные способности, умение создавать продукт совместно.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Создание «Ритмического перформанса»: группа из 5-7 человек придумывает короткое уличное представление, основанное на повторяющихся движениях и звуках.	Опыт уличного театра, развитие креативности и командной слаженности.
11 день (23.06.26)	Младший	Развлекательная игра «Попробуй пройди!»	Простая полоса препятствий из бытовых предметов: пролезть под стулом, перешагнуть через верёвку, пройти по нарисованной линии.	Двигательная активность, снятие тактильных барьеров, позитив.
	Средний		«Слепая полоса»: один участник с завязанными глазами проходит маршрут, направляемый командой (голосом). Остальные – с закрытыми глазами.	Развитие доверия, коммуникации (слышать и подавать команды).
	Старший		Командно-координационная игра «Веревочный курс» с заданиями на баланс и доверие.	Укреплены доверие и командная поддержка. Развита координация.
11 день (23.06.26)	Младший	Конкурс рисунков на асфальте «Лето в фокусе»	Командный рисунок мелками «Моё яркое лето» на заданную тему (солнце, друзья, лагерь). Номинации («Самое красочное», «Самое весёлое»).	Развитие творчества, командной работы. Украшение территории.
	Средний		Тема: «Лето в движении» (спорт, походы, волонтёрство). Рисунок с элементами «оживления» (можно сфотографироваться на его фоне).	Творческое осмысление активного досуга.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				Создание фотозоны.
	Старший		Тема: «Лето – маленькая жизнь» (абстракция, философские образы). Размер рисунка по желанию, можно в команде или индивидуально.	Глубокая рефлексия через визуальное искусство. Возможность самовыражения.
11 день (23.06.26)	Общий	Тематическая дискотека «Кто хорошо работал – тот хорошо отдыхает»	Танцевальная программа с акцентом на чередование: активный блок (10-15 мин), блок спокойных танцев и конкурсы («Угадай мелодию о труде», «Танец с инструментом»). Девиз – награда за труд в течение смены.	Эмоциональная разрядка, закрепление мысли о значимости труда и заслуженного отдыха.
12 день (24.06.26)	Общий	Сквозная игра «Это мой вожатый!»	Каждый час отряды получают задания: «Комплимент вожатому», «Фото с вожатым в неожиданном ракурсе», «Угадай любимое блюдо вожатого», «Подарок своими руками для вожатого».	Укрепление связи «ребёнок – вожатый», развитие эмпатии и благодарности. Создание общего подарка.
12 день (24.06.26)	Общий	Тематическая линейка «Парад мастеров»	Утреннее построение, на котором отряды представляют (кричалкой, ритмом) своё «мастерство» (спорт, творчество, смекалку). Обмен фразами-девизами.	Энергичный старт дня, позиционирование сильных сторон отряда.
12 день (24.06.26)	Младший	Ярмарка «Мастерская будущего»	Дети показывают свои поделки или изобретения из мусора: «Что я сделал, чтобы мир стал лучше»	Мотивация к творчеству и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(кормушка, цветок из пластика, игрушка). Голосование наклейками.	экологичному отношению к вещам.
	Средний		Представление мини-проектов (на ватмане) на тему «Что изменит нашу школу в будущем» (столовая мечты, зона отдыха, лаборатория).	Развитие проектного мышления, футуристического воображения.
	Старший		Презентация концепций «Город будущего» (макет, коллаж, видео-презентация) с фокусом на технологии, экологию, человеческие отношения.	Углублённое проектное мышление, умение презентовать, работать в команде.
12 день (24.06.26)	Общий	Рефлексия «100 вопросов»	Дети пишут на стикерах вопросы, которые у них возникли за смену (о лагере, о себе, о других). Вожатые собирают и в течение вечера отвечают на них на общем стенде. По желанию – анонимно.	Снятие информационной неопределённости, развитие рефлексивного мышления, доверие к вожатым.
13 день (25.06.26)	Общий	Акция «Даешь молодежь!»	Флешмоб на центральной площадке: общая танцевальная связка под современную энергичную песню, кричалка о молодёжи, запуск воздушных шаров (без гелия – бумажные вертушки).	Эмоциональный подъём, чувство единства всех отрядов, яркое завершение дня/смены.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
13 день (25.06.26)	Общий	Выставка ДПИ «Этнические узоры»	Каждый отряд оформляет стенд с предметами/рисунками на тему народных ремёсел России: вышивка, роспись, резьба по дереву (фото или детские поделки). Экскурсии между отрядами, голосование за лучший «народный уголок».	Приобщение к народной культуре, эстетическое воспитание, уважение к многообразию традиций.
13 день (25.06.26)	Общий	Торжественный прием закрытия «До новых встреч!»	Торжественная часть начинается с линейки закрытия. Происходит награждение лучших отрядов и активистов смены. Передача итогового продукта смены дирекции смен и программ.	Официальное подведение итогов смены.
13 день (25.06.26)	Общий	Прощальный концерт «Мы еще вернемся»	Итоговый концерт от отрядов и вожатых. Номера полны благодарностей и прощаний. Финальная общая песня.	Позитивно-эмоциональное завершение.
13 день (25.06.26)	Общий	Тематическая дискотека «Яркие моменты»	Финальная дискотека с видео-нарезкой лучших моментов смены на экране. Чередование быстрых и медленных танцев.	Последний выход эмоций. Создана ностальгическая атмосфера.
14 день (26.06.26)		Выезд		

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ 3 СМЕНЫ «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ ПРАЗДНИКА»

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
1 день (29.06.26)	Младший	Час знакомства «Мы – единое целое»	Подвижные игры на знакомство с использованием хлопков, рукопожатий и простых движений. Дети учат имена друг друга через ритмическое повторение. В конце придумывают общий хлопок-«пульс» отряда.	Каждый ребёнок запомнил 2-3 имени. Появилось первое чувство общности.
	Средний		Динамичные игры на знакомство через общие интересы и необычные факты о себе. Формируются микрогруппы. Вожатый выбирает актив отряда.	Появились первые лидеры, сформирована структура отряда.
	Старший		Быстрое знакомство в формате коротких диалогов в парах (сменяющихся по кругу). Обсуждение правил и форматов работы отряда. Выбор совета командиров голосованием.	Приняты первые правила. Каждый чувствует право голоса.
1 день (29.06.26)	Младший	ИПС «Стартовая позиция»	Интерактивная познавательная станция – игровое путешествие по 5-6 точкам, где дети знакомятся с легендой смены и получают первые «инструменты» для участия в игре «Ритм праздника». Легенда: «Профессор Игрушкин прибыл в лагерь, чтобы создать супер-игру, но без вашей помощи не справится. Пройдите стартовые испытания, получите Паспорт испытателя и первый чин-наклейку». На каждой станции – короткое задание: отгадать загадку про игру, повторить ритмический рисунок (хлопки), нарисовать смайлик-эмоцию, собрать пазл-символ (звезда, мяч, книга), выполнить простое движение вместе с профессором. Вожатые и старшие помощники ведут станции, выдают наклейки в «Паспорт испытателя». В конце – общий сбор,	Дети погружены в легенду смены. Получен стартовый артефакт («Паспорт испытателя» с первыми наклейками). Сформирован интерес к предстоящим испытаниям и играм смены.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			обещание: «Я – испытатель игры. Мне можно доверять!».	
	Средний		Интерактивная познавательная станция в формате квеста-знакомства с игровой вселенной смены. Легенда: «Профессор Игрушкин создал игру "Ритм праздника", но её алгоритм рассыпался. Ваша задача – пройти 5 станций, восстановить фрагменты алгоритма и получить доступ к основным испытаниям». Станции: «Шифр» (разгадать ребус о празднике), «Логика» (восстановить порядок действий в традиции), «Творчество» (изобразить символ радости), «Эмпатия» (угадать эмоцию по жесту), «Команда» (выполнить синхронное действие). За каждую станцию – фрагмент пазла-алгоритма. В конце – сборка алгоритма (5 шагов создания игры) и вручение «Лицензии испытателя» с правом участия в основных событиях смены.	Подростки включены в игровую механику смены, восстановили «алгоритм праздника». Получен артефакт («Лицензия испытателя»). Сформирована мотивация на прохождение основных испытаний.
	Старший		Интерактивная познавательная станция в формате «вводной лаборатории». Легенда: «Профессор Игрушкин приглашает вас стать соавторами игры. Но для этого нужно пройти квалификацию: понять, что такое "ритуал", "баланс", "вовлечение", "эмоциональный отклик"». Станции-модули (4-5): «Механика» (разобрать настольную игру на элементы), «Баланс» (найти ошибку в правилах), «Эмоция» (подобрать музыку к игровой ситуации), «Ритуал» (придумать открывающую фразу игры), «Тест» (сыграть в предложенную игру и дать обратную связь). На выходе – «Статус соавтора» (бейдж) и первый проект: предложение улучшения для существующей игры.	Старшие получили начальные знания по игротехнике и гейм-дизайну. Сформирован статус «соавторов» – активных участников создания игры. Создано 4-5 «предложений по улучшению» для игр лагеря.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
1 день (29.06.26)	Общий	ВВК «Базовые данные»	Представление легенды 3 смены в формате театрализованного концерта, который показывают вожатые и воспитатели в роли сотрудников «Лаборатории игр». Легенда: «Профессор Игрушкин собрал команду, чтобы создать самую увлекательную игру "Ритм праздника". Но без "базовых данных" – знаний о ритме, эмоциях, традициях и командной работе – эксперимент провалится. Сегодня мы загрузим в вас эти базовые настройки». Сюжет: учёные (вожатые) проводят опыты, демонстрируют «лабораторные образцы» (танцевальные номера о дружбе), показывают «сбой системы» (юмористическая сценка, где что-то идёт не так), «запускают протокол синхронизации» (ритмические хлопки и кричалка с залом). В финале – торжественное «включение» игры (световой эффект) и вручение каждому отряду «Первого чипа данных» (паспорт испытателя или стартовая наклейка).	Запущена легенда 3 смены «Ритм праздника». Создан эмоциональный настрой на участие в играх и испытаниях. Дети получили стартовый артефакт («Первый чип данных» / паспорт испытателя) и почувствовали себя частью «лаборатории». Вожатые показаны как увлечённые «учёные» и наставники.
2 день (30.06.26)	Младший	Ярмарка «Навигатор безопасности»	На территории лагеря организованы 10 тематических локаций. Дети свободно перемещаются между ними в сопровождении вожатого. На каждой локации – игровой персонаж и простое задание: показать движение, выбрать правильную картинку, закончить короткое правило. За посещение – наклейка или штамп в маршрутный лист. Темы локаций: ПДД, пожарная безопасность, общая безопасность (что можно/нельзя в лагере), безопасный досуг (игры без травм), варианты досуга (чем заняться безопасно), информационная безопасность (не давать телефон незнакомцам), безопасность на мероприятиях (не толкаться, слушать ведущего), безопасность на улице	В игровой форме освоены базовые правила безопасности в 10 жизненных ситуациях. Каждый ребёнок знает главные «нельзя» и «что делать», получил позитивный опыт без запугивания.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(переход дороги, освещение), поведение с незнакомыми людьми («свой-чужой»), медицинская помощь (позвать взрослого, промыть царапину).	
	Средний		Формат – свободное перемещение отряда по 10 тематическим локациям. Содержание глубже: на каждой локации – короткий разбор реальной ситуации или кейса + задание на восстановление алгоритма действий или распределение карточек «правильно/неправильно». Темы локаций: ПДД (типичные ошибки пешеходов), пожарная безопасность (чем тушить разные типы возгораний, эвакуация), общая безопасность в лагере (рискованные места и действия), безопасный досуг (что делать при травме во время игры), варианты досуга (как выбрать безопасную активность), информационная безопасность (кибербуллинг, пароли, фейки), безопасность на мероприятиях (как вести себя в толпе), безопасность на улице (алгоритм действий при преследовании), поведение с незнакомыми людьми (отказные фразы, кому звонить), медицинская помощь (алгоритм при ссадине, ушибе, носовом кровотечении).	Сформированы алгоритмы безопасного поведения в 10 ключевых ситуациях. Подростки научились анализировать риски, отличать реальную опасность от надуманной, знают конкретные действия, а не просто запреты.
	Старший		Формат «дублёров-инструкторов». Первая часть (40 минут): углублённый интенсив-тренинг по всем 10 темам с разбором сложных кейсов и ситуаций, требующих быстрого принятия решений. Вторая часть (60 минут): старшие закрепляются за локациями и помогают ведущим проводить занятия для младших и средних отрядов – как наставники и тьюторы (подсказывают, показывают пример, помогают с заданиями). По окончании – краткий	Знания переведены в деятельностный формат «обучаю другого». Сформировано ответственное отношение к безопасности как к общей задаче.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			сбор обратной связи: с какими сложностями столкнулись младшие, какие темы требуют повторения.	Старшие получили опыт наставничества, публичной коммуникации и педагогической рефлексии.
2 день (30.06.26)	Младший	Сквозное КТД «Пешка кубика»	Коллективное творческое дело по созданию отрядной игровой фигурки (пешки) для настольной игры. **Этапы:** 1) «Эскиз» – вместе рисуют на бумаге, какой будет пешка (символ отряда, зверёк, персонаж); 2) «Каркас» – вожатый помогает вырезать из плотного картона или пенокартона заготовку (дети обводят шаблон); 3) «Окраска» – раскрашивают гуашью или фломастерами; 4) «Украшение» – добавляют блёстки, наклейки, глазки; 5) «Презентация» – каждый отряд показывает свою пешку, объясняет, почему она такая; 6) «Игра» – все отряды играют в одну большую настольную игру (самодельное поле), используя свои пешки как фишки. Цель – не скорость, а радость от совместного творчества и игры. Вожатые помогают на сложных этапах (вырезание).	Создана отрядная пешка-символ. Дети научились работать над общим продуктом поэтапно, распределять задачи, помогать друг другу. Игра с использованием результата труда показала ценность коллективной работы.
	Средний		Коллективное творческое дело по созданию игровой фигурки (пешки) с элементами дизайн-мышления. **Этапы:** 1) «Брейншторм» – обсуждают концепцию (пешка должна отражать характер отряда, может быть абстрактной или реалистичной); 2) «Проект» – создают чертёж или схему, выбирают материалы (картон, пластик, дерево, проволока); 3) «Производство» – вырезают, склеивают, шлифуют	Создана уникальная пешка отряда с описанием и легендой. Подростки освоили этапы дизайн-проекта (от идеи до воплощения). Игра

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(вожатый помогает с острыми инструментами); 4) «Декор» – раскрашивают акриловыми красками, добавляют детали; 5) «Паспорт изделия» – придумывают название, легенду, особенность (какое свойство даёт пешка в игре); 6) «Игра» – участвуют в отрядном и межотрядном соревновании «Ход пешкой» (игра с заданиями на логику и командное взаимодействие). Обсуждают: «Что было самым трудным?», «Что помогло справиться?».	закрепила ценность коллективного творчества: результат радует всех.
	Старший		Коллективное творческое дело в формате «дизайн-лаборатории» с элементами инженерии. **Этапы:** 1) «Техническое задание» – группа получает требования к пешке (устойчивость, размер, материал, эстетика); 2) «Концепция и прототип» – создают эскиз и простой макет из пластилина или бумаги; 3) «Изготовление» – используют более сложные материалы: деревянные заготовки, эпоксидная смола, гипс, пластик (вожатый контролирует безопасность); 4) «Художественная отделка» – роспись акрилом, лакировка, возможно добавление светодиода (простая батарейка); 5) «Презентация» – защита проекта перед другими отрядами: концепция, материалы, сложности, решение; 6) «Игровой турнир» – все отряды играют в авторскую игру «Пешка» (поле разработано организаторами, каждый ход связан с вопросами о дизайне и командной работе).	Созданы арт-объекты (пешки) с инженерными и художественными решениями. Развиты навыки проектной работы, работы с разными материалами, презентации. Проведён межотрядный турнир на созданных фигурках, где важны не только правила, но и идеи.
2 день (30.06.26)	Общий	Торжественное открытие «Мы начинаем!»	Общее построение отрядов на центральной площади лагеря. Звучит «Пульс-сигнал» – единый звуковой позывной сезона. Торжественная часть: исполнение гимна РФ и гимна лагеря, приветственные слова	Запущена игровая модель смены. Каждый ребёнок понял свою роль

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			администрации. Легенда смены: выход главного игрового персонажа, который объявляет задачу смены и вручает отрядам первый символический артефакт. **Распределение включённости:** младшие стоят впереди, активно участвуют в кричалках и общих действиях (хлопки, поднятие рук); средние получают первые поручения; старшие участвуют в выносе символов смены и дают обещание от лица всех детей. Завершается торжественная часть общим ритмическим действием – например, все отряды одновременно произносят девиз сезона и делают три хлопка «в унисон». Далее начинается концерт, где отряды показывают номера-визитки.	(зритель-участник-помощник). Создано эмоциональное состояние «праздник, мы начинаем». Сформировано первое ощущение общности с лагерем и другими отрядами.
2 день (30.06.26)	Общий	Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	Вечерняя танцевальная программа. Оформление и свет соответствуют теме смены. Музыка – современные хиты, обработанные с учётом возрастной аудитории (без нецензурной лексики и агрессивных текстов). **Распределение включённости:** младшие танцуют в передней зоне, участвуют в простых флешмобах с повторяющимися движениями (ведущий на сцене показывает – дети повторяют); средние активно танцуют, участвуют в танцевальных батлах и конкурсах); старшие могут помогать ведущему (выводят отряды, участвуют в показательных номерах) или танцевать в своей зоне, получая отдельные конкурсы «для своих». Обязательный элемент – тематический танцевальный ритуал открытия дискотеки.	Создана праздничная атмосфера, снято эмоциональное напряжение первого дня. Дети разных возрастов получили возможность проявить себя в танце и движении. Сформирована традиция вечернего досуга лагеря.
3 день (01.07.26)	Общий	Фестиваль «Урал – земля родная»	Фестиваль проходит как **ярмарка-путешествие** по Уралу. На плацу организованы 6-8 тематических станций («Сказы Бажова», «Уральские самоцветы»,	Дети в сжатом формате познакомились с

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Урал мастеровой», «Природа Урала», «Уральская кухня», «Урал в легендах»). Отряды в сопровождении вожатых свободно перемещаются между станциями. На каждой станции – простое интерактивное задание (загадка, викторина, подвижная игра, рассматривание образцов, короткий рассказ с повторением). **Включённость по возрастам:** задания на станциях одинаковые для всех, но сложность вопроса или глубина подачи адаптируется ведущим станции под возраст пришедшей группы. Младшие получают больше наглядности и повторов, средние – больше вопросов на логику, старшим могут задаваться дополнительные уточняющие вопросы. За посещение станции – штамп или наклейка в маршрутный лист отряда. Завершается фестиваль общим сбором в кругу, где все отряды одновременно произносят короткий девиз («Урал – опорный край державы!») и делают общее фото.	ключевыми символами и культурой Урала. Получили первичное представление о сказах, промыслах, природе и легендах региона. Сформирован познавательный интерес к малой родине.
3 день (01.07.26)	Младший	МК «Любимая игра»	Творческая мастерская по созданию простой настольной игры-ходилки. Дети в микрогруппах (3-4 человека) получают заготовку: лист бумаги с нарисованной «дорожкой» из кружков. Задача: придумать тему игры (поход, космос, сказка, лагерь), раскрасить, нарисовать «события» на клетках (перейти на 2 шага вперёд, пропустить ход, выполнить задание – показать движение или издать звук), придумать название. Вожатый помогает с формулировками. Затем группы меняются своими играми и играют друг в друга (10-15 минут). Главное – не оценивать чужую игру, а радоваться и пробовать	Созданы 4-6 авторских настольных игр-ходилок. Развита креативность, умение договариваться в малой группе. Опыт «публичного тестирования» (играют в чужие игры) и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			новое. В конце – общий круг: «Какая игра понравилась больше всего? Почему?».	доброжелательной обратной связи.
	Средний		Мастер-класс по созданию настольной игры с механикой (ресурсы, случайности, стратегия). Участники в группах (4-5 человек) получают стартовый набор: карточки с типами механик (лотерея, гонка, стратегия, кооперация), пустые карточки, кубик, фишки. Задача: за 25-30 минут придумать концепцию, написать правила, создать прототип (можно на бумаге). Темы: «Путешествие по России», «Город мастеров», «Экологический патруль». Затем – мини-турнир: группы играют в прототипы друг друга, дают обратную связь (что понравилось, что непонятно). Лучшие игры получают рекомендацию для создания полноценного экземпляра.	Созданы прототипы настольных игр с элементами разных механик. Развиты навыки гейм-дизайна, командной работы, презентации. Получена обратная связь от сверстников.
	Старший		Мастер-класс-лаборатория «Гейм-дизайн за 90 минут». Участники в группах (4-5 человек) создают микро-игру по заданному жанру (ролевая, тактическая, кооперативная на скорость) с ограниченными ресурсами (3-4 вида карточек, кубик, песочные часы). Задача: за 45 минут спроектировать игру: цель, правила, баланс, тестирование. Затем – блиц-турнир: каждая группа проводит 5-минутную партию с участием другой группы, фиксирует проблемы. Вторая часть (30 минут) – доработка игры по результатам теста. В конце – шорт-лист «Лучшая механика», «Лучший баланс», «Лучшее погружение». Идеи участников могут быть отправлены на конкурсы настольных игр.	Созданы играбельные прототипы с продуманным балансом и механикой. Развит навык итеративной разработки (сделал – протестировал – улучшил). Опыт работы с обратной связью и дедлайном.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
3 день (01.07.26)	Младший	Игра по станциям «Культурный код: шифр единства»	Командная игра-путешествие по 6 станциям («Раздел урожая», «Стройка», «Семейный спор», «Общий котёл», «Хранители памяти», «Мост дружбы»). На каждой станции отряд делится на микро-группы, получает игровую ситуацию (белочки делят орешки, строительство домика для щенка, спор с бабушкой, общий суп, выбор вещей для переезда, «живой мост»). Задача – найти решение, опираясь на культурные коды (пословицы и мудрые правила), представленные в маршрутном листе. Вожатый-Хранитель направляет, но не даёт готовых ответов. За прохождение – жетон в маршрутный лист.	Дети познакомились с базовыми культурными кодами (взаимопомощь, уважение к старшим, коллективизм, память, единство). Научились работать в микро-группах, договариваться, предлагать решения. Сформировано первичное понимание «единства через общие ценности».
	Средний		Командная игра-путешествие по 6 станциям. Ситуации усложнены: раздел урожая между богатой и бедной семьёй, строительство укрытия от дождя с распределением ролей, спор с родителями о походе (придумать 3 аргумента), общий ужин в походе (договориться о меню), выбор семейных реликвий, ритуал примирения для поссорившихся отрядов. На каждой станции – анализ, аргументация, коллективное решение. В маршрутном листе – культурные коды (пословицы и правила) как подсказки.	Подростки осознали общность базовых ценностей у разных народов (справедливость, уважение, взаимопомощь, память, единство). Развиты навыки аргументации, анализа ситуаций и принятия коллективных решений.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				Сформировано уважение к чужому мнению и традициям.
	Старший		Командная игра-путешествие по 6 станциям с проблемными ситуациями, требующими системного анализа: распределение зерна в фермерском хозяйстве (бизнес vs совесть), строительство моста по инженерной задаче, семейный совет о выборе пути (отъезд в город vs продолжение семейного дела), составление общего меню на неделю с учётом традиций разных народов, создание «капсулы времени» (выбор предметов для будущих поколений), разработка программы примирения для конфликтующих групп в школе. На каждой станции – дебаты, проектирование, поиск компромисса.	Старшие отряды сформировали гражданскую идентичность через понимание единства в многообразии. Развиты навыки системного мышления, публичной аргументации, поиска компромиссов. Созданы проектные решения, готовые к переносу в реальную жизнь.
3 день (01.07.26)	Общий	Фотокросс «Найди игру»	Общелагерное творческое соревнование в формате фотоохоты. Отряды (или команды) получают список из 10-15 заданий-ловушек, где нужно сфотографировать игровые моменты на территории лагеря. **Примеры заданий:** «Игра, в которую играли наши бабушки», «Самая неожиданная игра», «Игра с тенью», «Игра без правил», «Игра, где главное – смех», «Командная игра в действии», «Моя любимая игра детства», «Игра, которую я изобрёл прямо сейчас». Участники ходят по территории с	Развита наблюдательность, умение видеть игровое в повседневности. Создано 100-200 уникальных фотографий как артефакт смены. Укреплены

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			телефонами (или фотоаппаратами), делают снимки, описывают (подпись), укладываются в лимит времени (60-90 минут). Побеждает не скорость, а оригинальность, юмор, соответствие заданию. Фото загружаются в общий альбом или сдаются на флешке. Жюри (вожатые) выбирает лучшие работы в номинациях: «Самая ностальгическая игра», «Самая смешная», «Самая неожиданная», «Лучшая командная постановка», «Главный фотограф смены». В конце – общий просмотр (слайд-шоу) на экране.	межотрядные связи через совместное творчество. Дети получили позитивный опыт работы с медиа и обратной связью.
3 день (01.07.26)	Общий	Сквозная игра «Задачка на логику»	Ежедневная интеллектуальная разминка в формате «логической задачки дня». Каждый день (утром) на общем стенде или в отрядных чатах публикуется новая задача на логику, смекалку, нестандартное мышление – связанная с темой праздника, традиций, игры. **Механика:** отряды (или микрогруппы) в течение дня ищут решение (можно совещаться, обсуждать, проверять). Ответ сдают в штаб (вожатому или в специальный ящик) до вечера. На следующий день публикуется правильный ответ + рейтинг отрядов (за баллы). В конце недели (или смены) подводится итог: отряд-победитель получает приз. Темы задач: логические цепочки, ребусы, загадки, задачки на переливания, шифры, восстановление последовательности, поиск лишнего, «правда/ложь». Уровень сложности разный по возрастам, но это общая игра (можно адаптировать подборку задач). Вожатые могут зачитывать задачку на линейке или вывешивать на стенд.	Развито логическое и критическое мышление в игровой, соревновательной форме. Поддержана атмосфера единства (отряд решает вместе) и здорового интеллектуального соперничества между отрядами. Создана традиция «умной зарядки» каждый день.
3 день (01.07.26)	Младший	Рефлексия «Три дня назад»	Камерная отрядная беседа в кругу, посвящённая осмыслению первых дней смены. Дети сидят в кругу.	Дети осознали свой прогресс (узнал

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			Вожатый задаёт вопросы: «Что нового ты узнал за три дня?», «Кто в отряде помог тебе?», «Какая игра тебе запомнилась?», «Что было самым смешным?», «Что было самым трудным?». Передаётся мягкая игрушка (символ отряда), говорит тот, у кого она. Можно отвечать одним словом или короткой фразой. Вожатый не оценивает, а повторяет и фиксирует яркие ответы на ватмане. В конце – коллективный «комплимент отряду» (каждый по кругу говорит одно доброе слово о команде).	новое, подружился). Зафиксированы позитивные моменты и трудности (для помощи вожатым). Укреплены внутриотрядные связи через благодарность и внимание.
	Средний		Камерная отрядная рефлексия в формате «анализ трёх дней». Дети садятся в круг. Вожатый (или капитан отряда) задаёт вопросы: «Что мы сделали хорошо?», «Что можно было сделать лучше?», «Какое событие было самым важным?», «Что нового мы узнали друг о друге?», «Как изменился отряд за это время?». Каждый высказывается кратко (30 секунд), можно пропустить ход. Важно: не обсуждать других, а говорить от себя («Я заметил, что…», «Мне кажется…»). В конце – составление «Карты прогресса» на ватмане: слева «Три дня назад (какими мы приехали)», справа «Что изменилось сейчас».	Подростки научились анализировать командную динамику, видеть прогресс и зоны роста. Создана «Карта прогресса» – визуальный якорь для дальнейшей работы. Укреплены навыки рефлексии и доброжелательной обратной связи.
	Старший		Камерная отрядная рефлексия в формате «глубокой ретроспективы». Ведущий (вожатый или выбранный подросток) организует круг по типу «Плюс-минус-интересно»: – **Плюс:** что было хорошо, полезно, радостно за три дня. – **Минус:** что было трудно, неприятно, что не получилось. – **Интересно:** что	Старшие провели структурированную рефлексию по трём категориям, выявили сильные и слабые стороны

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			удивило, заинтриговало, захотелось узнать больше. Каждый участник по кругу (по желанию) делится по одному пункту в каждой категории. Запрещено критиковать чужие мнения. В конце – краткое резюме вожатого: «Какие три главных вывода мы делаем из этих дней?».	этапа. Получены инсайты для улучшения командной работы. Сформирована культура осмысленного анализа собственного опыта.
4 день (02.07.26)	Общий	Акция «Лето в лагере»	Общелагерная творческая акция по созданию «Летописи лагеря» – сборника ярких моментов смены в разных форматах. Проводится в течение дня (или нескольких дней). **Форматы участия:** «Фото момента» (лучшие снимки дня), «Цитата дня» (смешная или трогательная фраза, сказанная детьми), «Краски лета» (коллективный рисунок на асфальте или ватмане – каждый отряд рисует свой фрагмент общей картины), «Почта лета» (дети пишут письма друг другу или вожатым, которые вручаются в конце смены), «Календарь настроения» (на общем плакате каждый день дети приклеивают смайлик-стикер). В конце дня – «минутка лета»: ведущий зачитывает лучшую цитату и показывает лучшее фото. Все собранные материалы (фото, цитаты, рисунки) передаются в «Пульс-капсулу» как часть «Живого архива» или остаются в отрядных уголках. Акция может быть разовой или ежедневной (по 10-15 минут на сбор).	Создана визуальная и текстовая летопись смены (фото, рисунки, цитаты, письма). Развиты навыки совместного творчества, умение видеть и фиксировать яркие моменты. Укреплены отрядные и межотрядные связи через обмен письмами и общее дело. Сформирован архив для передачи следующим сменам.
4 день (02.07.26)	Общий	Конкурс рисунков на асфальте «Лето в фокусе»	Общелагерный творческий конкурс, где отряды создают цветные рисунки мелками на асфальте на тему лета, лагеря, дружбы, ярких впечатлений.	Развиты художественные навыки,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			Проводится на центральной площадке или на асфальтированных дорожках. Темы объявляются заранее или в момент конкурса (жеребьёвка). **Темы:** «Моё незабываемое лето», «Дружба – это…», «Что я люблю в лагере», «Однажды в Зарнице…», «Счастье – это…», «Лагерь будущего». Отряды получают участок асфальта (размером 2×2 м или 3×3 м) и набор мелков. Время рисования – 40-60 минут. Затем – общий просмотр, голосование (наклейки или жетоны). Номинации: «Самая яркая картина», «Самая добрая», «Самая неожиданная», «Самая дружная работа», «Приз зрительских симпатий». Все отряды получают грамоты и сладкие призы. В конце – общее фото на фоне рисунков. Рисунки сохраняются до дождя (или фотографируются для «Пульс-капсулы»).	воображение, умение работать в команде над общим замыслом. Украшена территория лагеря. Созданы позитивные эмоции, зафиксированы яркие образы лета для архива смены.
4 день (02.07.26)	Младший	Детективная игра «Потерянные данные»	Сюжетно-ролевая игра-расследование с простыми загадками и поиском улик. Легенда: «Из лаборатории Профессора Игрушкина пропали важные данные – описания игр и традиций. Если их не найти, праздник может не состояться». Отряд (или микрогруппы) получает стартовое досье: «Последний, кто видел данные – лаборант… Но его показания зашифрованы». Дети следуют подсказкам (стрелки, цветные метки, специальные знаки), находят конверты с заданиями на территории лагеря. Задания: расшифровать простой шифр (цифра → буква), найти улику по описанию («под большим дубом»), собрать пазл-фото нарушителя, ответить на вопросы свидетеля (вожатый в роли персонажа). В конце – нахождение «пропавших данных» (флешка или красивая коробка с карточками игр).	Развиты навыки дедукции, внимательности, работы в группе. Восстановлены «утерянные данные» об играх (которые будут использованы в смене). Укреплен командный дух через совместное расследование.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			Восстановленные данные вручаются «Профессору» (ведущему).	
	Средний		Усложнённая детективная игра с элементами квеста и допросом «свидетелей». Легенда: «Хакер взломал базу данных лаборатории и украл файлы с описаниями традиций, обрядов, игр. Нужно восстановить алгоритм праздника». Отряд получает досье: зашифрованное послание, обрывки карты, список подозреваемых (вожатые в ролях). Задания: расшифровать QR-код (или ребус), найти тайник по координатам («10 шагов от центральной клумбы на юг»), провести допрос «свидетеля» (задать 3 вопроса, чтобы выявить ложь), собрать электронную улику (фрагмент видео или аудиозапись), восстановить логическую цепочку («что за чем происходило»). В конце – сборка алгоритма праздника (последовательность действий) на ватмане.	Развиты аналитические способности, умение работать с информацией (шифры, координаты, показания), задавать правильные вопросы. Восстановлен «Алгоритм праздника» (последовательность традиционных действий). Опыт командного расследования.
	Старший		Детективная игра-симуляция в формате «живого расследования» с ролевым отыгрышем. Легенда: «Пропали данные об аутентичных праздничных традициях народов России. Есть подозрение, что это дело рук международной сети фальсификаторов. Ваша задача – провести полноценное расследование, восстановить цепочку событий, найти преступника и вернуть данные». Распределяются роли (следователь, криминалист, аналитик, оперативник). Участники получают улики: фрагменты переписки, фото с места преступления, видеозапись с камеры, показания	Развиты навыки оперативно-розыскной работы (анализ показаний, поиск противоречий, выдвижение версий). Сформировано системное мышление

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			свидетелей (вожатые в образах). Задания: проанализировать противоречия в показаниях, восстановить хронологию, выявить мотив, определить фальшивую улику, провести проверку алиби. В конце – публичный отчёт (презентация версии следствия) перед «судейской коллегией» (вожатые).	(причина-следствие, выявление лжи). Опыт командной работы с распределением специализированных ролей.
4 день (02.07.26)	Младший	Шоу «Битва умов!»	Командная интеллектуальная игра в формате весёлой викторины с простыми вопросами и заданиями. Отряд разбивается на 2-3 команды. **Темы:** загадки о природе, сказках, лагере, спорте, дружбе. **Раунды:** «Разминка» (общие вопросы, каждый отвечает), «Угадай по описанию» (ведущий описывает предмет, команды угадывают), «Блиц-опрос» (быстрые вопросы), «Капитанский конкурс» (капитаны соревнуются в ловкости или смекалке), «Музыкальная пауза» (угадать песню по первым нотам). Вопросы – с картинками, можно показывать слайды. За правильный ответ – жетон. В конце – объявление счёта, победители получают сладкие призы, все команды – похвалу и грамоты.	Развита эрудиция, скорость мышления, умение работать в команде. Получены положительные эмоции от интеллектуального соревнования (без травмирующего проигрыша).
	Средний		Интеллектуальное шоу по типу «Своя игра», «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг». Команды отрядов (или сборные) соревнуются в нескольких раундах: «Разминка» (12 вопросов на общую эрудицию), «Логические цепочки» (восстановить последовательность), «Чёрный ящик» (угадать предмет по описанию), «Ребусы и шифры» (расшифровать закодированное слово), «Музыкальный раунд» (угадать песню или исполнителя по отрывку), «Вопрос от капитана»	Развиты эрудиция, логическое мышление, навыки быстрого принятия решений. Получен опыт командной интеллектуальной борьбы. Укреплён интерес к культуре и традициям России.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(капитаны задают вопросы соперникам). Возможно использование кнопок (звоночков) для скорости. Вопросы связаны с традициями, играми, культурой народов России. За правильный ответ – баллы. В конце – финальный раунд (ставки на количество баллов).	
	Старший		Интеллектуальное шоу повышенной сложности в формате «Пентагон», «Битва эрудитов» или «Дебаты знаний». Команды (по 4-6 человек) соревнуются в нескольких раундах: «Ставка на факт» (правда/ложь – нужно определить достоверность утверждения), «Дешифровщик» (шить расшифровать сообщение, используя подсказки), «Ассоциации» (по 5 словам угадать понятие), «Аргумент» (командам даётся тема, за 2 минуты нужно привести 5 аргументов «за» или «против»), «Интеллектуальный футбол» (вопрос-ответ с передачей хода), «Своя игра за 3 минуты» (блиц-раунд с выбором категории). Темы: этнография, история праздников, логика, современная культура, медиаграмотность. В финале – игра на скорость: команды получают 7 вопросов, отвечают письменно на листах (без обсуждения). Каждый правильный ответ приносит балл. Победители получают переходящий кубок и звание «Самый умный отряд смены».	Развиты навыки анализа, быстрой оценки информации, аргументации и работы в стрессовых условиях (таймер, ставки). Получен опыт публичного интеллектуального поединка. Укреплён командный дух, сформирован интерес к углублённому изучению материала.
4 день (02.07.26)	Общий	Дискотека «В ритме праздника»	Вечерняя танцевальная программа в стиле «праздник, карнавал, фестиваль». Оформление: яркие гирлянды, шары, конфетти, маски, блёстки, тематические фотозоны («Венецианский карнавал», «Русская ярмарка», «Цирк», «Пиратская вечеринка» – в зависимости от выбранной стилистики).	Создана атмосфера праздника и единения. Дети получили

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
5 день (03.07.26)	Общий	Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан!»	Общелагерный творческий конкурс, где каждый отряд создаёт плакат (формат А1 или А2) на тему здорового образа жизни. Темы: «Спорт – это жизнь», «Полезная еда», «Режим дня», «Чистота и гигиена», «Откажись от вредных привычек», «Здоровье в твоих руках», «Движение – сила», «Будь здоров!». Плакат может быть выполнен в любой технике (рисунок, аппликация, коллаж, смешанная техника, комикс). Требования: ярко, понятно, позитивно, призыв к здоровому образу жизни. Для младших отрядов – допустима помощь вожатого в оформлении, но идея и основная работа – детские. Для средних и старших – самостоятельное создание, можно добавить слоган, QR-код с полезными советами, оригинальную форму (например, плакат-раскладушка). Плакаты вывешиваются в столовой или на центральной площадке.	В творческой форме закреплены знания о здоровом образе жизни. Созданы визуальные продукты, которые остаются в лагере как напоминание о ценности здоровья. Развиты художественные навыки, чувство командного творчества. Сформирована мотивация к здоровым привычкам.
5 день (03.07.26)	Младший	Фестиваль дворовых игр «Пойдем поиграем!»	Игровая программа, где дети знакомятся с традиционными дворовыми играми: «Вышибалы», «Классики», «Резиночка», «Казаки-разбойники» (упрощённая версия), «Съедобное-несъедобное», «Глухой телефон», «Колечко», «Море волнуется раз», «Тише едешь – дальше будешь». Вожатые объясняют правила и выступают в роли ведущих. Дети делятся на микрогруппы и поочерёдно пробуют разные игры. Формат – свободное перемещение между «игровыми станциями» (на территории лагеря: площадка для резиночки, классиков, вышибал). Задача – не выиграть, а научиться и получить удовольствие. В конце – общий сбор,	Дети познакомились с 6-8 традиционными дворовыми играми, которые уходят из современной жизни. Получен опыт командного взаимодействия, развита ловкость, координация. Вожатые передают культурное наследие через игру.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			обсуждение: «Какая игра понравилась больше всего?».	
	Средний		Фестиваль, где отряды сами становятся ведущими игровых станций. Каждый отряд заранее выбирает одну дворовую игру, готовит инвентарь, придумывает, как объяснить правила, и проводит её для других отрядов (гостей). Задача – увлечь участников, объяснить правила быстро и понятно, поддерживать интерес. Гости посещают 3-4 станции (играют в игры, которые подготовили другие отряды). В конце – голосование за «Самую увлекательную игру», «Самых понятных ведущих», «Самую весёлую игру».	Подростки освоили роль наставника (объяснять, организовывать, вовлекать). Познакомили других с забытыми играми. Узнали новые игры от сверстников. Укреплены коммуникативные и лидерские навыки.
	Старший		Фестиваль в формате «Игровой лаборатории» и «Исторической ретроспективы». Задачи: не только поиграть, но и проанализировать дворовые игры с точки зрения их социальной роли (развитие командного духа, сплочение, физическая активность) и истории (какие игры были популярны в разные десятилетия). Формат – круговая станция, где участники сначала играют в 3-4 игры (ведут сами), затем проводят мини-исследование: фиксируют правила, отмечают, какие качества развивает игра, обсуждают, почему игра забывается и как её можно адаптировать для современных детей. В конце – презентация «Краткого путеводителя по дворовым играм» (созданного совместно отрядами) для передачи в «Пульс-капсулу».	Старшие отряды не просто поиграли, а осмыслили феномен дворовых игр как культурное явление. Создали «Путеводитель» (памятку для следующих смен). Развиты навыки анализа, проектной работы, командной рефлексии.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
5 день (03.07.26)	Общий	Эстафета «Гигантская полоса препятствий»	Вечернее общелагерное спортивное событие на открытой площадке. Организована единая полоса препятствий из 6-8 этапов (пролезть, перешагнуть, пробежать змейкой, перенести предмет, проползти под верёвкой, попасть в цель, пройти по «кочкам» и т.д.). Отряды проходят полосу по очереди (или одновременно на разных дорожках). **Адаптация по возрастам:** на каждом этапе ведущий (вожатый или инструктор) даёт задание, соответствующее возрасту участников: младшим – упрощённое (низкие препятствия, большая цель), средним – стандартное (средняя сложность), старшим – усложнённое (добавляется баланс, скорость, дополнительный предмет). Допускается взаимопомощь внутри отряда (поддержать, подсказать). Главный принцип – не скорость, а командный дух и преодоление себя. В конце – общая кричалка «Мы здоровы – мы сильны!» и подсчёт «смеха-баллов» (все получают призы за участие).	Дети получили достаточную двигательную активность на свежем воздухе. Укреплены командный дух и взаимопомощь. Каждый участник преодолел посильные для себя препятствия, получил опыт успеха. Закреплена ценность физической активности как части здорового образа жизни.
5 день (03.07.26)	Младший	Развлекательная игра «Музыкальное лото»	Игра по типу лото, где вместо цифр – песни, мелодии, звуки. Каждый участник или микрогруппа получают карточку с 6-8 картинками (символами песен или музыкальных понятий). Ведущий включает короткие отрывки детских песен (из мультфильмов, кино, лагерных хитов). Участники слушают и закрывают картинку фишкой, если она совпадает. Кто первый закрыл ряд – кричит «Лото!» и получает приз.	Дети развили музыкальный слух, память, ассоциативное мышление. Весело провели время. Запомнили (или вспомнили) известные детские песни.
	Средний		Интерактивная командная игра по типу «Музыкального лото» с раундами разной сложности.	Подростки расширили

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			Команды (по 4-6 человек) получают бланки с сеткой 3×3 (9 песен или исполнителей). Ведущий включает фрагменты песен (по 10-15 секунд). Команды должны определить название песни и исполнителя, зачеркнуть клетку. Побеждает команда, первой закрывшая весь ряд или всю карточку. Раунды: «Угадай по вступлению», «Угадай песню по эмодзи», «Песня-перевёртыш» (слова задом наперед), «Что общего?» (три песни на одну тему), «Караоке-баттл» (команды подпевают, пытаясь сбить соперников). Ведущий следит за временем и фиксирует очки.	музыкальный кругозор, узнали новую музыку (в том числе лагерные хиты). Развиты навыки работы в команде, скорость реакции. Получен позитивный опыт интеллектуального соревнования.
	Старший		Командная интеллектуальная игра «Музыкальный ринг» или «Медиа-лото» с использованием современных форматов. Команды (4-6 человек) играют несколько туров: **Тур 1:** «Угадай трек по басу» (вступление, 5-7 секунд). **Тур 2:** «Клип-мемори» (узнать песню по кадру из клипа). **Тур 3:** «Ремикс наоборот» (спид-ап или слоу-даун версия). **Тур 4:** «История песни» (вопрос о создании хита: год, исполнитель, факт).	Старшие отряды углубили знания по истории популярной музыки, развили креативное мышление (ассоциации, память).
6 день (04.07.26)	Общий	Сквозная игра «Морской бой»	Сквозная командная стратегическая игра по мотивам классического «Морского боя». Вся смена (или несколько дней) отряды соревнуются на виртуальной карте, делая «ходы» и выполняя «задания-выстрелы». **Механика:** на общем стенде висит большое игровое поле (координатная сетка 10×10). Каждый отряд получает свою флотилию (3-5 кораблей, скрыто от других). Если задание выполнено – выстрел считается «попаданием». Цель – первым потопить все корабли соперников или набрать максимум очков. Задания адаптированы под	Развиты стратегическое мышление, навыки планирования (какой «корабль» атаковать), командная работа (распределение заданий), ответственность перед отрядом за

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			возраст отрядов (для младших – простые загадки, весёлые эстафеты; для средних – логические задачи, шифры; для старших – сложные кейсы, микро-проекты). Задания отряды получают в штабе, выполняют в любое удобное время (но в рамках дня).	результат. Создана атмосфера здорового соревнования и единения вокруг общей цели.
6 день (04.07.26)	Младший	Развлекательная игра «Мемо»	Игра на развитие памяти и внимания в формате классического «Мемори» (найди пару). Отряд разбивается на микрогруппы (3-4 человека). Каждая группа получает набор карточек (12-20 штук) с картинками на тему лагеря, дружбы, природы, игр. Карточки раскладываются рубашкой вверх. Игроки по очереди открывают по две карточки; если картинки совпадают – забирают пару себе и получают жетон. Выигрывает тот, у кого больше пар. Важно: игра идёт в спокойном темпе, вожатый помогает считать пары. В конце – все получают наклейки «Знаток памяти».	Развита зрительная память, внимание, усидчивость. Дети научились соблюдать очерёдность, радоваться успеху других. Получен позитивный опыт настольной игры в группе.
	Средний		Интеллектуальная командная игра «Мемо: Лагерные легенды» (тематическая). Карточки содержат не только картинки, но и текстовые описания (факты о лагере, правила, имена вожатых, названия отрядов). Раунды: **1)** «Классическое мемо» (найди пару картинок на время – команда против команды). **2)** «Верю – не верю» (ведущий читает утверждение, игроки должны найти карточку с фактом, подтверждающим или опровергающим). **3)** «Мемо-эстафета» (участники по очереди бегут к столу, открывают две карточки, запоминают, возвращаются, сообщают пару команде – та записывает). **4)** «Супер-мемо» (20 карточек,	Развита оперативная и долговременная память, скорость мышления, работа в команде (передача информации). Усвоены (повторены) факты об истории и жизни лагеря.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			разложены по кругу, за 1 минуту нужно запомнить как можно больше пар). Побеждает команда, набравшая больше очков.	
	Старший		Интеллектуальный турнир «Мемо: Культурный код» – игра на память, ассоциации и логику, дополненная элементами психологии. Карточки содержат не только изображения и термины, но и QR-коды (короткие задания, видеофрагменты). **Темы:** символы народов России, традиционные игры, праздничные обряды, архитектурные памятники. **Раунды: 1)** «Слепое мемо» (карточки закрыты, нужно по описанию ведущего воспроизвести, где лежит пара). **2)** «Ассоциативное мемо» (соединить неочевидные пары: «блин – масленица», «берёза – Россия»). **3)** «Мемо за 60 секунд» (запомнить расположение 30 карточек). **4)** «Судейский раунд» (участники анализируют ошибки соперников, зарабатывают дополнительные баллы). В финале – «Турнир памяти»: лучшие игроки соревнуются в запоминании сложной последовательности.	Развиты мнемотехнические приёмы (запоминание), аналитическое мышление, умение концентрироваться в условиях стресса (ограниченное время). Углублены знания о культурном коде России.
6 день (04.07.26)	Младший	Танцевальный конкурс «Ход вперед»	Танцевальное соревнование, где команды (отряд или микрогруппы) показывают простые, заранее подготовленные танцевальные номера (1-1,5 минуты) под детские песни. Номинации: «Самый весёлый танец», «Самый дружный», «Самый ритмичный». Жюри – вожатые и дети. Все участники получают сладкие призы и наклейки «Танцевальный звёздочка».	Дети раскрыли творческие способности, избавились от стеснения, научились выступать на сцене. Укреплён командный дух.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Танцевальный конкурс с элементами импровизации и баттла. Команды (4-6 человек) готовят номер (1,5-2 минуты) в любом стиле (хип-хоп, современный, народный). Затем – раунд «Свободный стиль» (импровизация под незнакомую музыку) и «Танцевальный баттл» (две команды по очереди показывают движения, стараясь перетанцевать соперников). Оценивается синхронность, креативность, умение импровизировать.	Подростки развили чувство ритма, координацию, умение импровизировать, работать в команде. Сформирована культура поддержки (не высмеивать) и здоровой конкуренции.
	Старший		Танцевальный конкурс-состязание «Битва хореографов». Команды (5-8 человек) представляют полноценный номер (2-3 минуты) с элементами постановки, возможно, сюжетом. Дополнительные раунды: «Мастер-класс» (один участник показывает движение, команда повторяет), «Танцевальный баттл на выбывание» (капитан против капитана), «Экспромт: танец с предметом» (лента, стул, мяч). Оценивается хореография, синхронность, артистизм, оригинальность, работа с пространством. Победители получают переходящий кубок «Ход вперёд».	Старшие проявили хореографические способности, научились работать в команде над сложной постановкой, освоили основы сценического движения. Укреплены лидерские качества и чувство ответственности за общий результат.
6 день (04.07.26)	Младший	КИП «Танцпол везде!»	Конкурсно-игровая программа, где танцевальные задания выполняются в форме весёлых соревнований между микрогруппами или отрядами. Станции-конкурсы: «Повтори ритм» (хлопки, топот), «Танец зверей» (изобразить движениями животное),	Развиты чувство ритма, координация, командный дух.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Танцевальный паровозик» (цепочкой под музыку, кто не расцепился), «Замри-отомри» (застыть в красивой позе), «Карусель» (кружение в парах, кто дольше не упадёт).	
	Средний		Конкурсно-игровая программа с танцевальными конкурсами на сцене (команда против команды). Конкурсы: «Крокодил-танец» (изобразить танцем заданное слово, соперники угадывают), «Смена стиля» (под одну мелодию танцевать хип-хоп, латину, классику – кто точнее), «Танцевальный диктант» (повторить движения за ведущим с нарастанием сложности), «Битва диджеев» (команды по очереди включают музыку, соперники должны станцевать под неё без подготовки). Жюри (вожатые + капитаны) оценивает по 5-балльной шкале (синхронность, артистизм, соответствие стилю).	Подростки развили танцевальную импровизацию, умение работать в команде в условиях соревнования, чувство стиля и жанра. Получен опыт публичных выступлений и здоровой конкуренции.
	Старший		онкурсно-игровая программа в формате «Танцевальный ринг» с элементами импровизации и анализа. Конкурсы: «Оправдай движение» (один участник показывает любое движение, команда придумывает ему смысл и название – оценивается креативность), «Танец с препятствием» (выполнить связку с завязанными глазами или на ограниченной площади – оценивается сложность и артистизм), «Зеркало» (повторять движения соперника, пытаясь его запутать – оценивается точность), «Один в один» (две команды получают одну мелодию, показывают разные хореографии, зрители выбирают лучшую), «Баттл капитанов» (свободная импровизация под случайную музыку). Жюри (вожатые + выбранные зрители) выставляет баллы. В конце – «Мозговой	Дети развили навыки невербальной коммуникации, креативное мышление, способность работать в нестандартных условиях (ограничение зрения, пространства). Углублено понимание танца

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			штурм»: команды записывают 10 слов-ассоциаций к понятию «танец», потом сравнивают и защищают свой список.	как культурного явления через аналитические задания.
6 день (04.07.26)	Младший	Рефлексия «Я в команде»	Отрядная беседа в кругу. Дети по очереди (передавая мягкую игрушку) отвечают на вопросы: «Что я сегодня делал для команды?», «Кто мне помог?», «Кому я хочу сказать спасибо?». Вожатый записывает ответы на плакате «Наши добрые дела». Завершается общим хлопком и кричалкой «Мы – команда!».	Дети осознали свою роль в команде, научились замечать вклад других. Укреплены доверие и взаимное уважение.
	Средний		Отрядная рефлексия в формате «Ладошка команды». Каждый обводит свою ладонь на общем ватмане и внутри пишет: «Моя роль в команде – …», «Что я даю команде – …», «Что команда даёт мне – …». Затем краткое обсуждение по кругу (по желанию). Плакат вывешивается в отряде.	Подростки проанализировали свою роль и вклад в команду, увидели, как их действия влияют на общий результат.
	Старший		Отрядная рефлексия в формате «Командный срез». Участники письменно (анонимно или с подписью – по желанию) отвечают на 3 вопроса: «Какой вклад я считаю своим главным в этой команде?», «Что мешало команде работать лучше?», «Что я хочу изменить в своём поведении для команды?». Затем – круговое обсуждение без принуждения, вожатый обобщает.	Дети провели глубокий анализ собственной роли в команде, выявили точки роста.
7 день (05.07.26)	Общий	Акция «Экватор»	Общелагерный флешмоб «Пульс на полпути». Отряды выстраиваются в форме пульсирующей	Зафиксирована середина смены.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			линии, исполняют общий танец. Вручение наклеек «Экватор пройден!».	Усилено чувство общности.
7 день (05.07.26)	Общий	Тематическая линейка «Открываем день»	Утреннее построение отрядов на центральной площадке. Ведущий объявляет план дня, важные события, даёт «Пульс-минутку» (ритмические хлопки, топот, кричалка). Вручение грамот за вчерашние достижения.	Единый настрой на день, дисциплина, формирование чувства общности и патриотизма.
7 день (05.07.26)	Младший	Комплекс МК «Карта роста»	Серия мастер-классов по направлениям: «Мои таланты» (рисование, лепка), «Моя сила» (спортивные упражнения), «Моя доброта» (изготовление открыток для других). Дети посещают 3-4 мастер-класса, получают наклейки в «Карту роста» (индивидуальный буклет). В конце – рефлексия: «Чему я научился сегодня?»	Дети осознали свои сильные стороны, получили опыт проб в разных активностях. Заполнена индивидуальная «Карта роста».
	Средний		Мастер-классы на развитие гибких навыков: «Командная работа» (игры на взаимодействие), «Лидерство» (упражнения на инициативу), «Креативность» (решение нестандартных задач), «Коммуникация» (упражнения на диалог). Участники выбирают 2-3 мастер-класса. В конце – самооценка: «Какое качество я сегодня прокачал?»	Подростки развили гибкие навыки, осознали зоны своего роста. Создана «Карта роста» с отмеченными достижениями.
	Старший		Мастер-классы-интенсивы: «Публичные выступления» (ритмика речи, уверенность), «Тайм-менеджмент» (планирование, приоритеты), «Проектное мышление» (от идеи до реализации), «Эмоциональный интеллект» (распознавание и управление эмоциями). Участники посещают 2	Дети освоили конкретные инструменты саморазвития, поставили цели на смену. Заполнена

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			мастер-класса, заполняют «Карту роста» (цели, шаги, ресурсы).	«Карта роста» с планом действий.
7 день (05.07.26)	Младший	Кинолекторий «Время Первых»	Просмотр короткометражного мультфильма о дружбе, взаимопомощи, первых достижениях (например, серия «Про Петю и волка» или «Смешарики: Азбука дружбы»). После просмотра – обсуждение: «Кто в мультфильме был первым?», «Как герои помогали друг другу?», «Что значит быть первым в хорошем деле?». Дети рисуют рисунок «Мой первый шаг к победе».	Дети через мультфильм осознали ценность дружбы и взаимопомощи, поняли, что «быть первым» – это не только победа, но и ответственность.
7 день (05.07.26)	Средний	Дискуссионный клуб «Быть Первым»	Отрядная дискуссия в кругу. Вопросы: «Что значит быть первым?», «Всегда ли первый – лидер?», «Какие качества нужны, чтобы быть первым в добром деле?», «Может ли первый ошибаться?». Вожатый модерирует, помогает формулировать. В конце – коллективный вывод на ватмане «Качества первого»	Дети сформировали понимание лидерства как ответственности, а не только привилегии. Создан плакат «Качества первого».
7 день (05.07.26)	Старший	Дебаты «Да или нет?»	Командные дебаты на тему, связанную с лидерством и ответственностью. Тезис: «В любом деле важнее быть первым, чем быть правым» (или другая актуальная тема). Команды «За» и «Против» готовят аргументы (10 минут). Формат: выступление спикеров (по 3 минуты), вопросы соперникам (5 минут), финальная речь (2 минуты). Жюри (вожатые) оценивает убедительность, логику, корректность.	Дети развили навыки аргументации, критического мышления, публичной полемики. Получен опыт участия в дебатах на морально-этическую тему.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
7 день (05.07.26)	Общий	Тематическая дискотека «Спасибо за день»	Вечерняя танцевальная программа. Энергичные песни, повторяющиеся движения (флешмоб), чередование с медленными композициями. В конце – «Минутка благодарности»: похвалить отряды за прошедший день.	Снятие дневного напряжения, позитивное завершение дня, укрепление дружеских связей.
8 день (06.07.26)	Общий	Сквозная игра «А что, если?»	Короткие задания на развитие воображения и критического мышления. Ведущий задаёт вопрос: «А что, если бы у нас не было электричества весь день?», «А что, если бы все говорили на одном языке?», «А что, если бы мы проснулись великанами?». Команды (или отряды) записывают 3-5 идей (или зарисовывают). В конце дня – чтение лучших версий, авторы получают наклейки «Генератор идей».	Развиты воображение, креативность, умение фантазировать и аргументировать нестандартные идеи.
8 день (06.07.26)	Младший	Аукцион «Чей домик?»	Игровой аукцион, где дети «покупают» себе «домики» (картонные коробки, украшенные в отрядном стиле) за внутриигровую валюту (жетоны, заработанные за добрые дела). Каждый домик имеет свой «бонус» (право первого выбора игры, лишний час на дискотеке и т.д.). Торги ведутся весело, без переживаний (у каждого есть жетоны).	Дети научились делать выбор, планировать траты, поняли ценность добрых дел (жетоны заработаны старанием).
	Средний		Аукцион «Чей домик?» в формате командного соревнования. Каждый отряд зарабатывал валюту в течение смены (за победы в конкурсах, чистоту, активность). На аукционе разыгрываются «бонусы»: дополнительная дискотека, поход в кино, сладкий пирог и т.д. Команды делают ставки, торгуются, договариваются.	Подростки освоили навыки стратегического планирования (на что потратить), командного принятия решений, умения торговаться.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Аукцион «Чей домик?» с элементами экономической стратегии. Команды получают «бюджет» (внутриигровая валюта) и список лотов (бонусы, но также «обязательства» – например, организовать мероприятие для младших). Торги идут с закрытыми ставками и открытым обсуждением. Побеждает команда, которая набрала максимум полезных лотов, не превысив бюджет.	Старшие развили экономическое мышление, навыки анализа выгоды, балансирования ресурсов, коллективного принятия решений в условиях неопределённости.
8 день (06.07.26)	Младший	Сюжетно-ролевая игра «Гонец: история из жизни»	Командная игра на местности с элементами маскировки, доставки заданий и взаимодействия с «перехватчиками». Отряд делится на 3-4 группы, каждая выбирает локацию и маскируется. Гонцы (1-2 человека от группы) бегают в штаб за заданиями, выполняют их всей группой, сдают результат. «Перехватчики» (вожатые) ловят гонцов и дают дополнительные весёлые задания (изобразить животных, сделать коллективное фото, назвать 5 вещей для похода). Задания адаптированы: филворды с картинками, простые ребусы (мяч, солнце, вода, лес), творческое задание «Нарисуй лето», спортивный вызов (10 приседаний с хлопками). Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	Дети освоили новые форматы активности (филворды, ребусы, челленджи), научились работать в микрогруппах, ориентироваться на местности, соблюдать тишину и маскировку. Развиты навыки саморганизации и взаимопомощи.
	Средний		Командная игра на местности с усложнёнными заданиями и элементами стратегии. Группы маскируются, гонцы доставляют задания из штаба. «Перехватчики» ловят гонцов и дают дополнительные задания (придумать кричалку о дружбе, сделать «живую скульптуру», ответить на	Подростки освоили навыки ориентирования, коллективного решения логических задач,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			вопросы викторины). Задания: классические филворды на тему лагеря, ребусы (вода, зарядка, костёр, палатка, отряд, вожатый, дискотека), творческое задание «Лагерный кроссворд» (составить 10 слов), спортивный вызов (командный челлендж «Гусеница» или «Передай мяч ногами»). Вожатый-куратор наблюдает, вмешивается только при затруднениях. Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	распределения ролей. Развиты аналитическое мышление, умение договариваться, ответственность за общий результат. Создан собственный кроссворд.
	Старший		Командная игра на местности в формате «стратегии» с усложнёнными заданиями и элементами дебатов. Группы маскируются, разрабатывают тактику доставки заданий. «Перехватчики» дают дополнительные задания на креативность (акростих, пантомима «Смысл жизни», тост за дружбу, блиц-опрос). Задания: сложные филворды с абстрактными понятиями, шифры и ребусы (саморегуляция, креативность, импровизация, коммуникация, приключение, взаимодействие), творческое задание «История в жанре» (коллективный рассказ в детективном, фантастическом или комедийном жанре + аудиозапись), спортивный вызов (координационный вызов: «Человеческий узел», «Слепой и поводырь», «Переправа»). Вожатый-координатор находится в штабе или выступает перехватчиком. Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	Старшие освоили навыки стратегического планирования, тактического мышления, креативной коммуникации. Развита способность работать в команде в условиях ограниченного времени и неопределённости. Создан коллективный творческий продукт (рассказ в жанре, сложный кроссворд, видео вызова).
8 день (06.07.26)	Младший	ЛМК «Голос искусства»	Литературно-музыкальный концерт, где дети исполняют короткие стихи и музыкальные отрывки	Дети научились чувствовать

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			на тему природы, дружбы, добра. После прослушивания обсуждают: «Что хотел сказать автор?», «Какое настроение у этого произведения?», «Какую картину вы представили?». В конце – коллективное рисование под музыку.	настроение искусства, выражать свои эмоции, работать в группе.
	Средний		Литературно-музыкальный концерт с элементами театрализации. Дети читают стихи (в том числе собственного сочинения), исполняют песни, разыгрывают мини-сценки на тему «Искусство в моей жизни». Темы: «Первое впечатление», «Творчество как спасение», «Что я хочу сказать миру».	Дети раскрыли творческие способности, научились выступать перед публикой, выражать свои мысли через искусство.
	Старший		Литературно-музыкальный концерт в формате «квартирника» или «открытого микрофона». Участники представляют авторские или любимые произведения (стихи, проза, песни под гитару, инструментальные номера). Темы: «Искусство без границ», «Голос поколения», «Что остаётся после нас». Обсуждение: как искусство может менять людей и мир.	Дети осознали силу искусства как средства самовыражения и влияния на других, получили опыт публичного творческого выступления.
9 день (07.07.26)	Общий	Сквозная акция «Дорога добра»	Ежедневные простые добрые дела: покормить птиц, помочь младшему, убрать игрушки, обнять друга, сказать комплимент. Каждый ребёнок получает «Дневник добрых дел» (буклет), куда вклеивает наклейку за каждое дело.	Дети включились в регулярную добровольческую деятельность, осознали, что маленькие добрые дела меняют окружающий мир.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
9 день (07.07.26)	Младший	Квест «Локация не найдена»	Квест по поиску «потерянной локации» на территории лагеря. Дети получают подсказки-картинки (дерево, скамейка, колодец, флагшток), находят конверты с заданиями (отгадать загадку, выполнить движение, собрать пазл). В конце – нахождение «секретного места» (клад, сюрприз).	Дети развили наблюдательность, умение работать в команде, получили положительные эмоции от поиска и находки.
	Средний		Квест-ориентирование с элементами шифров и ребусов. Легенда: «Пропала важная локация на карте лагеря. Нужно восстановить координаты». Команды получают маршрутный лист с зашифрованными заданиями (фразы-перевёртыши, простые шифры, логические цепочки). На каждой точке – часть пазла карты. В конце – сборка карты и поиск «потерянной локации».	Дети развили логическое мышление, умение работать с шифрами, ориентироваться на местности, взаимодействовать в команде.
	Старший		Квест-расследование по типу «побег из комнаты» на открытой территории. Легенда: «Виртуальная локация исчезла из системы. Нужно восстановить доступ». Задания: сложные шифры (Виженера, цифровые коды), координатная сетка, допрос свидетелей (вожатых в ролях), восстановление хронологии событий. В конце – доступ к «секретным данным» (видеообращение или QR-код).	Дети развили навыки дедукции, системного анализа, работы с информацией и командного решения сложных задач.
9 день (07.07.26)	Младший	Ярмарка «Все профессии нужны!»	Игровая ярмарка, где дети знакомятся с разными профессиями через простые задания. Станции: «Повар» (слепить из пластилина овощи), «Врач» (забинтовать кукле палец), «Строитель» (построить башню из кубиков), «Художник» (нарисовать радугу), «Пожарный» (сбить кеглю струёй воды из	Дети в игровой форме познакомились с разными профессиями, получили

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			пульверизатора). За каждое задание – наклейка в «Профессиональный паспорт».	первичные практические навыки. Сформирован интерес к миру труда.
	Средний		Ярмарка с элементами профориентации. Профессиональные пробы: «Журналист» (взять интервью), «Программист» (составить простой алгоритм), «Дизайнер» (создать эскиз логотипа), «Эколог» (рассортировать отходы), «Вожатый» (провести игру с младшими). Представители профессий (вожатые, приглашённые гости) рассказывают о своей работе.	Дети попробовали себя в разных профессиональных ролях, осознали свои склонности, получили информацию о востребованных профессиях.
	Старший		Ярмарка в формате «профессионального нетворкинга». Участники общаются с представителями разных профессий (вожатые, педагоги, приглашённые специалисты) в формате «живая беседа». Задача – задать вопросы о работе, карьерном пути, образовании, сложностях и радостях профессии. В конце – краткая самопрезентация: «Кем я вижу себя через 5 лет?».	Дети получили углублённую информацию о профессиональных сферах, развили навыки делового общения, сформулировали свои карьерные намерения.
9 день (07.07.26)	Общий	Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд»	Общелагерный творческий конкурс, где каждый отряд создаёт короткий видеоролик (до 1-2 минут) на экологическую тему. Темы: «Красота природы вокруг нас», «Как я забочусь о природе», «Что я могу сделать для планеты», «Вторая жизнь вещей»,	В творческой форме осмыслены экологические проблемы и способы их решения. Дети

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Мусор – не враг, если его сортировать», «Берегите воду», «Покормите птиц». Ролики снимаются детьми + с помощью вожатых. Формат свободный: интервью, сценка, зарисовка, мультфильм-аппликация, музыкальный клип, социальная реклама. Для младших отрядов – простая съёмка на телефон (например, как отряд убирает территорию). Для средних – с элементами монтажа и титрами. Для старших – с осмысленным сценарием, возможно, с интервью и спецэффектами. В конце смены – общий просмотр всех роликов на большом экране (в клубе или на центральной площадке). Зрители голосуют аплодисментами или наклейками. Все отряды получают номинации («Самый трогательный», «Самый весёлый», «Самый убедительный», «Самый креативный», «Приз зрительских симпатий»). Лучшие ролики публикуются в социальных сетях лагеря.	получили опыт создания видеоконтента с социальной значимостью. Лучшие ролики стали инструментом экологического просвещения среди других отрядов и родителей. Сформировано активное отношение к защите природы.
10 день (08.07.26)	Младший	Фестиваль «Народное единство»	Яркий праздник, где дети знакомятся с культурой и традициями разных народов России через игру, песню, танец и кухню. На территории организованы «национальные станции» (русская, татарская, башкирская, чувашская, кавказская и др.). На каждой станции – народная игра, пример костюма, короткая легенда или пословица. Дети пробуют национальное угощение (печенье, сушки, чупа-чупсы с национальной символикой). В финале – общий хоровод и кричалка «Мы разные, но мы вместе!».	Дети узнали, что Россия – многонациональная страна, познакомились с элементами разных культур, получили опыт уважения к традициям других народов.
	Средний		Фестиваль в формате «культурного баттла» или «презентации народов». Каждый отряд готовит короткое представление (5-7 минут) об одном из	Дети осознали богатство культурного

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			народов России: традиции, национальный костюм, танец, песня, кухня, ремесло. Затем – свободное хождение по «выставке культур» (стенды, дегустации, мастер-классы). В конце – голосование зрителей за «Самую яркую презентацию», «Самый вкусный стол», «Самый зажигательный танец».	многообразия России, научились уважительно представлять традиции других народов, работали в команде над творческим проектом.
	Старший		Фестиваль в формате «круглого стола» и «лаборатории единства». Сначала – обсуждение: «Что объединяет народы России?», «Как традиции помогают сохранять идентичность?», «Может ли человек принадлежать к нескольким культурам?». Затем – создание общего продукта: коллажа «Единство в многообразии» (каждый приносит символ своей малой родины), видеоролика «Код единства» (челлендж с общим хэштегом) или «Карты единства» (ватман с пожеланиями народам России).	Дети углубили понимание культурного кода России, развили критическое мышление через обсуждение сложных тем, создали коллективный артефакт единства.
10 день (08.07.26)	Общий	Акция «Родные-любимые!»	Общелагерная акция, посвящённая Дню семьи. Проводится в течение дня (или нескольких дней) и направлена на создание тёплой, семейной атмосферы в лагере. **Форматы участия:** открытки для семьи (дети рисуют и пишут тёплые слова родным, которые потом отправляются или отдаются при выезде), «Семейное дерево лагеря» (общий плакат-коллаж, где каждый ребёнок приклеивает листок-ладошку со своим именем и пожеланием для отряда как «второй семьи»), «Минутка благодарности» (на отрядном кругу дети по желанию говорят тёплые слова о своих	Дети через творчество и добрые дела выразили любовь и благодарность своим родным. Укреплены отрядные отношения как «второй семьи» (поддержка, забота,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			близких), «Фоточеллендж» (дети присылают детские или семейные фото для общей презентации или видеоролика), «Письмо в будущее» (старшие пишут письма своим будущим семьям о том, какие ценности хотели бы передать). Акцент – на общечеловеческих ценностях (любовь, забота, поддержка, уважение, благодарность) без травмирующих сравнений «как в семье» (учитывается разный опыт детей). Завершается акция вечерним «семейным огоньком» (общая свеча или небольшой концерт, где звучат тёплые слова).	уважение). Созданы артефакты (открытки, плакаты, письма) с семейными ценностями. Сформирована традиция говорить добрые слова близким.
10 день (08.07.26)	Младший, средний	Кинолекторий «Важные ценности»	Просмотр короткометражного мультфильма (5-10 минут) о дружбе, доброте, взаимопомощи, семье (например, «Мешок яблок», «Крошка Енот», «Просто так»). После просмотра – мягкое обсуждение в кругу: «Что случилось в этой истории?», «Кто поступил правильно?», «А как бы поступил ты?», «Какая ценность здесь самая главная?». Вожатый задаёт вопросы, дети отвечают по желанию. Завершается созданием общего плаката «Наши ценности» (рисунки, слова-ассоциации).	Дети познакомились с важными человеческими ценностями через художественный образ, научились выражать своё мнение и слушать других.
10 день (08.07.26)	Старший	Дискуссионный клуб «Порядок в доме»	Камерное обсуждение в кругу на тему порядка, ответственности и уважения к общему пространству. Вопросы: «Что для тебя значит „порядок“ – чистота, дисциплина или отношения?», «Должна ли быть иерархия в доме/отряде?», «Кто отвечает за порядок – один человек или все?», «Как говорить о беспорядке, чтобы не обидеть?», «Есть ли связь между порядком в комнате и порядком в голове?». Формат – свободный микрофон, право голоса по кругу, можно пропустить ход. Вожатый – модератор,	Дети осознали, что порядок – это не только чистота, но и уважение к другим, самоорганизация, ответственность. Получены практические идеи по улучшению быта в отряде.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			а не учитель. В конце – краткое резюме участников: «Один вывод, который я забираю с собой».	
10 день (08.07.26)	Общий	Ярмарка «От меня к тебе»	Общелагерная ярмарка, где дети выступают в роли мастеров и учат друг друга тому, что умеют сами. Формат – свободное перемещение по площадке, где расположены «образовательные точки» (столы или зоны). Каждый желающий (индивидуально или в паре) заранее записывается в оргкомитет и готовит мини-мастер-класс (5-15 минут в зависимости от возраста и сложности). Темы – любые умения: рисование, лепка, оригами, спортивные упражнения, зарядка, танцевальные движения, игра на музыкальном инструменте, каллиграфия, бисероплетение, решение головоломок, основы видеомонтажа (для старших) и др. Посетители ярмарки свободно переходят от одного мастера к другому, участвуют в мастер-классах, задают вопросы. В конце – общий круг благодарности: все хлопают мастерам, вручаются наклейки «Мастер своего дела».	Дети научились передавать свои знания и умения другим, получили опыт публичного выступления в роли наставника, развили уважение к труду и таланту других. Укреплены межотрядные связи через взаимообучение.
11 день (09.07.26)	Младший	Эстафета «Самый-самый»	Весёлая командная эстафета, где каждый этап проверяет разные качества: «Самый быстрый» (бег до ориентира и обратно), «Самый меткий» (попасть мячом в корзину), «Самый прыгучий» (прыжки на скакалке или через препятствия), «Самый дружный» (пройти дистанцию, зажав мяч между спинами), «Самый ловкий» (пронести ложку с теннисным мячиком, не уронив). Команды (отряд или микрогруппы) соревнуются, но победители не объявляются – в конце все получают сладкие призы	Дети получили двигательную активность, развили координацию, ловкость, скорость. Укрепили командный дух, научились радоваться успехам других.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			и звание «Самые спортивные». Вожатые помогают на этапах, подбадривают.	
	Средний		Командная эстафета на смекалку и физическую выносливость. Этапы: «Самый сообразительный» (решить простую задачу после короткой пробежки), «Самый гибкий» (пролезть под верёвкой, не задев), «Самый выносливый» (пронести груз на вытянутых руках), «Самый слаженный» (передача эстафетной палочки на скорость в кругу), «Самый творческий» (нарисовать мелком общий рисунок всей командой по очереди). Победитель определяется по сумме времени выполнения и креативности (для творческого этапа). В конце – награждение грамотами за 1-3 места и номинации («Самая дружная команда», «Самая быстрая», «Самая весёлая»).	Подростки развили командное взаимодействие, умение распределять силы, быстроту реакции и нестандартное мышление в условиях соревнования.
11 день (09.07.26)	Старший	Турнир «Ритм силы!»	Командное спортивно-тактическое соревнование, где участники проходят серию испытаний на физическую силу, выносливость и командную координацию в заданном ритме. Этапы: «Сила в единстве» (перетягивание каната с тактической остановкой по сигналу), «Ритмичный спринт» (челночный бег с изменением темпа по свистку), «Баланс и доверие» (прохождение препятствий с закрытыми глазами под ритмичные подсказки команды), «Эстафета синхронности» (выполнение одинаковых упражнений без ошибок на время), «Силовой ритм» (отжимания/приседания под счёт с ускорением). Задача – не просто выполнить, а сделать это в едином командном ритме, синхронно. Оценивается скорость, чёткость, согласованность	Дети развили командную синхронность, способность работать в едином ритме, проявили физическую выносливость и тактическое мышление. Получен опыт соревнований с акцентом на слаженность, а не только на силу.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			действий. Победитель определяется по сумме баллов за все этапы. В конце – номинации «Самая ритмичная команда», «Самая сплочённая», «Лучший капитан».	
11 день (09.07.26)	Младший	Шоу «Кто под маской?»	Музыкально-развлекательное шоу по мотивам известного телепроекта. На сцену выходят «маски» (вожатые или дети старших отрядов) в ярких костюмах и исполняют детские песни. Дети-зрители угадывают, кто скрывается под маской, по голосу, движениям, подсказкам. После выступления маска снимается. В конце – дефиле всех масок и голосование за «Самую загадочную маску».	Дети развили слуховое внимание, наблюдательность, получили яркие эмоции от узнавания знакомых людей в необычных образах.
	Средний		Шоу, где под масками выступают сами дети (по желанию, подготовленные номера). Участники (5-7 человек) готовят вокальный или танцевальный номер (1-2 минуты), скрывая лицо. Остальные отряды угадывают исполнителя по голосу, пластике, росту, характерным движениям. За каждый правильный ответ команда получает балл. В финале – «битва масок»: выходят два участника, зал делится на группы и голосует, кто чей. Победитель получает приз.	Дети проявили артистизм, преодолели сценический страх (будучи скрытыми маской), развили внимательность и командную работу при обсуждении версий.
	Старший		Интерактивное шоу в формате детективного расследования. Под маской скрываются вожатые и воспитатели (3-5 человек). Они исполняют номера в разных жанрах (песня, танец, сценка, пародия). Команды (отряды) получают бланки для улик: фиксируют приметы (цвет глаз, рост, обувь, жесты, голос), выдвигают версии. После выступления маски снимаются. Побеждает команда, давшая больше	Дети развили аналитические способности, навыки наблюдения и командного обсуждения версий, получили опыт дедукции в игровой форме.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			всего правильных ответов и самых точных описаний («Самое детективное расследование»).	
11 день (09.07.26)	Общий	Сквозная игра «Рисуя победу»	Сквозная творческая игра, где отряды в течение дня создают коллективный рисунок или серию рисунков, посвящённых победе (спортивной, творческой, командной, личной). Каждый день отряды получают новое задание: нарисовать «Нашу самую дружную минуту», «Что такое победа для меня», «Как мы преодолели трудность», «Портрет героя нашего отряда». Рисунки могут быть выполнены на отдельных листах (к концу смены собирается альбом) или на общем ватмане (каждый день добавляется фрагмент). В конце смены – выставка «Рисуя победу» (в столовой или на центральной площадке), где все отряды смотрят работы друг друга. За активное участие – наклейки «Художник победы».	Дети через творчество осмыслили понятие «победа» как результат усилий команды и личного роста. Создан коллективный арт-объект (альбом, панно, серия рисунков), запечатлевший яркие моменты смены.
11 день (09.07.26)	Общий	Рефлексия «100 вопросов»	Камерное отрядное мероприятие, где дети анонимно или открыто задают вопросы о жизни лагеря, отношениях, событиях, себе и получают на них ответы от вожатых и друг друга. Формат: в центре круга стоит «Коробка вопросов» (украшенная коробка). Каждый ребёнок пишет на листочке вопрос (можно анонимно) и кладёт в коробку. Вожатый по очереди достаёт вопросы, зачитывает, и все вместе (или сам вожатый) дают ответы. Важно: без осуждения, на сложные вопросы отвечают вожатые. В конце – обсуждение: «На какой вопрос вы хотели бы получить ответ завтра?».	Дети получили возможность задать волнующие вопросы в безопасной анонимной форме, осознали свой опыт, сняли информационную неопределённость. Укреплено доверие к вожатым.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
12 день (10.07.26)	Общий	Выставка ДПИ «Этнические узоры»	Каждый отряд оформляет стенд с предметами/рисунками на тему народных ремёсел России: вышивка, роспись, резьба по дереву (фото или детские поделки). Экскурсии между отрядами, голосование за лучший «народный уголок».	Приобщение к народной культуре, эстетическое воспитание, уважение к многообразию традиций.
12 день (10.07.26)	Общий	Презентация видео-визиток «Правила игры»	Общелагерный просмотр коротких видеороликов (до 2 минут), созданных каждым отрядом. Тема – «Правила игры»: как мы играем, что для нас важно в игре, какие правила помогают нам быть честными и дружными. Видео снимается в течение смены (можно на телефон). Формат свободный: интервью, сценка, анимация, репортаж. После просмотра – короткое обсуждение и голосование за «Самые понятные правила», «Самую креативную визитку», «Самые весёлые правила». Победители получают грамоты.	Дети осознали важность правил в игре и жизни, зафиксировали их в творческой форме. Получен опыт командной медиаработы. Видео могут быть использованы для следующих смен.
12 день (10.07.26)	Общий	Гостевания «Моя игра»	Общелагерное мероприятие, где каждый отряд становится «хозяином» своей любимой игры и приглашает в гости другой отряд. Отряды заранее выбирают игру (настольную, подвижную, ролевую, словесную), готовят объяснение правил и реквизит. В назначенное время отряды расходятся по «гостям» (по 2-3 отряда в гостях у одного хозяина). Хозяева проводят игру, гости участвуют. Затем отряды меняются ролями. В конце – общий сбор, где дети делятся впечатлениями: «В какую игру понравилось играть больше всего?», «Какие игры хотим взять в свой отряд?».	Дети обменялись игровым опытом, укрепили межотрядные связи, научились быть ведущими игры и благодарными участниками. Игровой арсенал отрядов пополнился новыми идеями.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
12 день (10.07.26)	Общий	Тематическая линейка «Монополия все!»	Утреннее построение в стиле настольной игры «Монополия». Каждый отряд получает «игровую фишку» (символ отряда) и «стартовый капитал» (жетоны, заработанные за предыдущие дни). Ведущий объявляет «события дня» (аукционы, бонусы, штрафы) в игровой форме. Отряды могут «купить» право на участие в конкурсе или «продать» свою помощь другому отряду. Главное – создать настрой на день как на большую игру, где каждый отряд управляет своими ресурсами.	Дети настроились на день в игровой, экономической парадигме, закрепили понятия «ресурсы», «обмен», «бонусы». Повысилась мотивация к активному участию в делах дня.
12 день (10.07.26)	Общий	Дискотека «Премия года»	Торжественная танцевальная программа с элементами церемонии награждения. В начале дискотеки ведущий объявляет номинации (по итогам смены): «Лучшее открытие года», «Самый дружный отряд», «Мастер игры», «Золотой голос лагеря» и др. Выходят победители (отряды или отдельные дети), получают символические статуэтки или грамоты. Затем – танцевальный блок, чередующийся с мини-играми («Танцевальный батл отрядов», «Повтори ритм»). В конце – общая песня и праздничный флешмоб.	Дети получили признание своих достижений в праздничной форме, ощутили значимость своего вклада в жизнь смены. Дискотека стала запоминающимся итоговым событием.
13 день (11.07.26)	Общий	Акция «Утро почтальона»	Тематическая акция, приуроченная ко Дню почты. На территории лагеря организуется «Почтовое отделение»: оформленный столик, ящик для писем, марки-наклейки, бланки открыток. В течение дня (или нескольких дней) дети и вожатые пишут письма, открытки, записки друг другу, вожатым, друзьям из других отрядов. «Почтальоны» (назначенные дети в форме с сумками) собирают послания и разносят адресатам. Особый ритуал: доставка «писем в	Дети познакомились с профессией почтальона и историей почтовой связи, научились выражать благодарность в письменной форме, получили радость от

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			прошлое» (написанных в начале смены) или «писем будущему» (которые откроют в конце смены). В конце акции – самые активные почтальоны и авторы самых тёплых писем получают благодарности.	получения и отправления «живых» писем. Укреплены дружеские связи между отрядами.
13 день (11.07.26)	Общий	Торжественный прием закрытия «До новых встреч!»	Торжественная часть начинается с линейки закрытия. Происходит награждение лучших отрядов и активистов смены. Передача итогового продукта смены дирекции смен и программ.	Официальное подведение итогов смены.
13 день (11.07.26)	Общий	Прощальный концерт «Мы еще вернемся»	Итоговый концерт от отрядов и вожатых. Номера полны благодарностей и прощаний. Финальная общая песня.	Позитивно-эмоциональное завершение.
13 день (11.07.26)	Общий	Тематическая дискотека «Яркие моменты»	Финальная дискотека с видео-нарезкой лучших моментов смены на экране. Чередование быстрых и медленных танцев.	Последний выход эмоций. Создана ностальгическая атмосфера.
14 день (12.07.26)		Выезд		

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ 4 СМЕНЫ «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ СЕМЬИ»

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
1 день (15.07.26)	Младший	Час знакомства «Мы – единое целое»	Подвижные игры на знакомство с использованием хлопков, рукопожатий и простых движений. Дети учат имена друг друга	Каждый ребёнок запомнил 2-3 имени.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			через ритмическое повторение. В конце придумывают общий хлопок-«пульс» отряда.	Появилось первое чувство общности.
	Средний		Динамичные игры на знакомство через общие интересы и необычные факты о себе. Формируются микрогруппы. Вожатый выбирает актив отряда.	Появились первые лидеры, сформирована структура отряда.
	Старший		Быстрое знакомство в формате коротких диалогов в парах (сменяющихся по кругу). Обсуждение правил и форматов работы отряда. Выбор совета командиров голосованием.	Приняты первые правила. Каждый чувствует право голоса.
1 день (15.07.26)	Младший	Ролевая игра «С чего все началось...»	Сюжетно-ролевая игра-знакомство с легендой 4 смены «Ритм семьи». Легенда: «В старинной шкатулке хранятся семейные истории. Чтобы её открыть, нужно вспомнить, с чего всё началось». Дети получают роли членов «семьи» (мама, папа, дети, бабушка, дедушка). Проходят простые игровые испытания: «Семейный завтрак» (накрыть стол), «Помощь по дому» (разложить игрушки), «Семейный совет» (выбрать, куда поехать отдыхать). В конце – получают «Первый ключ» для шкатулки.	Дети погрузились в тему семейных ценностей через игру, примерили разные роли в «семье», получили опыт взаимодействия и взаимопомощи.
	Средний		Сюжетно-ролевая игра-расследование. Легенда: «В семейном альбоме не хватает фотографий. Нужно восстановить историю семьи, выполнив задания». Участники получают роли членов семьи и «архивариусов». Задания: расшифровать старинное письмо (простой шифр), восстановить родословное древо (соединить карточки), разыграть сценку «Семейная традиция», найти	Дети осознали важность семейной памяти и традиций, развили навыки командной работы, поиска информации и творческого самовыражения.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«спрятанные воспоминания» по подсказкам. В конце – создание «Страницы семейного альбома» отряда.	
	Старший		Сюжетно-ролевая игра-реконструкция. Легенда: «Семейная история хранит тайну. Ваша задача – восстановить события прошлого по фрагментам: старым фото, письмам, воспоминаниям». Участники получают роли разных поколений семьи. Задания: проанализировать «документы» (выявить противоречия), восстановить хронологию событий, провести «семейный совет», где каждый поколение отстаивает свою правду, найти компромисс и записать «Общую семейную историю». В конце – презентация восстановленной истории и торжественное «открытие шкатулки».	Дети осознали связь поколений, ценность семейной истории, развили навыки анализа, аргументации, поиска компромисса и коллективного творчества.
2 день (16.07.26)	Младший	Ярмарка «Навигатор безопасности»	На территории лагеря организованы 10 тематических локаций. Дети свободно перемещаются между ними в сопровождении вожатого. На каждой локации – игровой персонаж и простое задание: показать движение, выбрать правильную картинку, закончить короткое правило. За посещение – наклейка или штамп в маршрутный лист. Темы локаций: ПДД, пожарная безопасность, общая безопасность (что можно/нельзя в лагере), безопасный досуг (игры без травм), варианты досуга (чем заняться безопасно), информационная безопасность (не давать телефон незнакомцам), безопасность на мероприятиях (не толкаться, слушать ведущего), безопасность на улице (переход дороги,	В игровой форме освоены базовые правила безопасности в 10 жизненных ситуациях. Каждый ребёнок знает главные «нельзя» и «что делать», получил позитивный опыт без запугивания.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			освещение), поведение с незнакомыми людьми («свой-чужой»), медицинская помощь (позвать взрослого, промыть царапину).	
	Средний		Формат – свободное перемещение отряда по 10 тематическим локациям. Содержание глубже: на каждой локации – короткий разбор реальной ситуации или кейса + задание на восстановление алгоритма действий или распределение карточек «правильно/неправильно». Темы локаций: ПДД (типичные ошибки пешеходов), пожарная безопасность (чем тушить разные типы возгораний, эвакуация), общая безопасность в лагере (рискованные места и действия), безопасный досуг (что делать при травме во время игры), варианты досуга (как выбрать безопасную активность), информационная безопасность (кибербуллинг, пароли, фейки), безопасность на мероприятиях (как вести себя в толпе), безопасность на улице (алгоритм действий при преследовании), поведение с незнакомыми людьми (отказные фразы, кому звонить), медицинская помощь (алгоритм при ссадине, ушибе, носовом кровотечении).	Сформированы алгоритмы безопасного поведения в 10 ключевых ситуациях. Подростки научились анализировать риски, отличать реальную опасность от надуманной, знают конкретные действия, а не просто запреты.
	Старший		Формат «дублёров-инструкторов». Первая часть (40 минут): углублённый интенсив-тренинг по всем 10 темам с разбором сложных кейсов и ситуаций, требующих быстрого принятия решений. Вторая часть (60 минут): старшие закрепляются за локациями и помогают ведущим проводить занятия для младших и средних отрядов – как наставники и тьюторы	Знания переведены в деятельностный формат «обучаю другого». Сформировано ответственное отношение к безопасности как к

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(подсказывают, показывают пример, помогают с заданиями). По окончании – краткий сбор обратной связи: с какими сложностями столкнулись младшие, какие темы требуют повторения.	общей задаче. Старшие получили опыт наставничества, публичной коммуникации и педагогической рефлексии.
2 день (16.07.26)		Линейка открытия смены «Во-первых, здравствуйте!»	Общее построение отрядов на центральной площади лагеря. Звучит «Пульс-сигнал» – единый звуковой позывной сезона. Торжественная часть: исполнение гимна РФ и гимна лагеря, приветственные слова администрации. Легенда смены: выход главного игрового персонажа, который объявляет задачу смены и вручает отрядам первый символический артефакт. **Распределение включённости:** младшие стоят впереди, активно участвуют в кричалках и общих действиях (хлопки, поднятие рук); средние получают первые поручения; старшие участвуют в выносе символов смены и дают обещание от лица всех детей. Завершается торжественная часть общим ритмическим действием – например, все отряды одновременно произносят девиз сезона и делают три хлопка «в унисон».	Запущена игровая модель смены. Каждый ребёнок понял свою роль (зритель-участник-помощник). Создано эмоциональное состояние «праздник, мы начинаем». Сформировано первое ощущение общности с лагерем и другими отрядами.
2 день (16.07.26)	Общий	Концерт открытия «По дороге из воспоминаний»	Общий торжественный концерт, без конкурсной атмосферы. Задача отрядов – выступить первый раз. Через данное мероприятие происходит знакомство со сценой. Отряды показывают визитки своих отрядов через творческие номера.	Запущена игровая модель смены. Каждый ребёнок понял свою роль (зритель-участник-

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				помощник). Создано эмоциональное состояние «праздник, мы начинаем». Сформировано первое ощущение общности с лагерем и другими отрядами.
2 день (16.07.26)	Общий	Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	Вечерняя танцевальная программа. Оформление и свет соответствуют теме смены. Музыка – современные хиты, обработанные с учётом возрастной аудитории (без нецензурной лексики и агрессивных текстов). **Распределение включённости:** младшие танцуют в передней зоне, участвуют в простых флешмобах с повторяющимися движениями (ведущий на сцене показывает – дети повторяют); средние активно танцуют, участвуют в танцевальных батлах и конкурсах); старшие могут помогать ведущему (выводят отряды, участвуют в показательных номерах) или танцевать в своей зоне, получая отдельные конкурсы «для своих». Обязательный элемент – тематический танцевальный ритуал открытия дискотеки.	Создана праздничная атмосфера, снято эмоциональное напряжение первого дня. Дети разных возрастов получили возможность проявить себя в танце и движении. Сформирована традиция вечернего досуга лагеря.
3 день (17.07.26)	Общий	Фестиваль «Урал – земля родная»	Фестиваль проходит как **ярмарка-путешествие** по Уралу. На плацу организованы 6-8 тематических станций («Сказы Бажова», «Уральские самоцветы», «Урал мастеровой», «Природа Урала», «Уральская кухня», «Урал в легендах»). Отряды в сопровождении вожатых	Дети в сжатом формате познакомились с ключевыми символами и культурой Урала.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			свободно перемещаются между станциями. На каждой станции – простое интерактивное задание (загадка, викторина, подвижная игра, рассматривание образцов, короткий рассказ с повторением). **Включённость по возрастам:** задания на станциях одинаковые для всех, но сложность вопроса или глубина подачи адаптируется ведущим станции под возраст пришедшей группы. Младшие получают больше наглядности и повторов, средние – больше вопросов на логику, старшим могут задаваться дополнительные уточняющие вопросы. За посещение станции – штамп или наклейка в маршрутный лист отряда. Завершается фестиваль общим сбором в кругу, где все отряды одновременно произносят короткий девиз («Урал – опорный край державы!») и делают общее фото.	Получили первичное представление о сказах, промыслах, природе и легендах региона. Сформирован познавательный интерес к малой родине.
3 день (17.07.26)	Младший	Квест «Дело о пропавшей драгоценности»	Квест-расследование с простыми загадками и поиском улик. Легенда: «Из семейной шкатулки пропала драгоценность – волшебный камень, объединяющий семью. Нужно найти его за 40 минут». Дети следуют подсказкам-картинкам (стрелки, следы, цветные метки), находят конверты с заданиями: отгадать загадку о семейных ценностях, собрать пазл-фото, выполнить доброе дело (помочь друг другу), ответить на вопросы «свидетеля» (вожатого в роли бабушки). В конце – нахождение «драгоценности» (красивая коробка с конфетами).	Дети развили внимательность и умение работать в команде, получили позитивный опыт совместного расследования, укрепили представления о семейных ценностях через игру.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Детективный квест с элементами логики и дедукции. Легенда: «Из семейного музея пропала старинная драгоценность, хранившая память о нескольких поколениях. Есть 5 подозреваемых. Ваша задача – собрать улики, допросить свидетелей и найти преступника». Задания: расшифровать шифр (цифра-буква), проанализировать алиби (карточки), найти тайник по координатам, восстановить цепочку событий, провести «допрос» (вожатый в роли подозреваемого, нужно задать 3 вопроса). В конце – сборка улик и предъявление версии.	Дети развили логическое мышление, навыки анализа информации и работы с доказательствами, получили опыт командного расследования.
	Старший		Детективная игра-симуляция в формате «живого расследования». Легенда: «Пропавшая драгоценность – символ семейного единства. Есть версия, что это дело рук одного из членов семьи (играют вожатые). Улики противоречивы, показания расходятся». Распределяются роли: следователь, криминалист, аналитик, оперативник. Участники получают улики: фрагменты переписки, фото с места, показания свидетелей. Задания: найти противоречия, восстановить хронологию, выявить мотив, провести очную ставку. В конце – публичное предъявление версии и «суд».	Дети развили навыки оперативно-розыскной работы, анализа противоречий и командного принятия решений, получили опыт дедукции и аргументации.
3 день (17.07.26)	Младший	КИП «Детективные истории»	Конкурсно-игровая программа в формате детективного расследования с простыми заданиями. Команды получают «досье» с набором улик (картинки, пазлы, загадки). Задания: «Найди отличия», «Собери фоторобот» (из частей), «Что пропало?» (запомнить предметы	Дети развили внимание, память, логическое мышление, получили опыт командной

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			и назвать недостающий), «Чей след?» (соединить след и животное), «Распутай путаницу» (восстановить порядок событий из 3-4 картинок). За правильные ответы – жетоны. Побеждает дружба, все получают наклейки «Юный детектив».	работы в игровой детективной форме.
	Средний		Конкурсно-игровая программа-квест «Детективное агентство». Команды соревнуются в раундах: «Улики» (определить, кому принадлежит предмет), «Алиби» (найти противоречия в показаниях), «Шифровка» (расшифровать послание), «Фоторобот» (по словесному описанию составить портрет), «Место преступления» (найти ошибки на картинке). За специальный жетон можно получить «подсказку от шефа». Побеждает команда, набравшая больше очков.	Дети развили аналитические способности, навыки работы с информацией и логического мышления, получили опыт командной интеллектуальной борьбы.
	Старший		Конкурсно-игровая программа в формате «детективный кейс-чемпионат». Команды получают один большой кейс: описание преступления, 10 улик, показания 3 свидетелей. За 30 минут нужно восстановить полную картину: кто, где, когда, зачем, как, а также найти логическую ошибку в одном из показаний. Затем – презентация версии перед «судейской коллегией» (вожатые). Оценивается логика, полнота, умение услышать альтернативные версии. Победители получают звание «Детективное агентство года».	Дети развили навыки системного анализа, работы с большим объёмом информации, аргументации и публичной защиты версии, получили опыт профессионального расследования.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
3 день (17.07.26)	Общий	Смотр участников на танцевальный конкурс «Когда мы были молодыми»	Индивидуальный отбор (кастинг) желающих детей для участия в танцевальном конкурсе. Дети по желанию показывают танцевальные номера (или фрагменты) под музыку разных жанров (рок-н-ролл, твист, диско, латина, брейк-данс и др.). Жюри (вожатые) оценивает артистизм, чувство ритма, оригинальность, соответствие стилю. По результатам смотра формируется сборная команда или список участников для финального конкурса. Участие строго добровольное, без принуждения. Всего формируется три группы по уровню подготовки: профи, любители, новички.	Дети, желающие проявить себя в танце, получили возможность показать свои способности, развили артистизм и уверенность в себе, получили обратную связь от жюри.
4 день (18.07.26)	Младший	ИИ «Сделай громче»	Интеллектуальная игра, посвящённая семейным ценностям, традициям и взаимоотношениям. Раунды: «Пословицы о семье» (закончить пословицу), «Поступки» (выбрать правильный вариант поведения в семейной ситуации), «Угадай чувство» (по картинке назвать эмоцию), «Семейные роли» (кто чем занимается в семье), «Звуки дома» (угадать, что за звук: чайник, пылесос, будильник). Команды или индивидуальные участники отвечают, получают жетоны.	Дети расширили представления о семейных ценностях, развили логическое мышление и эмоциональный интеллект, получили опыт участия в интеллектуальной игре.
4 день (18.07.26)	Средний	ИИ «Но ты, но ты, но ты»	Интеллектуальная игра, посвящённая семейным ролям, коммуникации и разрешению конфликтов. Раунды: «Конфликт и компромисс» (найти решение семейного спора), «Семейные коды» (расшифровать пословицу или пожелание), «Эмоциональный интеллект» (по описанию ситуации назвать чувства героев),	Дети осознали важность диалога и компромиссов в семье, развили навыки анализа семейных ситуаций, научились

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Родители и дети» (соединить проблему и способ её решения), «Семейный устав» (выбрать правила, которые помогают жить дружно). Игра может быть командной или индивидуальной.	распознавать эмоции и находить пути решения конфликтов.
4 день (18.07.26)	Старший	ИИ «7 звуков и биток»	Интеллектуальная игра по типу «Что? Где? Когда?» на тему семейной памяти, традиций и ценностей. Раунды: «Семейные реликвии» (по описанию угадать предмет), «Фото в альбоме» (по фрагменту фото восстановить ситуацию), «Письма из прошлого» (расшифровать старинное письмо), «Семейные ритуалы» (восстановить последовательность традиции), «Поколения» (соотнести предмет и эпоху), «Звуки времени» (угадать, какой звук издаёт старинный предмет: патефон, печатная машинка, заводная игрушка). «Биток» – сложный вопрос, на который команда делает ставку.	Дети осознали ценность семейной памяти и традиций, развили навыки анализа, работы с информацией и командного принятия решений, углубили представления о связи поколений.
4 день (18.07.26)	Общий	Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд»	Общелагерный творческий конкурс, где каждый отряд создаёт короткий видеоролик (до 1-2 минут) на экологическую тему. Темы: «Красота природы вокруг нас», «Как я забочусь о природе», «Что я могу сделать для планеты», «Вторая жизнь вещей», «Мусор – не враг, если его сортировать», «Берегите воду», «Покормите птиц». Ролики снимаются детьми + с помощью вожатых. Формат свободный: интервью, сценка, зарисовка, мультфильм-аппликация, музыкальный клип, социальная реклама. Для младших отрядов – простая съёмка на телефон (например, как отряд убирает территорию). Для средних – с элементами монтажа и титрами. Для	В творческой форме осмыслены экологические проблемы и способы их решения. Дети получили опыт создания видеоконтента с социальной значимостью. Лучшие ролики стали инструментом экологического просвещения среди

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			старших – с осмысленным сценарием, возможно, с интервью и спецэффектами. В конце смены – общий просмотр всех роликов на большом экране (в клубе или на центральной площадке). Зрители голосуют аплодисментами или наклейками. Все отряды получают номинации («Самый трогательный», «Самый весёлый», «Самый убедительный», «Самый креативный», «Приз зрительских симпатий»). Лучшие ролики публикуются в социальных сетях лагеря.	других отрядов и родителей. Сформировано активное отношение к защите природы.
5 день (19.07.26)	Общий	Конкурс рисунков «Мой край – опорный край державы»	Творческий конкурс, посвящённый малой родине – Уралу. Дети создают рисунки на тему «Урал – опорный край державы» (природа, города, люди труда, достопримечательности, легенды, сказы Бажова). Техника – любая (краски, карандаши, фломастеры, смешанная техника). Рисунки вывешиваются на общелагерной выставке. Голосование наклейками за лучшие работы. Номинации: «Самый яркий Урал», «Урал в легендах», «Трудовая слава Урала», «Приз зрительских симпатий». Все участники получают грамоты «Юный художник Урала».	Дети через творчество выразили любовь к малой родине, расширили представления об Урале как опорном крае страны, получили опыт участия в общелагерном конкурсе.
5 день (19.07.26)	Младший	Акция «По следам истории»	Игровая акция-путешествие по «следам» семейной истории. Дети получают маршрут с остановками-станциями: «Фотоальбом» (собрать пазл из семейных фотографий), «Бабушкин сундук» (угадать старинный предмет по описанию), «Семейные традиции» (выбрать правильную картинку), «Письмо от дедушки» (расшифровать простое послание). За каждое выполненное задание – элемент пазла. В конце –	Дети погрузились в тему семейной истории через игру, узнали о семейных традициях и реликвиях, развили командный дух.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			сборка общей карты «Семейная история нашего отряда».	
	Средний		Квест-акция «По следам истории» с элементами поиска и реконструкции. Легенда: «Семейный альбом повреждён, многие фото и записи утеряны. Восстановите историю семьи по найденным артефактам». Команды получают конверты с уликами: старые письма (с пропусками), фотографии (нужно определить эпоху по одежде/интерьеру), предметы быта (угадать назначение), аудиозаписи воспоминаний. Задания: восстановить родословную, определить события по датам, написать краткую историю семьи.	Дети развили навыки исследовательской работы, анализа исторических источников, восстановления событий по фрагментам, осознали связь поколений.
	Старший		Акция-исследование в формате «исторической лаборатории». Легенда: «Вы – потомки старинного рода. Ваша задача – по крупицам восстановить историю семьи, используя методы исторической науки». Участники получают «архивные материалы» (копии документов, письма, дневники, фото, аудио- и видеовоспоминания). Задания: датировать события, сопоставить источники, выявить противоречия, реконструировать биографии предков, создать «семейный архив» (стенд или цифровую презентацию). В конце – защита исследования перед «научным советом» (вожатые).	Дети освоили методы работы с историческими источниками, развили критическое мышление и аналитические способности, создали исследовательский продукт о семейной истории.
5 день (19.07.26)	Средний	Тренинг «Качаем прессу»	Тренинг по основам журналистики. Участники знакомятся с жанрами: новость, интервью,	Дети освоили базовые

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			репортаж, заметка. Задания: «Взять интервью у вожатого» (подготовить 3 вопроса, записать ответы), «Написать новость» (30 слов о событии в лагере), «Сделать фоторепортаж» из 3-5 снимков. Дети работают в микрогруппах, вожатые-«редакторы» помогают. В конце – презентация лучших материалов на «планёрке».	журналистские жанры, научились брать интервью и писать короткие новости, развили навыки работы с информацией.
	Старший		Практико-ориентированный тренинг по журналистике и медиа. Темы: «Как брать интервью: от подготовки до расшифровки», «Структура новостной заметки», «Освещение мероприятия: план и съёмка», «Этика журналиста». Задания: взять интервью у сотрудника лагеря, написать заметку (до 1000 знаков) о событии смены, снять короткий видеосюжет (1 минута). Лучшие материалы публикуются в группе лагеря. В конце – разбор ошибок и рекомендации.	Дети освоили профессиональные навыки сбора и обработки информации, создали реальные журналистские материалы, получили опыт работы в медиа.
5 день (19.07.26)	Младший	Комбинированное мероприятие «От детей родителям»	Интерактивное мероприятие, где дети выполняют задания, выбранные их родителями через голосование в социальных сетях лагеря (заранее публикуется список заданий: спеть песню, нарисовать открытку, записать видео-поздравление, сделать зарядку, показать фокус, рассказать стих). Дети по очереди или командами выполняют задания «здесь и сейчас». Каждое выполненное задание фиксируется на видео или фото, материалы отправляются родителям. В конце – общая благодарность родителям и вручение сувениров «Связь поколений».	Дети почувствовали связь с родителями через выполнение их заданий, получили позитивные эмоции от их участия в жизни лагеря, укрепили семейные ценности.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Комбинированное мероприятие, где дети выполняют более сложные задания, за которые проголосовали родители (предварительный опрос в соцсетях). Задания: взять интервью у вожатого, снять короткий ролик «Один день из жизни отряда», написать пост для родительского чата, сделать сюрприз для другого отряда, организовать мини-праздник для младших. Задания выполняются в микрогруппах в течение мероприятия или заранее. Результаты (видео, фото) публикуются для родителей.	Дети развили навыки планирования и командной работы, почувствовали ответственность перед родителями, укрепили связь между лагерем и семьёй.
	Старший		Комбинированное мероприятие в формате «челлендж от родителей». Родители голосуют за задания, требующие креативности и самостоятельности: снять короткометражный фильм о лагере (2-3 минуты), организовать акцию добрых дел, провести мастер-класс для младших отрядов, записать подкаст о смене, создать стенгазету «Спасибо, родители!». Дети выполняют задания в течение дня (или нескольких дней). В конце – видеоотчёт для родителей и обсуждение в отряде: «Что было самым трудным?».	Дети развили навыки проектной деятельности и самостоятельности, реализовали творческие и социальные инициативы, укрепили связь с родителями через совместную деятельность.
6 день (20.07.26)	Общий	Сквозная игра «Передай улыбку»	Сквозная общелагерная игра-акция добрых дел и хорошего настроения, которая длится один день. Каждый отряд получает «Маршрут улыбок» – цепочку заданий: сделать комплимент другому отряду, подарить открытку, устроить флешмоб, помочь в уборке, спеть песню, накормить птиц, оставить «секретное доброе послание». За выполнение – «смайлик» на общее табло (каждое	Дети укрепили дух взаимопомощи и доброжелательности, получили опыт бескорыстных добрых дел, создали позитивную атмосферу в лагере.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			доброе дело передаёт улыбку дальше). В конце дня – общий сбор, где все отряды одновременно дарят друг другу «улыбку» (общая кричалка и танец).	
6 день (20.07.26)	Старший	Лекция-КИП «ПРОшутки»	Комбинированное мероприятие, сочетающее мини-лекцию о природе и психологии юмора с конкурсно-игровой программой. Лекционная часть: виды юмора (ирония, сарказм, самоирония, гротеск), что делает шутку смешной, как не обидеть шуткой, юмор в коллективе. Игровая часть: конкурсы «Придумай подпись к мему» (неудачное фото), «Стендап-проба» (1 минута смешного рассказа), «Озвучка» (смешной дубляж видео), «Перепевка» (смешные тексты на известную мелодию), «Шутка по кругу» (каждый добавляет одну фразу). Оценивается остроумие, добрый юмор, работа в команде.	Дети освоили базовые принципы создания юмористического текста, научились различать виды юмора, получили опыт публичного исполнения стендапа и доброжелательной обратной связи.
6 день (20.07.26)	Младший, средний	КВН «Ты + я = хаха»	Весёлая командная игра в формате упрощённого КВН. Конкурсы: «Приветствие» (придумать смешное название и девиз команды), «Разминка» (забавные загадки и шуточные вопросы), «Пантомима» (изобразить ситуацию без слов: «учитель уснул», «кот в сапогах на дискотеке»), «Смешная история» (сочинить 3 предложения), «Домашнее задание» (показать смешную сказку на новый лад). Жюри из вожатых и детей оценивает, но победители не объявляются – все получают призы и звание «Самые смешные».	Дети развили чувство юмора, научились работать в команде, получили опыт публичного выступления в безопасной, весёлой атмосфере.
6 день (20.07.26)	Младший	Эстафета «Передай смешинку»	Весёлая командная эстафета, где каждый этап связан с юмором и смехом. Этапы: «Смешная	Дети получили заряд позитива и смеха,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			рожица» (добежать до зеркала, построить смешную гримасу и вернуться), «Рассмеши соседа» (показать смешное движение, не смеясь самому), «Смешная походка» (пройти дистанцию с необычной походкой), «Передай улыбку» (передать воздушный поцелуй дальше всех). Команды соревнуются, но победителей нет – все получают призы и звание «Самые весёлые».	развили двигательную активность и чувство юмора, укрепили командный дух.
	Средний		Эстафета с юмористическими заданиями на скорость и командную слаженность. Этапы: «Крокодил» (изобразить забавное животное, команда угадывает), «Смешная эстафета» (бег с препятствием+сказать скороговорку), «Танцующие кегли» (обежать кегли с смешным танцем), «Немое кино» (показать сценку из известного фильма без слов, остальные угадывают). За каждый этап – баллы. Победители получают грамоты «Самая смешная команда».	Дети развили чувство юмора, навыки невербальной коммуникации и командной работы, получили позитивный опыт соревнования.
	Старший		Командная юмористическая эстафета с элементами импровизации. Этапы: «Стендап за 30 секунд» (шутка на заданную тему), «Озвучка» (смешное озвучивание немого видео), «Смешной дубляж» (переозвучить диалог в неожиданном жанре), «Перепевка» (исполнить известную песню в другом стиле – рэп, опера, речитатив), «Импровизация» (получить случайный предмет и	Дети развили навыки импровизации, креативного мышления и публичного юмора, получили опыт командного творчества.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			придумать ему смешное применение). Оценивается остроумие, артистизм, креативность.	
7 день (21.07.26)	Общий	Акция «Экватор»	Общелагерный флешмоб «Пульс на полпути». Отряды выстраиваются в форме пульсирующей линии, исполняют общий танец. Вручение наклеек «Экватор пройден!».	Зафиксирована середина смены. Усилено чувство общности.
7 день (21.07.26)	Младший	Игра «Битва профессий»	Командная игра-викторина о профессиях в формате весёлых конкурсов. Раунды: «Угадай профессию» (по картинке или описанию), «Что лишнее?» (инструменты профессии), «Пантомима» (изобразить профессию без слов), «Собери набор» (выбрать предметы для врача, повара, строителя). Команды получают баллы за правильные ответы. В конце – все получают наклейки «Знаток профессий».	Дети расширили представления о профессиях, развили логическое мышление и командную работу, получили позитивный опыт участия в интеллектуальной игре.
	Средний		Командная интеллектуальная игра о профессиях будущего и настоящего. Раунды: «Профессии прошлого» (какие профессии исчезли), «Профессии будущего» (угадать по описанию новую профессию), «Инструменты эпох» (соединить профессию и её современный инструмент), «Кейс-задача» (решить профессиональную проблему: как поступит врач, эколог, учитель), «Блиц-опрос». Побеждает команда, набравшая больше баллов.	Дети узнали о современных и будущих профессиях, развили аналитическое мышление и навыки решения профессиональных кейсов, получили опыт командного интеллектуального соревнования.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Командная интеллектуальная игра-стратегия «Битва профессий» в формате деловой игры. Команды получают стартовый «бюджет» и список профессий с разной «стоимостью» и «полезностью» для общества. Задача: за 40 минут набрать максимум баллов, аргументируя, почему выбранные профессии важны для будущего. Раунды: «Аукцион профессий» (обосновать ценность профессии), «Дебаты» (какая профессия важнее – врачи или инженеры?), «Кейс-коллапс» (профессия исчезла – предложить альтернативу), «Блиц-турнир». Побеждает команда, набравшая больше баллов по сумме раундов.	Дети осознали ценность разных профессий для общества, развили навыки стратегического мышления, аргументации и публичной защиты своей позиции.
7 день (21.07.26)	Младший	МК «Дедуно»	Мастер-класс по созданию простой настольной игры-ходилки «Дедуно» (игра о семейных ценностях, посвящённая дедушке и бабушке). Дети получают заготовку – лист с нарисованной дорожкой из кружков. Задача: придумать тему (приключения дедушки, путешествие в детство), раскрасить клетки, нарисовать «события» (помочь дедушке, спеть песню бабушке). В конце каждая группа презентует свою игру и пробует сыграть в неё.	Дети создали простую настольную игру на семейную тему, развили творческие способности, получили опыт командной работы.
7 день (21.07.26)	Средний	МК «Дедополия»	Мастер-класс по созданию настольной игры-стратегии «Дедополия» (по мотивам «Монополии», где ресурсы – семейные ценности и традиции). Дети в микрогруппах разрабатывают игровое поле, придумывают ресурсы («семейный бюджет», «время», «забота»), задания («помочь по дому – +1 ход»,	Дети разработали прототип настольной игры на семейную тематику, развили навыки гейм-дизайна и командной работы.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«ссора – пропуск хода»). Создают прототип (ватман, карточки, фишки). В конце – презентация игры и пробная партия.	
7 день (21.07.26)	Старший	МК «Настолка для деда»	Мастер-класс по созданию полноценной настольной игры с механикой и балансом на тему «семейная память и связь поколений». Участники в группах разрабатывают концепцию: цель, правила, механика (ресурсы, случайности, взаимодействие), баланс, дизайн. Создают прототип (картон, карточки, фишки, поле). В конце – питч-сессия: каждая группа презентует игру, проводит тестовую партию с другими группами, получает обратную связь. Лучшая игра выбирается для передачи в «Пульс-капсулу».	Дети создали полноценный прототип настольной игры с продуманной механикой, развили навыки проектирования, балансировки и публичной презентации.
7 день (21.07.26)	Младший	Ярмарка «В гостях хорошо, а дома лучше»	Общелагерная ярмарка-презентация настольных игр, созданных отрядами на мастер-классах «Дедуно». Каждый отряд оформляет «игровую комнату» (стол), где представляет свою игру: объясняет правила (1-2 минуты), приглашает гостей сыграть (5-7 минут). Гости (другие отряды) свободно перемещаются, пробуют игры, оставляют «стикер-впечатление» (весёлый, интересный, понятный). В конце – общий сбор, награждение номинациями («Самая добрая игра», «Самая семейная игра», «Самая понятная игра», «Самая весёлая игра»).	Дети презентовали свои настольные игры, получили опыт публичного объяснения правил и обратной связи от сверстников, увидели разные игровые решения других отрядов.
	Средний		Ярмарка-презентация настольных игр «Дедополия», разработанных отрядами. Формат – «игровое кафе»: каждый отряд оформляет свой стол, презентует игру (2-3 минуты: идея,	Дети презентовали свои проекты, получили обратную связь от сверстников,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			механика, особенности), затем проводит тестовую партию (10-15 минут) с гостями. Гости могут поиграть в 2-3 игры. Организуется «Книга отзывов» (каждая оставляет краткую рецензию). В конце – награждение номинациями («Лучшая механика», «Самая увлекательная игра», «Лучший баланс», «Самая семейная игра»).	освоили навыки гейм-дизайна и публичной демонстрации. Лучшие игры рекомендуются к передаче в «Пульс-капсулу».
	Старший		Ярмарка-презентация настольных игр «Настолка для деда» в формате «демо-сессии» с элементами питча. Каждый отряд готовит 3-минутную презентацию (идея, цель, механика, особенности, семейная ценность). Затем гости (другие отряды) играют в игры (по 15-20 минут). Организуется «Экспертный совет» (вожатые, методист), который оценивает игры по критериям: оригинальность, баланс, соответствие теме, играбельность. В конце – подведение итогов, объявление лучших игр, передача их в «Пульс-капсулу» для следующих смен.	Дети защитили свои игровые проекты перед экспертами и сверстниками, получили профессиональную обратную связь, развили навыки презентации и аргументации. Лучшие игры вошли в игротеку лагеря.
7 день (21.07.26)	Общий	Вечер настольных игр «Прямо как у дедули»	Общелагерный вечер свободной игры, где дети в свободном перемещении играют в настольные игры, созданные отрядами на мастер-классах («Дедуно», «Дедополия», «Настолка для деда»). Игры расставлены на столах в общем пространстве (клуб, столовая). Каждый отряд отвечает за свою игру: представители отряда объясняют правила новым игрокам, помогают, следят за порядком. Участники свободно подходят к любому столу, играют, переходят к другой игре. Атмосфера – уютная, «как у дедули	Дети поиграли во все игры, созданные отрядами, получили возможность выбрать игру по душе, укрепили межотрядное взаимодействие, получили удовольствие от совместного досуга.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			дома» (приглушённый свет, спокойная музыка). В конце – общий сбор, где все делятся впечатлениями: «В какую игру понравилось играть больше всего?».	
8 день (22.07.26)	Младший	ИПС «Жили-были»	Игра по станциям, где младшие отряды создают коллективные истории на тему семьи, дома, семейных ценностей. Станции: «Жили-были» (придумать имя и характер сказочному герою), «Семейный альбом» (разложить картинки в правильной последовательности), «Бабушкин сундук» (угадать старинный предмет по описанию), «Сказка по кругу» (каждый добавляет одно предложение к общей истории), «Семейный портрет» (нарисовать портрет вымышленной семьи). На каждой станции – задание, за выполнение – элемент истории (карточка, рисунок). В конце – сборка общей «Книги семейных историй» отряда.	Дети создали коллективную историю на семейную тему, развили воображение, связную речь и навыки работы в команде, получили опыт совместного творчества.
8 день (22.07.26)	Старший	КТД «Жили-были»	Коллективное творческое дело, где старшие отряды создают театральные сценки по мотивам историй, придуманных младшими отрядами на игре «Жили-были». Каждый старший отряд получает «Книгу семейных историй» от младшего отряда-партнёра, выбирает одну историю и за 40-50 минут готовит мини-спектакль (3-5 минут): распределяет роли, придумывает костюмы и реквизит, репетирует. Затем – общий показ сценок перед младшими отрядами и жюри. Оценивается артистизм, верность сюжету, креативность, умение работать в команде. В конце – благодарности и общее	Дети развили актёрские и режиссёрские навыки, научились работать в команде над творческим проектом, проявили уважение к творчеству младших, укрепили межотрядные связи через совместное творчество.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			обсуждение: «Как наши истории ожили на сцене?».	
8 день (22.07.26)	Старший	Дебаты «Сказочный победитель»	Командные дебаты, где участники аргументируют выбор фильма (мультфильма / художественного фильма) для общелагерного просмотра. Команды получают задание представить и защитить один из предложенных фильмов (3-4 варианта). Правила: 3 минуты – презентация фильма (почему он достоин просмотра), 5 минут – вопросы от соперников, 2 минуты – финальная речь. Жюри (вожатые + зрители) оценивает аргументированность, убедительность, командную работу. Победитель определяется по сумме баллов, и именно его фильм показывают на общелагерном киновечере.	Дети развили навыки аргументации, публичных выступлений и командной работы, научились отстаивать свою позицию и уважать чужое мнение, получили возможность повлиять на реальный выбор фильма для всей смены.
8 день (22.07.26)	Общий	Презентация «Потому что у нас все роли главные»	Общелагерный показ театральных сценок, подготовленных старшими отрядами по мотивам историй младших отрядов (созданных на игре «Жили-были»). Старшие отряды представляют свои мини-спектакли (3-5 минут) перед всей сменой. После каждого выступления зрители (младшие и средние отряды) аплодируют. В конце – торжественное награждение всех участников в номинациях («Самая трогательная сценка», «Самая смешная», «Самая добрая», «Лучшее визуальное решение», «Приз зрительских симпатий»). Младшие отряды получают благодарности за вдохновение.	Дети увидели свои истории ожившими на сцене, старшие получили опыт публичного выступления и признания, младшие почувствовали гордость за то, что их идеи стали основой для творчества старших. Укреплены межотрядные связи и чувство общности.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
9 день (23.07.26)	Младший	Квест «Заветная шкатулка»	Сюжетно-ролевой квест по поиску ключей к «заветной шкатулке». Легенда: «В шкатулке хранятся семейные ценности, но она заперта на 5 ключей. Их нужно найти, выполнив добрые дела и задания». Задания: помочь персонажу (вожатому) собрать рассыпанные «драгоценности» (пуговицы, бусины), отгадать загадки о семье, нарисовать семейный портрет, сказать добрые слова друг другу, собрать пазл-символ. За каждое задание – ключ (символ). В конце – открытие шкатулки и получение сладкого приза.	Дети через игру осознали ценность семейных традиций и взаимопомощи, развили навыки командной работы, получили позитивные эмоции от совместного поиска.
	Средний		Командный квест-расследование «Заветная шкатулка». Легенда: «Семейная реликвия - заветная шкатулка с письмами предков – потеряна много лет назад. По найденным уликам нужно восстановить её местонахождение». Команды получают маршрутный лист с 5-6 точками. Задания: расшифровать старое письмо (простой шифр), восстановить родословную (соединить карточки), найти тайник по координатам, разгадать ребус о семейной ценности, ответить на вопросы свидетеля. В конце – нахождение шкатулки и чтение «письма из прошлого» (текст о семье и традициях).	Дети развили логическое мышление, навыки работы с информацией и командного взаимодействия, осознали ценность семейной памяти.
	Старший		Квест-расследование в формате «исторического детектива». Легенда: «Заветная шкатулка хранит тайну, связанную с историей нескольких поколений. Восстановите события по найденным документам (письма, фото, дневники) и найдите шкатулку». Участники получают архивные	Дети развили навыки анализа исторических источников, критического мышления и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			материалы. Задания: датировать события, выявить противоречия в показаниях, восстановить хронологию, определить, кто из предков спрятал шкатулку и почему, найти тайник по зашифрованной карте. В конце – открытие шкатулки и создание «Страницы семейной истории» (письменного отчёта о расследовании).	командной работы, создали исследовательский продукт о семейной истории.
9 день (23.07.26)	Общий	Кинолекторий «Билеты на первый ряд»	Общелагерный просмотр фильма (художественного или мультфильма), выбранного старшими отрядами в ходе дебатов «Сказочный победитель». После просмотра – камерное обсуждение в отрядах. Вожатый задаёт вопросы: «Какой момент запомнился больше всего? Почему?», «Кто из героев поступил правильно, а кто ошибался?», «Какие семейные ценности показаны в фильме?», «Чему этот фильм нас научил?». Дети отвечают по желанию, в свободной форме. Обсуждение может проходить в кругу или в формате «свободного микрофона».	Дети получили общий эмоциональный опыт от просмотра фильма, научились анализировать поступки героев и выражать своё мнение, осмыслили семейные ценности через художественный образ, укрепили внутриотрядные связи через совместное обсуждение.
10 день (24.07.26)	Младший	ИИ «Пируэт на весь мир»	Интеллектуальная игра, посвящённая танцам, музыке и ритму. Раунды: «Угадай танец» (по картинке назвать танец – вальс, полька, хоровод), «Танцевальные загадки» (загадки о танцах и музыке), «Назови движение» (показать движение – ведущий называет, дети показывают), «Чей	Дети расширили знания о танцах разных народов, развили чувство ритма и координацию,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			костюм?» (соединить национальный костюм и народ), «Музыкальный стоп-кадр» (под музыку танцуют, музыка останавливается – нужно замереть в красивой позе). Команды получают жетоны за правильные ответы и весёлое выполнение.	получили позитивный опыт участия в интеллектуальной игре.
10 день (24.07.26)	Средний	ИИ «КомбиНация»	Интеллектуальная игра-соревнование, где команды соревнуются в знании танцевальных стилей, истории танца и музыкальной культуры. Раунды: «История танца» (вопросы о происхождении танцев), «Угадай стиль» (по описанию или видеофрагменту определить танец – хип-хоп, балет, латина, брейк-данс), «Музыка и ритм» (определить размер, угадать танец по ритму), «Танцевальный батл» (каждая команда показывает короткую танцевальную связку – 20 секунд, соперники повторяют), «Смешай стили» (команда получает карточки с танцами и должна соединить их в одну комбинацию). Оценивается скорость, точность, креативность.	Дети углубили знания о танцевальных стилях, развили чувство ритма и музыкальную грамотность, получили опыт творческого соревнования и командной работы.
10 день (24.07.26)	Общий	ШОУ «5,6,7,8...»	Танцевальный конкурс, в котором участники, прошедшие предварительный отбор (смотр «Когда мы были молодыми»), показывают подготовленные сольные или групповые танцевальные номера. Остальные дети выступают в роли зрителей и жюри: оценивают выступления по номинациям («Самый зажигательный танец», «Лучшая техника», «Самый артистичный номер», «Лучший образ», «Приз зрительских симпатий»). Зрители голосуют аплодисментами или поднятием	Дети, прошедшие отбор, получили возможность публичного выступления и признания, зрители развили навыки оценки и поддержки сверстников, все участники получили заряд позитивной

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			карточек. Между выступлениями – танцевальные паузы и конкурсы для зрителей («Повтори движение», «Танцевальная зарядка»). Победители получают грамоты и призы.	энергии и опыт совместного творческого события.
11 день (25.07.26)	Общий	Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан»	Ко Дню здоровья. Отряд создаёт плакат на тему ЗОЖ. Критерии: яркость, призыв, соответствие возрасту. Плакаты вывешиваются в столовой.	Визуализирована ценность здоровья.
11 день (25.07.26)	Общий	Турнир «Морской бой»	Сквозная командная стратегическая игра по мотивам классического «Морского боя». Вся смена (или несколько дней) отряды соревнуются на виртуальной карте, делая «ходы» и выполняя «задания-выстрелы». **Механика:** на общем стенде висит большое игровое поле (координатная сетка 10×10). Каждый отряд получает свою флотилию (3-5 кораблей, скрыто от других). Если задание выполнено – выстрел считается «попаданием». Цель – первым потопить все корабли соперников или набрать максимум очков. Задания адаптированы под возраст отрядов (для младших – простые загадки, весёлые эстафеты; для средних – логические задачи, шифры; для старших – сложные кейсы, микро-проекты). Задания отряды получают в штабе, выполняют в любое удобное время (но в рамках дня).	Развиты стратегическое мышление, навыки планирования (какой «корабль» атаковать), командная работа (распределение заданий), ответственность перед отрядом за результат. Создана атмосфера здорового соревнования и единения вокруг общей цели.
11 день (25.07.26)	Общий	Спортивная игра «Гигантская полоса препятствий»	Вечернее общелагерное спортивное событие на открытой площадке. Организована единая полоса препятствий из 6-8 этапов (пролезть, перешагнуть, пробежать змейкой, перенести предмет, проползти под верёвкой, попасть в цель,	Дети получили достаточную двигательную активность на свежем воздухе.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			пройти по «кочкам» и т.д.). Отряды проходят полосу по очереди (или одновременно на разных дорожках). **Адаптация по возрастам:** на каждом этапе ведущий (вожатый или инструктор) даёт задание, соответствующее возрасту участников: младшим – упрощённое (низкие препятствия, большая цель), средним – стандартное (средняя сложность), старшим – усложнённое (добавляется баланс, скорость, дополнительный предмет). Допускается взаимопомощь внутри отряда (поддержать, подсказать). Главный принцип – не скорость, а командный дух и преодоление себя. В конце – общая кричалка «Мы здоровы – мы сильны!» и подсчёт «смеха-баллов» (все получают призы за участие).	Укреплены командный дух и взаимопомощь. Каждый участник преодолел посильные для себя препятствия, получил опыт успеха. Закреплена ценность физической активности как части здорового образа жизни.
11 день (25.07.26)	Общий	Концерт «Пешком по набережной»	Общелагерный камерный концерт с тёплой, домашней атмосферой (стилизация под набережную, вечерний променад). Отряды готовят творческие номера (песни, стихи, танцы, театральные миниатюры) на тему дома, семьи, семейных традиций, воспоминаний. Формат – свободный: сольные и групповые выступления. В перерывах между выступлениями – «прогулки»: зрители могут свободно перемещаться, рисовать мелками, писать добрые пожелания на «стене воспоминаний». Концерт завершается общей песней о доме и вручением благодарностей всем участникам.	Дети через творчество выразили семейные ценности, получили опыт публичных выступлений в поддерживающей атмосфере, укрепили отрядные и межотрядные связи, создали тёплую, «домашнюю» атмосферу завершения смены.
12 день (26.07.26)	Общий	Выставка ДПИ «Этнические узоры»	Каждый отряд оформляет стенд с предметами/рисунками на тему народных	Приобщение к народной культуре,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			ремёсел России: вышивка, роспись, резьба по дереву (фото или детские поделки). Экскурсии между отрядами, голосование за лучший «народный уголок».	эстетическое воспитание, уважение к многообразию традиций.
12 день (26.07.26)	Младший	ИПС «В чистоте, да не в обиде»	Интерактивная познавательная станция (игра по станциям) на тему порядка, чистоты и бережного отношения к вещам. Станции: «Порядок в доме» (разложить предметы по местам), «Моем посуду» (правильная последовательность), «Стирка» (рассортировать вещи по цветам), «Заплатка» (пришить пуговицу (игровая имитация) или соединить половинки), «Семейный бюджет» (выбрать нужные покупки из предложенных). На каждой станции – игровое задание. За выполнение – жетон. В конце – подведение итогов, вручение наклеек «Мастер чистоты».	Дети освоили базовые навыки поддержания порядка и бытовой самоорганизации, поняли важность чистоты и бережного отношения к вещам, получили опыт командной работы.
12 день (26.07.26)	Средний, старший	ИПС «Материнский хлопотал»	Интерактивная познавательная станция (игра по станциям) на тему бытовых забот, распределения обязанностей в семье и уважения к труду близких. Станции: «Распределение дел» (составить справедливый график домашних обязанностей), «Бюджет семьи» (распределить ограниченную сумму на неделю), «Секреты готовки» (по ингредиентам угадать блюдо), «Мамины помощники» (решить бытовые задачи – починить, пришить, убрать), «Время для себя» (спланировать день, чтобы успеть и дела, и отдых). Задания содержат элементы логики, анализа и командного обсуждения. За выполнение – баллы. В конце – обсуждение и	Дети осознали ценность бытового труда близких, научились планировать домашние дела и бюджет, развили навыки командного решения бытовых задач и уважения к вкладу каждого члена семьи.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			награждение в номинациях «Самая хозяйственная команда», «Лучший семейный бюджет», «Самые заботливые».	
12 день (26.07.26)	Младший	МК «Мамина радость»	Мастер-класс по созданию подарка для мамы своими руками. Дети изготавливают открытку-аппликацию или небольшую поделку (цветок, сердечко, рамку для фото) с использованием цветной бумаги, картона, фломастеров, наклеек. Внутри открытки пишут (с помощью вожатого) тёплые слова поздравления или «Спасибо, мама!». В конце – демонстрация работ, обсуждение: «Почему маме будет приятно получить такой подарок?».	Дети создали подарок для мамы своими руками, выразили любовь и благодарность через творчество, развили мелкую моторику и эстетический вкус.
	Средний		Мастер-класс по созданию более сложного подарка для мамы: открытка в технике скрапбукинг или оригами (цветы, коробочка), браслет из бисера, декоративная свеча (из вощины) или ароматическое саше. Дети работают самостоятельно или в парах. Готовое изделие упаковывают в крафтовую бумагу. В конце – выставка работ, обсуждение: «Какой подарок, сделанный своими руками, запомнился маме?».	Дети создали качественный подарок для мамы, освоили новые техники рукоделия, проявили заботу и внимание к близкому человеку.
	Старший		Мастер-класс по созданию подарка для мамы с элементами дизайна и упаковки. Варианты: блокнот для записей в технике скрапбукинг, фоторамка с декором, мыло ручной работы, шкатулка из картона, открытка с объёмным элементом (pop-up). Участники самостоятельно выбирают вариант, разрабатывают дизайн, подбирают материалы, оформляют упаковку. В	Дети создали дизайнерский подарок для мамы, развили навыки проектирования и работы с разными материалами, глубоко осознали

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			конце – презентация работ (идея, материалы, сложности), взаимное оценивание в номинациях («Самый нежный подарок», «Самая креативная упаковка», «Самая тёплая идея»). Лучшие работы могут быть отправлены родителям по почте или отданы при выезде.	ценность ручного труда и внимания к близким.
13 день (27.07.26)	Общий	Фотокросс «Запечатляя воспоминания»	Итоговый фотокросс, посвящённый ярким моментам смены. Команды (отряды или микрогруппы) получают список заданий: сфотографировать «самую дружную минуту», «момент победы», «момент помощи», «самую смешную ситуацию», «любимое место в лагере», «общий отрядный кадр», «прощальную улыбку». Фотографии сдаются на флешке или загружаются в общий альбом. В конце – слайд-шоу из лучших кадров, объявление номинаций («Самое тёплое фото», «Самое смешное», «Лучший командный кадр», «Самое неожиданное», «Самое ностальгическое»).	Дети запечатлели яркие моменты смены, создали визуальный архив воспоминаний, развили навыки командной фотосъёмки, получили возможность поделиться своими впечатлениями через фотографию.
13 день (27.07.26)	Общий	Торжественное закрытие «Спасибо за все!»	Торжественная часть начинается с линейки закрытия. Происходит награждение лучших отрядов и активистов смены. Передача итогового продукта смены дирекции смен и программ.	Официальное подведение итогов смены.
13 день (27.07.26)	Общий	ЛМК «Расскажи мне, бабушка»	Итоговый концерт от отрядов и вожатых в тематике завершения легенды смены. Номера полны благодарностей и прощаний. Финальная общая песня.	Позитивно-эмоциональное завершение.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
13 день (27.07.26)	Общий	Тематический огонек «Мы еще вернемся!»	Финальная дискотека с видео-нарезкой лучших моментов смены на экране. Чередование быстрых и медленных танцев.	Последний выход эмоций. Создана ностальгическая атмосфера.
14 день (28.07.26)		Выезд		

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ 5 СМЕНЫ «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ СИЛЫ»

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
1 день (31.07.26)	Младший	Час знакомства «Мы – единое целое»	Подвижные игры на знакомство с использованием хлопков, рукопожатий и простых движений. Дети учат имена друг друга через ритмическое повторение. В конце придумывают общий хлопок-«пульс» отряда.	Каждый ребёнок запомнил 2-3 имени. Появилось первое чувство общности.
	Средний		Динамичные игры на знакомство через общие интересы и необычные факты о себе. Формируются микрогруппы. Вожатый выбирает актив отряда.	Появились первые лидеры, сформирована структура отряда.
	Старший		Быстрое знакомство в формате коротких диалогов в парах (сменяющихся по кругу). Обсуждение правил и форматов работы отряда. Выбор совета командиров голосованием.	Приняты первые правила. Каждый чувствует право голоса.
1 день (31.07.26)	Общий	ВВК «Оркестр единства: пробуждение Ритма»	Вожатско-воспитательский концерт – представление легенды 5 смены «Ритм силы». Легенда: «Ритм лагеря нарушен, механизм	Запущена легенда 5 смены «Ритм силы». Дети погрузились в

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			единства разобран на детали. Оркестр единства должен собрать все части и пробудить общий пульс». Вожатые в образах «музыкантов оркестра» показывают номера о силе команды, взаимовыручке, преодолении, единстве. Номера: музыкальные (песни о дружбе и сплочённости), танцевальные (синхронные ритмы, «танец шестерёнок»), театральные (история о том, как разрозненные инструменты находят общий ритм). Дети – активные зрители: участвуют в ритмических хлопках, помогают «собрать механизм» коллективными действиями. В финале – зажжение символического «Ритма» (световой эффект) и вручение отрядам первых «шестерёнок» (символ) для сбора общего механизма.	тему единства, командной работы и преодоления. Сформирован эмоциональный настрой на активное участие в испытаниях смены. Вожатые показаны как «настройщики» единого оркестра.
2 день (01.08.26)	Младший	Ярмарка «Навигатор безопасности»	На территории лагеря организованы 10 тематических локаций. Дети свободно перемещаются между ними в сопровождении вожатого. На каждой локации – игровой персонаж и простое задание: показать движение, выбрать правильную картинку, закончить короткое правило. За посещение – наклейка или штамп в маршрутный лист. Темы локаций: ПДД, пожарная безопасность, общая безопасность (что можно/нельзя в лагере), безопасный досуг (игры без травм), варианты досуга (чем заняться безопасно), информационная безопасность (не давать телефон незнакомцам), безопасность на мероприятиях (не толкаться, слушать ведущего), безопасность на улице (переход дороги, освещение), поведение с незнакомыми людьми	В игровой форме освоены базовые правила безопасности в 10 жизненных ситуациях. Каждый ребёнок знает главные «нельзя» и «что делать», получил позитивный опыт без запугивания.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(«свой-чужой»), медицинская помощь (позвать взрослого, промыть царапину).	
	Средний		Формат – свободное перемещение отряда по 10 тематическим локациям. Содержание глубже: на каждой локации – короткий разбор реальной ситуации или кейса + задание на восстановление алгоритма действий или распределение карточек «правильно/неправильно». Темы локаций: ПДД (типичные ошибки пешеходов), пожарная безопасность (чем тушить разные типы возгораний, эвакуация), общая безопасность в лагере (рискованные места и действия), безопасный досуг (что делать при травме во время игры), варианты досуга (как выбрать безопасную активность), информационная безопасность (кибербуллинг, пароли, фейки), безопасность на мероприятиях (как вести себя в толпе), безопасность на улице (алгоритм действий при преследовании), поведение с незнакомыми людьми (отказные фразы, кому звонить), медицинская помощь (алгоритм при ссадине, ушибе, носовом кровотечении).	Сформированы алгоритмы безопасного поведения в 10 ключевых ситуациях. Подростки научились анализировать риски, отличать реальную опасность от надуманной, знают конкретные действия, а не просто запреты.
	Старший		Формат «дублёров-инструкторов». Первая часть (40 минут): углублённый интенсив-тренинг по всем 10 темам с разбором сложных кейсов и ситуаций, требующих быстрого принятия решений. Вторая часть (60 минут): старшие закрепляются за локациями и помогают ведущим проводить занятия для младших и средних отрядов – как наставники и тьюторы (подсказывают, показывают пример, помогают с	Знания переведены в деятельностный формат «обучаю другого». Сформировано ответственное отношение к безопасности как к общей задаче.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			заданиями). По окончании – краткий сбор обратной связи: с какими сложностями столкнулись младшие, какие темы требуют повторения.	Старшие получили опыт наставничества, публичной коммуникации и педагогической рефлексии.
2 день (01.08.26)	Общий	Сквозная игра «Сила творения»	Сквозная общелагерная игра, которая длится один день (или несколько дней). Легенда: «Механизм единства разобран. Чтобы его собрать, нужно проявить силу творения – создавать, изобретать, придумывать новое». Отряды выполняют творческие и конструкторские задания: построить башню из подручных материалов, создать арт-объект из вторсырья, придумать и нарисовать «механизм будущего», разработать ритмическую партитуру (хлопки, топот, щелчки), сочинить короткую историю «Как рождается сила». За каждое задание – деталь механизма (шестерёнка). В конце дня – сборка общего «Механизма творения» на общелагерном стенде и подсчёт собранных шестерёнок. Побеждает дружба, все отряды получают благодарности.	Дети развили творческие и конструкторские способности, получили опыт командной работы над созданием реальных объектов, осознали, что творчество – это сила, объединяющая людей.
2 день (01.08.26)	Общий	Торжественное открытие «Настрой на ритм»	Общее построение отрядов на центральной площади лагеря. Звучит «Пульс-сигнал» – единый звуковой позывной сезона. Торжественная часть: исполнение гимна РФ и гимна лагеря, приветственные слова администрации. Легенда смены: выход главного игрового персонажа, который объявляет задачу смены и вручает отрядам первый символический	Запущена игровая модель смены. Каждый ребёнок понял свою роль (зритель-участник-помощник). Создано эмоциональное состояние «праздник,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			артефакт. **Распределение включённости:** младшие стоят впереди, активно участвуют в кричалках и общих действиях (хлопки, поднятие рук); средние получают первые поручения; старшие участвуют в выносе символов смены и дают обещание от лица всех детей. Завершается торжественная часть общим ритмическим действием – например, все отряды одновременно произносят девиз сезона и делают три хлопка «в унисон». Далее начинается концерт, где отряды показывают номера-визитки.	мы начинаем». Сформировано первое ощущение общности с лагерем и другими отрядами.
2 день (01.08.26)	Общий	Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	Вечерняя танцевальная программа. Оформление и свет соответствуют теме смены. Музыка – современные хиты, обработанные с учётом возрастной аудитории (без нецензурной лексики и агрессивных текстов). **Распределение включённости:** младшие танцуют в передней зоне, участвуют в простых флешмобах с повторяющимися движениями (ведущий на сцене показывает – дети повторяют); средние активно танцуют, участвуют в танцевальных батлах и конкурсах); старшие могут помогать ведущему (выводят отряды, участвуют в показательных номерах) или танцевать в своей зоне, получая отдельные конкурсы «для своих». Обязательный элемент – тематический танцевальный ритуал открытия дискотеки.	Создана праздничная атмосфера, снято эмоциональное напряжение первого дня. Дети разных возрастов получили возможность проявить себя в танце и движении. Сформирована традиция вечернего досуга лагеря.
3 день (02.08.26)	Общий	Фестиваль «Урал – земля родная»	Фестиваль проходит как **ярмарка-путешествие** по Уралу. На плацу организованы 6-8 тематических станций («Сказы Бажова»,	Дети в сжатом формате познакомились с

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Уральские самоцветы», «Урал мастеровой», «Природа Урала», «Уральская кухня», «Урал в легендах»). Отряды в сопровождении вожатых свободно перемещаются между станциями. На каждой станции – простое интерактивное задание (загадка, викторина, подвижная игра, рассматривание образцов, короткий рассказ с повторением). **Включённость по возрастам:** задания на станциях одинаковые для всех, но сложность вопроса или глубина подачи адаптируется ведущим станции под возраст пришедшей группы. Младшие получают больше наглядности и повторов, средние – больше вопросов на логику, старшим могут задаваться дополнительные уточняющие вопросы. За посещение станции – штамп или наклейка в маршрутный лист отряда. Завершается фестиваль общим сбором в кругу, где все отряды одновременно произносят короткий девиз («Урал – опорный край державы!») и делают общее фото.	ключевыми символами и культурой Урала. Получили первичное представление о сказах, промыслах, природе и легендах региона. Сформирован познавательный интерес к малой родине.
3 день (02.08.26)	Общий	Сквозная игра «Спящие агенты синхрона»	Сквозная игра на командообразование и развитие доверия, которая длится один день. Легенда: «В команде есть "спящие агенты", которые мешают синхронности. Нужно выполнять задания так, чтобы выявить их (или просто научиться действовать слаженно, несмотря на помехи)». Механика: отряды получают задания, требующие синхронных действий (шагать в ногу, хлопать в унисон, повторять движения, заканчивать фразы). Во время выполнения вожатый может давать «сбои»	Дети развили навыки синхронной работы, доверия и невербальной коммуникации, осознали ценность слаженных действий для достижения общей цели, получили опыт

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(неожиданные команды, отвлекающие факторы). Задания на доверие: «Слепой и поводырь», «Падающая свеча», «Синхронный шаг». За каждое успешно выполненное задание – элемент синхрона (часть пазла). В конце дня – сборка «Круга синхрона» (общий пазл отряда) и обсуждение: «Что помогало действовать синхронно?».	работы в условиях неопределённости.
3 день (02.08.26)	Младший	Квест «Резонанс»: миссия по восстановлению связи	Сюжетно-ролевой квест по восстановлению «связи» между членами команды. Легенда: «Сигнал связи между отрядами пропал. Нужно выполнить задания, чтобы восстановить резонанс». Задания: «Передай сигнал» (повторить ритм по цепочке), «Найди пару» (с закрытыми глазами найти своего товарища по голосу или касанию), «Общий пульс» (синхронно выполнить движение), «Собери частоту» (собрать пазл с изображением волны), «Тайный код» (расшифровать простое послание о дружбе). За каждое задание – элемент «резонатора». В конце – сборка общего «резонатора» отряда.	Дети развили навыки командной коммуникации и синхронности, научились передавать сигналы и слышать друг друга, получили опыт совместного восстановления «связи».
	Средний		Квест-расследование «Резонанс: точка сбоя». Легенда: «Связь между отрядами нарушена из-за сбоя в системе. Нужно найти 5 точек сбоя и устранить их». Команды получают маршрутный лист с заданиями: расшифровать шифр («сбой в кодировании»), выполнить командное упражнение на доверие («сбой синхронизации»), решить логическую задачу («сбой данных»), найти тайник по координатам («потеря	Дети развили навыки дедукции, командного взаимодействия и анализа, научились выявлять и устранять «точки сбоя» в коммуникации.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			сигнала»), восстановить последовательность событий («сбой памяти»). В конце – «включение связи» (общий ритмический хлопок) и получение «Сертификата связи».	
	Старший		Квест-симуляция «Резонанс: восстановление сети». Легенда: «Распределённая сеть связи отрядов разрушена. Ваша задача – восстановить её, пройдя серию испытаний и настроив резонанс между узлами». Команды (одна – «узел сети») выполняют задания, требующие распределения ролей и тактического планирования: «Настройка частоты» (подобрать ритм к заданной ситуации), «Доверие и синхрон» (пройти этап с завязанными глазами, ведомые голосом), «Анализ данных» (найти ошибку в схеме), «Переговоры» (договориться с другим отрядом об обмене информацией), «Защита сети» (отразить «атаку» сбоев). В конце – сборка общей «Схемы связи» и отчёт перед «Центром управления».	Дети развили навыки распределённого взаимодействия, тактического планирования и переговоров, получили опыт восстановления сложной коммуникационной системы.
3 день (02.08.26)	Общий	Творческая сессия «Важные ресурсы»	Групповая творческая сессия, где дети учатся определять и распределять ресурсы для достижения общей цели. Отряд разбивается на микрогруппы. Задания: «Что нужно для счастья?» (выбрать 5 самых важных ресурсов из предложенных картинок), «Наши ресурсы» (нарисовать, чем богат отряд – дружба, умения, время), «Как разделить?» (справедливо распределить конфеты или жетоны между всеми). В конце – создание плаката «Ресурсы нашего отряда».	Дети осознали, что ресурсы бывают разными (материальные и нематериальные), научились договариваться и справедливо распределять общее, получили опыт

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
				командного планирования.
3 день (02.08.26)	Младший	Рефлексия «Первые дни и первые ночи»	Камерная отрядная беседа в кругу, подводящая итоги первых дней смены. Дети по очереди (передавая мягкую игрушку) отвечают на вопросы: «Что было самым весёлым?», «Что было самым трудным?», «Кто мне помог?», «Что я узнал нового о своих друзьях?», «Что я хочу сделать завтра?». Вожатый фиксирует яркие ответы на плакате «Наши первые дни». Завершается общим хлопком и кричалкой «Мы – команда!».	Дети осознали свой опыт первых дней смены, научились замечать свои чувства и достижения, укрепили доверительные отношения в отряде.
	Средний		Отрядная рефлексия в формате «Анализ старта». Вожатый (или капитан отряда) проводит обсуждение по трём категориям: «Что получилось хорошо?», «Что можно было сделать лучше?», «Что мы поняли о себе и о команде?». Каждый высказывается кратко (по желанию). Затем – создание «Карты первых дней» (ватман с тремя колонками). В конце – коллективный вывод: «Главный урок этих дней».	Дети проанализировали успехи и трудности первых дней, выявили зоны роста команды, получили опыт структурированной рефлексии.
	Старший		Отрядная рефлексия в формате «Ретроспектива». Участники письменно (анонимно) отвечают на вопросы: «Что прошло хорошо и почему?», «Что пошло не по плану и что с этим сделали?», «Что мы поняли о нашей стратегии?», «Что нужно скорректировать на следующие дни?». Затем – круговое обсуждение (без принуждения). В конце – фиксация трёх главных выводов и	Дети провели глубокий анализ стартового периода, выявили системные проблемы и точки роста, скорректировали планы на дальнейшую работу,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			корректировка «Дорожной карты» отряда (если есть).	развили навыки командной рефлексии.
4 день (03.08.26)	Общий	Сквозная игра «Шишки-желуди-орехи»	Сквозная общелагерная игра на наблюдательность, ловкость и командное взаимодействие, которая длится один день. Легенда: «Лесные жители перепутали свои запасы. Нужно собрать и рассортировать шишки, желуди и орехи, помогая друг другу». Игровая механика: по территории лагеря спрятаны карточки или муляжи с изображением (или настоящие) шишек, желудей и орехов (разного цвета или формы). Отряды в течение дня ищут «запасы», выполняют короткие задания на каждой найденной точке. В конце дня – подсчёт собранного (шишки – 1 балл, желуди – 2 балла, орехи – 3 балла). Побеждает дружба, все отряды получают сладкие призы и звание «Лесные помощники». В игре могут участвовать все отряды одновременно.	Дети развили наблюдательность и ловкость, получили опыт командного поиска и взаимопомощи, укрепили межотрядное взаимодействие, получили позитивный опыт совместной игры на свежем воздухе.
4 день (03.08.26)	Общий	Гостевания «Кто ходит в гости по утрам?»	Общелагерное мероприятие в формате «гостевого обмена» между отрядами. Легенда: «У каждого отряда есть свои традиции, песни, игры, отрядный уголок – свой маленький "дом". Сегодня мы идём в гости, чтобы узнать, как живут другие, поделиться своим и найти новых друзей». Формат: каждый отряд получает маршрутный лист с посещением 2-3 других отрядов. Время на одно гостевание – 20-25 минут. Отряд-хозяин встречает гостей: показывает свой отрядный уголок, рассказывает	Укреплены межотрядные связи, сформировано чувство единства лагерного сообщества. Отряды обменялись традициями, играми, творческими номерами. Дети научились быть

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			о своих традициях (девиз, песня, легенда), проводит короткую игру (5-7 минут) или творческий номер, угощает (по желанию, можно символически – конфетой или наклейкой). Отряд-гость слушает, участвует в игре, задаёт вопросы, благодарит (можно ответным номером или аплодисментами). После всех гостевых визитов – общий сбор, где отряды делятся впечатлениями, а организаторы вручают символические призы («Самые хлебосольные», «Самые творческие», «Самые дружные»).	гостеприимными и благодарными гостями, расширили круг общения.
4 день (03.08.26)	Младший	Выборы «Сила созидания»	Игровые выборы в «Совет созидателей» отряда. Дети знакомятся с понятием «выборы» через игру. Кандидаты (желающие) готовят короткое выступление (1 минута): «Почему я хочу помогать отряду?», «Что я могу сделать для команды?». Остальные дети голосуют (жетонами или поднятием рук). Избираются командир отряда, помощники по направлениям (спорт, творчество, чистота). Выборы проводятся в доброжелательной, игровой атмосфере (таблички, «избирательная урна», «бюллетени»).	Дети получили первичное представление о выборах и голосовании, научились выбирать и быть выбранными, получили опыт публичного выступления (для кандидатов), укрепили чувство ответственности за отряд.
	Средний		Деловая игра «Выборы лидера отряда». Кандидаты (2-3 человека) готовят предвыборную программу (2-3 минуты): идеи, планы, что хотят улучшить. Проводится агитация (кратко). Голосование анонимное (бюллетени, урна). По итогам выбирается лидер отряда и актив	Дети освоили базовые принципы демократических выборов, развили навыки публичных выступлений и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(помощники). Проводится анализ: «Какие качества важны для лидера?», «Как проходили выборы?». В конце – торжественное вручение «Удостоверения лидера».	аргументации (для кандидатов), получили опыт ответственного голосования и анализа выборного процесса.
	Старший		Моделирование выборов в формате «Политическая кампания». Кандидаты (отдельные участники или команды) разрабатывают программу развития отряда на смену (3-5 пунктов), проводят агитационную кампанию (дебаты с оппонентами, ответы на вопросы избирателей, распространение «листовок»). Проводится тайное голосование (бюллетени, урна). Избирается лидер отряда (староста). После выборов – дискуссия: «Что было самым сложным в кампании?», «Как убедить избирателей?», «Как принимать решения, если голоса разделились?». Победитель получает «Мандат доверия».	Дети развили навыки публичных выступлений, аргументации, политической кампании и дебатов, получили опыт реального моделирования выборного процесса, осознали ответственность лидера за команду.
4 день (03.08.26)	Общий	Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд»	Общелагерный творческий конкурс, где каждый отряд создаёт короткий видеоролик (до 1-2 минут) на экологическую тему. Темы: «Красота природы вокруг нас», «Как я забочусь о природе», «Что я могу сделать для планеты», «Вторая жизнь вещей», «Мусор – не враг, если его сортировать», «Берегите воду», «Покормите птиц». Ролики снимаются детьми + с помощью вожатых. Формат свободный: интервью, сценка, зарисовка, мультфильм-аппликация,	В творческой форме осмыслены экологические проблемы и способы их решения. Дети получили опыт создания видеоконтента с социальной значимостью.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			музыкальный клип, социальная реклама. Для младших отрядов – простая съёмка на телефон (например, как отряд убирает территорию). Для средних – с элементами монтажа и титрами. Для старших – с осмысленным сценарием, возможно, с интервью и спецэффектами. В конце смены – общий просмотр всех роликов на большом экране (в клубе или на центральной площадке). Зрители голосуют аплодисментами или наклейками. Все отряды получают номинации («Самый трогательный», «Самый весёлый», «Самый убедительный», «Самый креативный», «Приз зрительских симпатий»). Лучшие ролики публикуются в социальных сетях лагеря.	Лучшие ролики стали инструментом экологического просвещения среди других отрядов и родителей. Сформировано активное отношение к защите природы.
4 день (03.08.26)	Общий	Тематическая дискотека «Вторая жизнь вещей»	Танцевальная программа в стиле переделки вещей. Оформление площадки выполнено из переработанных и вторичных материалов (пластиковые бутылки, картонные коробки, старые газеты). Конкурс костюмов из вторсырья (дефиле участников в нарядах, сделанных своими руками из подручных материалов). Танцевальные конкурсы: «Танец с веником», «Ритмичная сортировка мусора», «Повтори движение экогероя». Между конкурсами – свободные танцы под энергичную музыку. В конце – награждение за «Самый креативный костюм», «Самый экологичный образ», «Приз зрительских симпатий».	Дети узнали о возможности вторичного использования вещей, проявили творческие способности в создании костюмов, получили опыт экологичного самовыражения через танец и моду.
5 день (04.08.26)	Младший	Интерактивная викторина «Всё о силе»	Командная викторина в формате весёлых вопросов и заданий о силе – физической, командной, внутренней. Раунды: «Сила тела»	Дети расширили представления о разных видах силы,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(спортивные вопросы и загадки), «Сила команды» (вопросы о дружбе и взаимопомощи), «Сила духа» (как преодолевать трудности), «Сила знаний» (блиц-опрос), «Сила движения» (пантомима: изобразить силу). Команды отвечают, получают жетоны за правильные ответы и весёлые выполнения. В конце – все получают наклейки «Знаток силы».	развили командный дух и логическое мышление, получили позитивный опыт участия в интерактивной викторине.
	Средний		Интерактивная викторина-квест «Сила в каждом». Раунды: «История силы» (вопросы о героях и рекордах), «Сила науки» (физические явления, связанные с силой), «Сила воли» (ситуационные задачи на преодоление), «Сила команды» (командные задания на синхронность), «Сила слова» (закончить пословицы о силе). Участники работают в командах, за каждый правильный ответ получают баллы. В конце – награждение победителей грамотами «Эксперты силы».	Дети систематизировали знания о разных аспектах силы, развили аналитическое мышление и командную работу, получили опыт интеллектуального соревнования.
	Старший		Интерактивная викторина-дебаты «Сила: мифы и реальность». Команды соревнуются в раундах: «Факт или вымысел» (разоблачение мифов о силе), «Сила и общество» (вопросы о социальной силе и лидерстве), «Сила и технологии» (как техника усиливает человека), «Этический ринг» (дебаты: «Сила оправдывает цель?»), «Блиц-турнир» (скоростные вопросы). В финале – командная задача: разработать «Формулу силы» (5 качеств сильной личности). Оценивается глубина аргументации и креативность.	Дети развили навыки критического мышления, аргументации и дебатов, углубили представления о силе как многогранном понятии, получили опыт интеллектуального поединка.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
5 день (04.08.26)	Младший	Комплекс МК «От Первых Первым»	Серия мастер-классов от вожатых и активистов «Движения Первых», где дети знакомятся с направлениями Движения через игру и творчество. Мастер-классы: «Волонтёрство» (сделать открытку для пожилых), «Спорт» (весёлая зарядка), «Экология» (сделать кормушку из простых материалов), «Медиа» (снять короткое видео о добром деле), «Патриотизм» (нарисовать флаг или символ России). Дети посещают 2-3 мастер-класса по выбору, получают наклейки-логотипы Движения в «Дневник Первых». В конце – общая кричалка «Будь первым в добрых делах!».	Дети познакомились с направлениями «Движения Первых», получили первичный опыт добрых дел и творчества, сформировали положительное отношение к общественной активности.
	Средний		Серия мастер-классов-интенсива, где старшие помогают младшим («равный – равному»), но сами также учатся новому. Темы мастер-классов: «Как организовать волонтёрскую акцию», «Создаём школьный медиа-центр», «Эко-привычки: с чего начать», «Первая помощь: базовые навыки», «Как придумать социальный проект». В роли ведущих – вожатые и активисты Движения. Участники посещают 2 мастер-класса, разрабатывают мини-проект (план акции, сценарий мероприятия).	Дети освоили базовые навыки социального проектирования и добровольческой деятельности, получили информацию о возможностях участия в «Движении Первых», развили лидерские качества.
	Старший		Серия мастер-классов-лабораторий по социальному проектированию и наставничеству. Темы: «Как стать наставником для младших», «Социальный проект: от идеи до гранта», «Медиа в Движении: как снимать и продвигать», «Организация мероприятий для детей»,	Дети развили навыки социального проектирования, наставничества и лидерства, получили углублённые знания о

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Лидерство и командная работа». Участники получают реальные кейсы, разрабатывают проектные идеи (в том числе для реализации в лагере). В конце – питч-сессия лучших идей перед «экспертным советом» (вожатые, представители Движения). Лучшие проекты получают рекомендации для участия в грантовых конкурсах.	деятельности «Движения Первых», создали реальные проектные идеи, готовые к реализации.
5 день (04.08.26)	Общий	Сквозная игра «Сила Движения»	Сквозная общелагерная игра, посвящённая направлениям и ценностям «Движения Первых». Игра длится один день (или несколько дней). Отряды получают «Маршрут Первых» (список заданий по 5-6 направлениям: волонтёрство, спорт, экология, медиа, патриотизм, наука). Задания: «Доброе дело» (помочь другому отряду), «Спортивный вызов» (выполнить командное упражнение), «Эко-задание» (убрать территорию или рассортировать мусор), «Медиа-челлендж» (снять короткий ролик), «Патриотическая акция» (нарисовать флаг или выучить гимн), «Научный эксперимент» (провести простой опыт). За каждое выполненное задание отряд получает «импульс» (жетон Движения). В конце дня – подсчёт импульсов, вручение грамот «Сила Первых» всем отрядам, общая кричалка «В Движении – сила!».	Дети познакомились с направлениями и ценностями «Движения Первых» через практическую деятельность, получили опыт добрых дел, командной работы и социальной активности, укрепили чувство принадлежности к молодёжному движению.
5 день (04.08.26)	Младший	Квест «Быть Первым»	Сюжетно-ролевой квест, посвящённый ценностям «Движения Первых»: дружба, взаимопомощь, активная жизненная позиция, уважение к старшим, любовь к Родине. Станции:	Дети познакомились с ценностями «Движения Первых» через игровые

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Доброе дело» (собрать рюкзак помощи), «Спортивный вызов» (простая эстафета), «Экологическая» (рассортировать мусор), «Медийная» (сделать фото на память), «Патриотическая» (соединить флаг и страну). За каждую станцию – жетон «Первец». В конце – вручение значка «Я – Первый!».	ситуации, получили опыт командной работы и добрых дел, сформировали положительное отношение к активной жизненной позиции.
	Средний		Квест-расследование «Миссия: быть первым». Легенда: «В лагере появились "первые" задания, выполнив которые, можно получить звание активиста Движения. Нужно пройти 5 испытаний». Задания: «Волонтёрство» (помочь младшему отряду), «Спорт» (командный челлендж), «Экология» (найти и убрать загрязнение), «Медиа» (взять интервью у вожатого о Движении Первых), «Патриотизм» (рассказать о герое своего края). В конце – вручение «Паспорта активиста Движения Первых».	Дети погрузились в направления деятельности «Движения Первых», развили навыки социальной активности и командной работы, получили мотивацию к участию в Движении.
	Старший		Квест-стратегия «Лидеры Первых». Легенда: «Вы – команда наставников. Нужно разработать и провести социальную акцию для младших отрядов, получив поддержку "Движения Первых"». Команды проходят станции: «Идея» (сгенерировать концепцию акции), «Ресурсы» (определить, что нужно), «План» (составить дорожную карту), «Презентация» (убедить экспертов). В конце – защита проектов перед жюри (вожатые и представители Движения).	Дети развили навыки социального проектирования и лидерства, создали реальные проекты акций для младших отрядов, получили опыт публичной защиты и обратной связи от экспертов.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			Лучшие проекты получают рекомендации для реализации.	
5 день (04.08.26)	Общий	Концерт «Сила команды»	Общелагерный творческий концерт, посвящённый теме командной работы, единства и взаимопомощи. Отряды готовят номера (песни, танцы, сценки, стихи) на тему «Что делает команду сильной». Формат свободный: сольные и групповые выступления. В программе – номера от каждого отряда (по 2-3 минуты), а также выступления вожатых и творческих объединений лагеря. Концерт ведут дети (по желанию) и вожатые. Зрители поддерживают выступающих аплодисментами. В конце – общая песня о дружбе и команде (например, «Вместе весело шагать»). Все отряды получают благодарности и наклейки «Сила команды».	Дети через творчество выразили понимание ценности командной работы, получили опыт публичных выступлений, укрепили внутриотрядные и межотрядные связи, создали атмосферу единства и поддержки.
6 день (05.08.26)	Общий	Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан»	Ко Дню здоровья. Отряд создаёт плакат на тему ЗОЖ. Критерии: яркость, призыв, соответствие возрасту. Плакаты вывешиваются в столовой.	Визуализирована ценность здоровья.
6 день (05.08.26)	Младший	Турнир «Быстрее! Выше! Сильнее!»	Спортивно-игровой турнир с простыми, доступными видами соревнований. Команды (отряд или несколько микрогрупп) соревнуются в скорости, ловкости и меткости. Виды: бег 30 метров до ориентира и обратно, метание мешочка в цель (корзина на расстоянии 3-4 м), прыжки на скакалке (кто больше за 30 секунд), эстафета «Кенгуру» (зажать мяч между коленями), перетягивание каната (простые пары: отряд против вожатого, который почти сдаётся). Главные принципы: нет проигравших, каждый	Дети получили базовую физическую нагрузку, опыт участия в соревнованиях без страха проигрыша. Укреплено чувство команды. Развиты спортивные навыки (бег, метание, прыжки).

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			получает сладкий приз или наклейку; соревнования проводятся в весёлой, не слишком строгой форме; вожатые активно поддерживают.	
	Средний		Спортивный турнир с классическими и командными видами соревнований. Команды (4-6 человек или отряд целиком) соревнуются в этапах: эстафета 4×50 метров, прыжки в длину с места (командная – сумма лучших), подтягивание на перекладине (сумма или среднее), метание теннисного мяча в цель, командный челночный бег, перетягивание каната, ведение мяча между фишками. Ведётся общий зачёт (очки за 1-3 место на каждом этапе). В конце – награждение победителей и призёров грамотами и призами.	Подростки проверили свою физическую форму, получили опыт командной борьбы. Развиты скоростно-силовые качества, координация. Укреплён командный дух, осознание важности вклада каждого в общую победу.
	Старший		Спортивный турнир по олимпийской системе с элементами выбора тактики. Команды (6-8 человек) участвуют в этапах: эстафета с этапами (бег, скакалка, перенос предмета), силовые соревнования (подтягивание, отжимания – на количество), командное метание в цель (серия), спринт (60 м), командный кросс (400-800 м эстафета), перетягивание каната, а также «капитанский конкурс» (капитаны соревнуются отдельно). Допускается тактика: команда может решить, кто из участников выступает на каком этапе (чтобы использовать сильнейших там, где это даст больше очков).	Старшие отряды получили опыт командного спортивного соревнования с элементами тактики и распределения ролей. Развиты лидерские качества, способность поддерживать друг друга. Закреплены ценности здорового образа жизни и честной борьбы.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
6 день (05.08.26)	Младший	ИПС с элементами спортивной игры «Сила скорости»	Интерактивная познавательная игра по станциям с элементами спортивной игры, где дети соревнуются в скорости, ловкости и быстроте реакции. Станции: «Бег с препятствиями» (обежать кегли), «Метание в цель» (попасть мешочком в корзину), «Челночный бег» (перенести предмет), «Прыжки на скакалке» (кто больше за 30 секунд), «Эстафета с мячом» (передать мяч над головой). Команды проходят станции, получают баллы. Главный принцип – участие важнее победы, все получают наклейки «Самый быстрый».	Дети развили скоростно-силовые качества, ловкость и координацию, получили опыт участия в спортивных соревнованиях без страха проигрыша, укрепили командный дух.
	Средний		Интерактивная познавательная игра по станциям с элементами спортивной игры на скорость и командную слаженность. Станции: «Эстафета с этапами» (бег, прыжки, ведение мяча), «Скоростная сортировка» (быстро рассортировать карточки), «Командный спринт» (все вместе пробежать дистанцию, держась за руки), «Точность и скорость» (метание в движущуюся цель), «Логическая скорость» (решить простую задачу на время). Оценивается скорость выполнения и командная работа. Победители получают грамоты «Самая быстрая команда».	Дети развили скоростные качества и командную координацию, получили опыт работы в команде в условиях ограниченного времени, научились распределять роли в эстафете.
	Старший		Интерактивная познавательная игра по станциям с элементами спортивной игры «Скорость как ресурс». Команды проходят станции с заданиями на скорость, где нужно не только быстро выполнить, но и принять тактическое решение. Станции: «Спринт с выбором» (выбрать	Дети развили навыки тактического планирования в условиях ограниченного времени, научились

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			короткий или длинный путь, но с заданием), «Скоростная логистика» (распределить предметы за минимальное время), «Реакция и решение» (на скорость ответить на вопросы, делая физическое упражнение), «Командный рекорд» (установить рекорд станции), «Тактическая эстафета» (команда сама выбирает, кто на каком этапе бежит). Оценивается скорость, тактика и качество выполнения. Победители получают кубок «Сила скорости».	распределять силы и ресурсы, получили опыт командной работы с элементами стратегии.
7 день (06.08.26)	Младший	МК «Если не творчески – тогда зачем»	Творческий мастер-класс, где дети из подручных материалов (бумага, картон, пластилин, нитки, природные материалы) создают арт-объект на тему «Сила и творчество». Вожатый показывает примеры (коллаж, аппликация, простая скульптура). Дети работают индивидуально или в парах. В конце – выставка работ и обсуждение: «Почему творчество придаёт силы?».	Дети развили творческие способности и воображение, создали своими руками арт-объекты, осознали ценность творчества как источника силы и вдохновения.
	Средний		Творческий мастер-класс по созданию арт-объекта с посылом «Творчество – это сила». Дети в микрогруппах получают задание: из предложенных материалов (картон, краски, ткань, проволока, природные материалы) создать объект, символизирующий силу, единство, преодоление или вдохновение. Обязательно придумать название и короткое описание (2-3 предложения). В конце – презентация работ и обсуждение: «Как творчество помогает в трудных ситуациях?».	Дети развили креативное мышление и навыки работы в группе, создали осмысленные арт-объекты, получили опыт презентации творческого продукта.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Творческий мастер-класс-лаборатория «Творчество как ресурс». Участники создают арт-проект на тему преодоления, силы духа или единства в любом формате (коллаж, инсталляция, видеоарт, перформанс, музыкальная импровизация). Работают в мини-группах. В процессе – этапы: «Идея» (3 минуты на генерацию), «Материалы» (что есть), «Создание» (30-40 минут), «Презентация» (2 минуты на группу). В конце – рефлексия: «Что творчество даёт лично мне?», «Может ли творчество стать опорой?».	Дети развили навыки проектного творчества и самовыражения, создали художественные проекты, осознали творчество как внутренний ресурс и способ самореализации.
7 день (06.08.26)	Общий	Акция «Родные-любимые!»	Общелагерная акция, посвящённая Дню семьи. Проводится в течение дня (или нескольких дней) и направлена на создание тёплой, семейной атмосферы в лагере. **Форматы участия:** открытки для семьи (дети рисуют и пишут тёплые слова родным, которые потом отправляются или отдаются при выезде), «Семейное дерево лагеря» (общий плакат-коллаж, где каждый ребёнок приклеивает листок-ладошку со своим именем и пожеланием для отряда как «второй семьи»), «Минутка благодарности» (на отрядном кругу дети по желанию говорят тёплые слова о своих близких), «Фотовызов» (дети присылают детские или семейные фото для общей презентации или видеоролика), «Письмо в будущее» (старшие пишут письма своим будущим семьям о том, какие ценности хотели бы передать). Акцент – на общечеловеческих ценностях (любовь, забота, поддержка, уважение, благодарность) без	Дети через творчество и добрые дела выразили любовь и благодарность своим родным. Укреплены отрядные отношения как «второй семьи» (поддержка, забота, уважение). Созданы артефакты (открытки, плакаты, письма) с семейными ценностями. Сформирована традиция говорить добрые слова близким.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			травмирующих сравнений «как в семье» (учитывается разный опыт детей). Завершается акция вечерним «семейным огоньком» (общая свеча или небольшой концерт, где звучат тёплые слова).	
7 день (06.08.26)	Младший, средний	Кинолекторий «Важные ценности»	Просмотр короткометражного мультфильма (5-10 минут) о дружбе, доброте, взаимопомощи, семье (например, «Мешок яблок», «Крошка Енот», «Просто так»). После просмотра – мягкое обсуждение в кругу: «Что случилось в этой истории?», «Кто поступил правильно?», «А как бы поступил ты?», «Какая ценность здесь самая главная?». Вожатый задаёт вопросы, дети отвечают по желанию. Завершается созданием общего плаката «Наши ценности» (рисунки, слова-ассоциации).	Дети познакомились с важными человеческими ценностями через художественный образ, научились выражать своё мнение и слушать других.
7 день (06.08.26)	Старший	Дискуссионный клуб «Порядок в доме»	Камерное обсуждение в кругу на тему порядка, ответственности и уважения к общему пространству. Вопросы: «Что для тебя значит „порядок“ – чистота, дисциплина или отношения?», «Должна ли быть иерархия в доме/отряде?», «Кто отвечает за порядок – один человек или все?», «Как говорить о беспорядке, чтобы не обидеть?», «Есть ли связь между порядком в комнате и порядком в голове?». Формат – свободный микрофон, право голоса по кругу, можно пропустить ход. Вожатый – модератор, а не учитель. В конце – краткое резюме участников: «Один вывод, который я забираю с собой».	Дети осознали, что порядок – это не только чистота, но и уважение к другим, самоорганизация, ответственность. Получены практические идеи по улучшению быта в отряде.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
7 день (06.08.26)	Общий	Акция «Экватор»	Общелагерный флешмоб «Пульс на полпути». Отряды выстраиваются в форме пульсирующей линии, исполняют общий танец. Вручение наклеек «Экватор пройден!».	Зафиксирована середина смены. Усилено чувство общности.
7 день (06.08.26)	Младший	Танцевальный конкурс «Сила танца»	Танцевальный конкурс, где команды (отряды или микрогруппы) показывают короткие танцевальные номера (1-1,5 минуты) под зажигательную музыку. Номинации: «Самый дружный танец», «Самый весёлый», «Самый ритмичный». Жюри – вожатые и дети. Все участники получают сладкие призы и наклейки «Танцевальная сила».	Дети развили чувство ритма и координацию, получили опыт публичного выступления в команде, укрепили командный дух и получили заряд позитивной энергии.
	Средний		Танцевальный конкурс с элементами импровизации и баттла. Команды (4-6 человек) готовят номер (1,5-2 минуты) в любом стиле (хип-хоп, современный, народный). Затем – раунд «Свободный стиль» (импровизация под незнакомую музыку) и «Танцевальный баттл» (две команды по очереди показывают движения, стараясь перетанцевать соперников). Оценивается синхронность, креативность, умение импровизировать.	Дети развили танцевальную импровизацию, умение работать в команде в условиях соревнования, получили опыт публичных выступлений и здоровой конкуренции.
	Старший		Танцевальный конкурс-состязание «Битва хореографов». Команды (5-8 человек) представляют полноценный номер (2-3 минуты) с элементами постановки, возможно, сюжетом. Дополнительные раунды: «Мастер-класс» (один	Дети проявили хореографические способности, научились работать в команде над сложной

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			участник показывает движение, команда повторяет), «Танцевальный баттл на выбывание» (капитан против капитана), «Экспромт: танец с предметом» (лента, стул, мяч). Оценивается хореография, синхронность, артистизм, оригинальность, работа с пространством. Победители получают переходящий кубок «Сила танца».	постановкой, освоили основы сценического движения, укрепили лидерские качества и чувство ответственности за общий результат.
8 день (07.08.26)	Общий	Сквозная игра «Стоп кадр»	Сквозная общелагерная игра-фотоохота, которая длится один день. Легенда: «Создаём фильм о силе лагеря. Каждый отряд – режиссёрская группа, которая должна сделать 5-7 "стоп-кадров" (фотографий) на заданные темы». Темы: «Сила единства», «Момент победы», «Мы помогаем друг другу», «Самый смешной кадр», «Наша команда в движении», «Сила творчества», «Прощальный кадр». Отряды в течение дня делают фотографии (можно постановочные). В конце – общее слайд-шоу, голосование зрителей за лучшие кадры. Номинации: «Лучший стоп-кадр», «Самая дружная команда», «Самая креативная идея», «Приз зрительских симпатий». Все отряды получают грамоты «Создатели фильма».	Дети запечатлели яркие моменты смены, создали визуальный архив, развили навыки командной фотосъёмки и креативного мышления, получили позитивный опыт совместного творчества.
8 день (07.08.26)	Младший	КВИЗ «СИЛЬНАЯ Головоломка»	Командная интеллектуальная игра-головоломка, где дети разгадывают загадки и ребусы на тему силы, дружбы, единства, преодоления. Раунды: «Загадки о силе», «Собери пазл» (командная скорость), «Найди лишнее» (сила в характере), «Продолжи пословицу о силе», «Что в чёрном	Дети развили логическое мышление и сообразительность, получили опыт командной интеллектуальной

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			ящике?». Команды отвечают, получают жетоны. В конце – все получают наклейки «Сила ума».	игры, расширили представления о разных видах силы.
	Средний		Командный квиз-головоломка на скорость и логику. Раунды: «Логические цепочки» (восстановить последовательность), «Шифровальщик» (расшифровать послание о силе), «Найди ошибку» (в утверждении о силе), «Блиц-опрос» (скоростные вопросы), «Супер-задача» (командная головоломка на время). Побеждает команда, набравшая больше баллов.	Дети развили скорость мышления и логические способности, получили опыт командного интеллектуального соревнования, научились распределять роли в команде.
	Старший		Командный квиз-стратегия «Сильная головоломка: решение сложных задач». Раунды: «Дешифровка» (сложный шифр), «Логический парадокс» (задача с подвохом), «Командная головоломка» (распределить роли и решить задачу за 5 минут), «Альтернативные решения» (найти несколько способов решения одной задачи), «Супер-блиц» (скоростные вопросы с повышенной сложностью). Оценивается правильность, скорость и креативность решений.	Дети развили навыки критического мышления, решения нестандартных задач и командной работы в условиях ограниченного времени, получили опыт интеллектуального вызова.
8 день (07.08.26)	Младший	Развлекательное шоу «Это мой вожатый»	Весёлое конкурсно-игровое шоу, где дети узнают интересные факты о своих вожатых, а вожатые участвуют в забавных испытаниях. Конкурсы: «Узнай по голосу» (вожатый говорит одну фразу, дети угадывают), «Собери портрет» (собрать из	Дети узнали новые интересные факты о своих вожатых, укрепили эмоциональную связь

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			частей фото вожатого), «Чемодан вожатого» (угадать предметы, которые вожатый взял в лагерь), «Повтори движение» (вожатый показывает – дети повторяют). Участвуют все вожатые отряда и дети. В конце – общая песня о вожатых и вручение «Орденов любимому вожатому» (самодельных).	с наставниками, получили позитивный опыт совместного веселья.
	Средний		Интерактивное шоу-знакомство с вожатыми в формате «Своя игра» или «Что? Где? Когда?» с участием вожатых. Вожатые выступают в роли «загадочных личностей» – дети задают вопросы о хобби, увлечениях, страхах, мечтах вожатых (вопросы заготовлены заранее или импровизируются). Конкурсы: «Интервью за минуту», «Угадай любимое блюдо вожатого», «Совпадение» (ответ вожатого и детской версии). В конце – «Открытый микрофон»: дети говорят тёплые слова вожатым.	Дети узнали вожатых с новой, более человечной стороны, укрепили доверительные отношения, получили опыт открытого общения с наставниками.
	Старший		Развлекательное шоу-импровизация «Вожатый и отряд». Команда вожатых соревнуется с командой отряда в юмористических конкурсах: «Стендап о лагере», «Пантомима» (изобразить ситуацию из жизни лагеря), «Битва комплиментов», «Перепевка» (переделать песню о вожатых), «Чехарда вопросов» (вопросы на скорость). Жюри – зрители (другие дети и вожатые). В конце – общее фото и тёплые слова благодарности.	Дети укрепили отношения с вожатыми в формате равного ироничного общения, получили опыт творческой импровизации и позитивного взаимодействия, сняли возможное напряжение в отношениях.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
8 день (07.08.26)	Младший	Детективный квест «Последний свидетель»	Сюжетно-ролевой квест-расследование с простыми загадками и поиском улик. Легенда: «Ритм лагеря снова нарушен. Есть подозрение, что это сделал неизвестный. Последний свидетель – предмет, который видел всё. Нужно собрать улики и восстановить события». Команды следуют подсказкам-картинкам (следы, стрелки, цветные метки), находят конверты с заданиями: расшифровать простое послание (цифра-буква), собрать пазл-фото, ответить на вопросы свидетеля (вожатого в роли персонажа). В конце – нахождение «последнего свидетеля» (флешка с видео или красивая коробка с символом).	Дети развили внимательность и умение работать в команде, получили позитивный опыт совместного расследования, укрепили понимание важности сбора фактов.
	Средний		Детективный квест с элементами дедукции и допросом свидетелей. Легенда: «В лагере произошло необъяснимое событие. Остался один свидетель, который может всё рассказать, но его показания зашифрованы. Нужно найти все улики и восстановить цепочку событий». Команды получают «досье» с уликами: шифры, обрывки показаний, фото с места. Задания: расшифровать шифр (атбаш или цезаря), восстановить хронологию, провести «допрос» свидетеля (вожатый в роли, нужно задать правильные вопросы), найти тайник по координатам. В конце – восстановление «Показаний свидетеля» (текст).	Дети развили аналитические способности, навыки работы с информацией и командного расследования, научились задавать правильные вопросы и восстанавливать события по фрагментам.
	Старший		Детективный квест-симуляция в формате «живого расследования». Легенда: «Последний свидетель исчез. У вас есть 60 минут, чтобы	Дети развили навыки оперативно-розыскной работы,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			восстановить события по найденным зацепкам: показания людей, фото, документы, видео. Свидетель может быть найден, если следователи верно сложат улики». Распределяются роли: следователь, криминалист, аналитик, оперативник. Участники получают противоречивые улики и показания. Задания: выявить ложь в показаниях, восстановить хронологию, найти логическое несоответствие, провести очную ставку. В конце – публичное предъявление версии и «выход на свидетеля» (сюрприз).	анализа противоречий и командного принятия решений, получили опыт дедукции и аргументации, научились выявлять ложную информацию.
8 день (07.08.26)	Младший	Рефлексия «Мои открытия»	Камерная отрядная беседа в кругу, подводящая итоги первой половины смены. Дети по очереди (передавая мягкую игрушку) отвечают на вопросы: «Что нового я узнал о себе?», «Чему научился в лагере?», «Кто из ребят или вожатых мне помог?», «Что было самым интересным?», «Что я хочу успеть во второй половине смены?». Вожатый фиксирует яркие ответы на плакате «Наши открытия». Завершается общим хлопком и кричалкой «Мы – молодцы!».	Дети осознали свой прогресс за первую половину смены, зафиксировали личные достижения, укрепили чувство принадлежности к отряду, получили позитивный настрой на вторую половину смены.
	Средний		Отрядная рефлексия в формате «Дневник открытий». Каждый участник письменно заполняет бланк с вопросами: «Что новое я узнал о себе?», «Какое моё главное достижение за эту половину смены?», «С кем я подружился?», «Что было самым трудным и как я это преодолел?», «Что я хочу изменить в себе / в отряде во второй половине смены?». Затем – обсуждение в кругу	Дети провели письменную рефлексию личного опыта, осознали свои достижения и зоны роста, получили возможность высказаться в

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			по желанию (можно зачитать ответы). Вожатый собирает бланки (анонимно или с разрешения) для анализа.	безопасной форме, зафиксировали цели на вторую половину смены.
	Старший		Отрядная рефлексия в формате «Личный дневник» или «Письмо себе в середину смены». Участники пишут развёрнутое письмо себе (на полсмены вперёд): «Что я понял о себе?», «Как я изменился?», «Какие качества развил?», «Что мне помогло, а что мешало?», «Какие цели ставлю на следующие дни?». Письма запечатываются в конверты, вожатый собирает и отдаёт детям во второй половине смены (или перед выездом). Затем – «круг откровений» (по желанию, можно без записок – устно).	Дети провели глубинную рефлексию личностных изменений, сформулировали цели на оставшуюся часть смены, создали «капсульный» продукт для будущего себя, укрепили навыки самоанализа.
9 день (08.08.26)	Младший	Акция «Массовый забег»	Общелагерная спортивная акция – весёлый забег на короткую дистанцию (200-300 метров) с элементами игры. Дети бегут всей сменой (или отрядами) по размеченному маршруту. На дистанции – станции с простыми заданиями: «Попрыгай как зайчик», «Проползи под верёвкой», «Перешагни через препятствие». Главный принцип – не скорость, а участие и радость движения. В финише – общий флешмоб, вручение наклеек «Я – бегун».	Дети получили заряд бодрости и двигательной активности, укрепили командный дух, получили позитивный опыт участия в массовом спортивном событии без страха проигрыша.
	Средний		Общелагерный массовый забег на среднюю дистанцию (500-800 метров) в формате	Дети развили выносливость и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«весёлого кросса». Маршрут проходит по территории лагеря с простыми естественными препятствиями (невысокие бревна, небольшие подъёмы). Участники бегут в удобном темпе (можно идти быстрым шагом). Важно: бегут все вместе, никто не остаётся позади. Финиш – с общей кричалкой «Мы сильны, когда мы вместе!». Вручение значков «Кроссмен».	физическую форму, получили опыт поддержки и взаимовыручки во время общей дистанции, укрепили чувство единства смены.
	Старший		Общелагерный массовый забег в формате «эстафета отрядов» (или «бег с сюрпризами»). Дистанция – 800-1000 метров (или круговая эстафета: каждый участник пробегает свой этап). Усложнение: на дистанции задание (ответить на вопрос о лагере, выполнить ритмическое движение, взять с собой «секретный груз» и доставить на финиш). Результат – не победа, а выполнение условий (все финишировали, никто не сошёл). В конце – общая растяжка, спортивная дискотека и грамоты «Сила выносливости».	Дети развили физическую выносливость и тактическое мышление (в эстафете), получили опыт командной ответственности за общий результат, укрепили спортивный дух смены.
9 день (08.08.26)	Младший	С.р. игра «Гонец: история из жизни»	Командная игра на местности с элементами маскировки, доставки заданий и взаимодействия с «перехватчиками». Отряд делится на 3-4 группы, каждая выбирает локацию и маскируется. Гонцы (1-2 человека от группы) бегают в штаб за заданиями, выполняют их всей группой, сдают результат. «Перехватчики» (вожатые) ловят гонцов и дают дополнительные весёлые задания (изобразить животных, сделать коллективное фото, назвать 5 вещей для похода). Задания адаптированы: филворды с картинками,	Дети освоили новые форматы активности (филворды, ребусы, челленджи), научились работать в микрогруппах, ориентироваться на местности, соблюдать тишину и маскировку. Развиты навыки

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			простые ребусы (мяч, солнце, вода, лес), творческое задание «Нарисуй лето», спортивный вызов (10 приседаний с хлопками). Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	саморганизации и взаимопомощи.
	Средний		Командная игра на местности с усложнёнными заданиями и элементами стратегии. Группы маскируются, гонцы доставляют задания из штаба. «Перехватчики» ловят гонцов и дают дополнительные задания (придумать кричалку о дружбе, сделать «живую скульптуру», ответить на вопросы викторины). Задания: классические филворды на тему лагеря, ребусы (вода, зарядка, костёр, палатка, отряд, вожатый, дискотека), творческое задание «Лагерный кроссворд» (составить 10 слов), спортивный вызов (командный челлендж «Гусеница» или «Передай мяч ногами»). Вожатый-куратор наблюдает, вмешивается только при затруднениях. Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	Подростки освоили навыки ориентирования, коллективного решения логических задач, распределения ролей. Развиты аналитическое мышление, умение договариваться, ответственность за общий результат. Создан собственный кроссворд.
	Старший		Командная игра на местности в формате «стратегии» с усложнёнными заданиями и элементами дебатов. Группы маскируются, разрабатывают тактику доставки заданий. «Перехватчики» дают дополнительные задания на креативность (акростих, пантомима «Смысл жизни», тост за дружбу, блиц-опрос). Задания: сложные филворды с абстрактными понятиями, шифры и ребусы (саморегуляция, креативность, импровизация, коммуникация, приключение, взаимодействие), творческое задание «История в жанре» (коллективный рассказ в детективном,	Старшие освоили навыки стратегического планирования, тактического мышления, креативной коммуникации. Развита способность работать в команде в условиях ограниченного

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			фантастическом или комедийном жанре + аудиозапись), спортивный вызов (координационный вызов: «Человеческий узел», «Слепой и поводырь», «Переправа»). Вожатый-координатор находится в штабе или выступает перехватчиком. Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	времени и неопределённости. Создан коллективный творческий продукт (рассказ в жанре, сложный кроссворд, видео вызова).
9 день (08.08.26)	Младший, средний	Кинолекторий «Сила духа»	Просмотр короткометражного фильма (10-15 минут) на тему преодоления, стойкости, внутренней силы (например, «Вверх», некоторые сцены; мотивационный фильм о реальном человеке; документальная короткометражка о преодолении инвалидности). После просмотра – дискуссия: «Что даёт человеку силы не сдаваться?», «Кто или что может поддержать в трудную минуту?», «Был ли у тебя случай, когда сила духа помогла?», «Как развивать силу духа?». Вожатый модерирует, не оценивает. Завершается написанием «Совета себе на будущее» (одно предложение).	Дети осознали важность внутренней стойкости и веры в себя, получили примеры героического преодоления из фильма, сформулировали личные выводы, укрепили навыки эмпатии и рефлексии.
9 день (08.08.26)	Старший	Дискуссионный клуб «На спортивной волне»	Камерное дискуссионное мероприятие в кругу на тему спорта, здорового образа жизни, мотивации и преодоления. Вопросы для обсуждения: «Что такое "спортивный характер"? Можно ли его воспитать?», «Почему одни люди любят спорт, а другие нет?», «Как спорт помогает в обычной жизни?», «Что важнее – победа или участие?», «Как мотивировать себя на регулярные занятия?», «Спорт – это только про физическую силу или ещё про силу духа?». Формат – свободное обсуждение, право голоса по кругу,	Дети осознали связь спорта и силы духа, важность регулярной физической активности для жизни, развили навыки аргументации и публичного обсуждения, получили

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			можно пропустить ход. Вожатый – модератор (равный участник). В конце – краткое резюме участников: «Один вывод, который я забираю с собой».	практические советы по мотивации себя.
10 день (09.08.26)	Общий	Тематическая линейка «Важно знать!»	Утреннее тематическое построение, посвящённое важным историческим и культурным датам России, героям страны. Ведущий в доступной форме рассказывает о значении патриотизма, уважения к истории, памяти о подвигах. Отряды представляют короткие «важные факты».	Дети актуализировали знания о важных событиях и героях России, сформировали чувство уважения к истории страны, получили настрой на тематический день.
10 день (09.08.26)	Младший	Конкурс плакатов «Подвиги страны»	Общелагерный творческий конкурс, где отряды создают плакаты (формат А1 или А2) на тему подвигов героев России (военных, трудовых, спортивных, научных). Темы: «Герои Великой Отечественной войны», «Трудовые подвиги», «Спортивная слава России», «Учёные, изменившие мир», «Подвиги наших дней». Плакаты вывешиваются на общелагерной выставке. Голосование наклейками. Номинации: «Самый вдохновляющий плакат», «Самый яркий», «Самый познавательный», «Приз зрительских симпатий». Все отряды получают грамоты.	Дети через творчество осмыслили понятие подвига, расширили представления о героях России, получили опыт командной творческой работы, сформировали уважение к истории страны.
10 день (09.08.26)	Средний, старший	Дебаты «Поговорим о главном»	Командные дебаты на нравственно-патриотические темы. Тезисы для младших: «Что важнее – быть сильным или добрым?»,	Дети развили навыки аргументации, критического

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Почему нужно знать историю своей страны?». Для средних: «Может ли один человек изменить мир к лучшему?», «Что такое подвиг в мирное время?». Для старших: «Патриотизм – это чувство или осознанный выбор?», «Нужно ли сохранять память о событиях, которых мы не застали?». Формат: выступление спикеров (по 2-3 минуты), вопросы соперникам (5 минут), финальная речь (2 минуты). Жюри оценивает аргументацию, логику, корректность.	мышления и публичной полемики, научились отстаивать свою позицию и уважать чужое мнение, осмыслили важные нравственные и патриотические понятия.
10 день (09.08.26)	Общий	Акция «Я горжусь своей страной!»	Общелагерная патриотическая акция. Форматы участия: общее фото с флагами России (все отряды выстраиваются в форме флага или сердца), флешмоб с песнями о России, запись видео-поздравления «Я горжусь Россией, потому что…» (каждый отряд записывает 3-4 причины). «Стена гордости» – общий плакат, где дети клеят стикеры с тем, чем они гордятся в своей стране (природа, спорт, наука, культура). В конце – общая кричалка «Слава России!».	Дети выразили чувство гордости за свою страну в разных форматах (творчество, слово, действие), укрепили патриотические чувства, создали общий артефакт «Стена гордости».
11 день (10.08.26)	Младший	Игра по станциям «Когда я вырасту...»	Игра-путешествие по станциям профориентационной направленности. Станции: «Кем я хочу стать» (нарисовать символ профессии), «Инструменты» (выбрать карточки с предметами для врача, повара, строителя), «Что я умею» (показать простое действие – забить гвоздь, нарисовать, замесить тесто), «Помощник» (придумать, как помочь маме/папе), «Моя мечта» (рассказать одним предложением). На каждой станции – игровое	Дети в игровой форме познакомились с разными профессиями, задумались о своём будущем, развили воображение и навыки самопрезентации.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			задание, за выполнение – наклейка. В конце – сборка «Карты будущего» отряда.	
	Средний		Квест-игра по станциям с элементами профориентации и самоанализа. Станции: «Мои таланты» (записать 3 своих сильных качества), «Профессии будущего» (соединить название и описание новой профессии), «Образование» (выбрать предметы в вузе для выбранной профессии), «Личный план» (составить 3 шага к мечте), «Кейс профессии» (решить простую профессиональную задачу). За выполнение – элемент пазла. В конце – сборка «Карты маршрута» к своей мечте.	Дети осознали связь между талантами, образованием и будущей профессией, развили навыки самоанализа и планирования, получили первичные профориентационные знания.
	Старший		Стратегическая игра по станциям «Проектирование будущего». Станции: «Карта интересов» (проанализировать свои склонности), «Ресурсы» (что нужно для достижения цели), «Рынок труда» (исследовать востребованность профессии), «Дорожная карта» (составить план на 5 лет), «Презентация» (защитить свою траекторию перед другими). Участники работают индивидуально или в парах, заполняют «Личный профессиональный маршрут». В конце – обмен опытом, обсуждение: «Что было самым сложным?», «Что нового я узнал о себе?».	Дети разработали персональный профессиональный маршрут, получили инструменты для планирования карьеры, развили навыки самоанализа, стратегического планирования и публичной презентации.
11 день (10.08.26)	Младший	Интеллектуальная игра «Имаджинариум профессий»	Командная ассоциативная игра, где дети угадывают профессии по картинкам, жестам и описаниям. Раунды: «Угадай по картинке» (профессия нарисована), «Пантомима» (изобразить профессию без слов), «Что лишнее?»	Дети расширили представления о профессиях, развили ассоциативное мышление и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(выбрать лишний предмет из набора инструментов), «Профессия по эмодзи» (расшифровать последовательность смайликов), «Моя мечта» (придумать название новой профессии). Команды получают баллы за правильные ответы и креативность. В конце – все получают наклейки «Знаток профессий».	воображение, получили опыт командной игры и творческого самовыражения.
	Средний		Ассоциативная командная игра на знание профессий, их особенностей и нестандартных связей. Раунды: «Ассоциации» (по 3 словам угадать профессию), «Имаджинариум» (к картинке или фразе подобрать профессию, обосновать связь), «Профессия через время» (как изменится профессия через 50 лет), «Опиши профессию» (одному участнику – слово, команда рисует или показывает), «Перепутница» (найти ошибку в описании профессии). Оценивается скорость, точность, креативность. Победители получают грамоты «Мастер ассоциаций».	Дети развили ассоциативное, образное и критическое мышление, углубили знания о профессиях и их изменениях в будущем, получили опыт командной интеллектуальной игры.
	Старший		Интеллектуальная игра-стратегия «Имаджинариум: проектирование профессий». Участники работают в командах. Раунды: «Профессия – ассоциация» (по неочевидным признакам угадать профессию), «Имаджинариум-логос» (обосновать нестандартную связь между понятием и профессией), «Проектор будущего» (придумать новую профессию, которая появится через 20 лет, и презентовать её: название, задачи, навыки), «Этический парадокс» (разобрать моральную дилемму из профессиональной сферы),	Дети развили навыки прогнозирования, проектного мышления и аргументации, осознали взаимосвязь общества и профессий будущего, получили опыт интеллектуального творчества и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Ненастоящий эксперт» (найти ошибку в описании профессиональной деятельности). Оценивается глубина аргументации, оригинальность и командная работа.	командного проектирования.
11 день (10.08.26)	Младший	Ярмарка «Все профессии нужны!»	Игровая ярмарка, где дети знакомятся с разными профессиями через простые игровые задания и мастер-классы. На территории организованы 6-8 «профессиональных станций»: «Повар» (слепить из пластилина овощи), «Врач» (забинтовать кукле палец), «Строитель» (построить башню из кубиков), «Художник» (нарисовать радугу), «Пожарный» (сбить кеглю струёй воды), «Парикмахер» (сделать причёску из лент). Дети свободно перемещаются между станциями, выполняют задания, получают наклейки в «Паспорт профессий».	Дети в игровой форме познакомились с разными профессиями, получили первичные практические навыки, сформировали интерес к миру труда и уважение к разным профессиям.
	Средний		Ярмарка-профориентация с элементами профессиональных проб. Станции: «Журналист» (взять интервью у вожатого), «Программист» (составить простой алгоритм), «Дизайнер» (создать эскиз логотипа), «Эколог» (рассортировать отходы), «Вожатый» (провести игру с младшими), «Блогер» (снять короткое видео о ярмарке). Представители профессий (вожатые, приглашённые гости) рассказывают о своей работе. За выполнение заданий – «профи-баллы». В конце – обмен баллов на сувениры.	Дети попробовали себя в разных профессиональных ролях, осознали свои склонности, получили информацию о востребованных профессиях и навыках, развили коммуникативные и практические умения.
	Старший		Ярмарка в формате «профессионального нетворкинга» и деловых игр. Участники	Дети получили углублённую

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			общаются с представителями разных профессий (вожатые, педагоги, приглашённые специалисты) в формате «живая беседа» или «скоростное интервью». Задача – задать вопросы о работе, карьерном пути, образовании, сложностях и радостях профессии. Также проводятся мини-дебаты «Битва профессий» (какая профессия важнее для будущего). В конце – краткая самопрезентация: «Кем я вижу себя через 5 лет?» или «Какую профессию я выбрал и почему».	информацию о профессиональных сферах, развили навыки делового общения и самопрезентации, сформулировали свои карьерные намерения, получили контакты для дальнейшего общения (при наличии приглашённых специалистов).
11 день (10.08.26)	Младший	ЛМК «Непроизнесенное»	Камерный литературно-музыкальный вечер, посвящённый доброте, семье, дружбе и тёплым чувствам. Дети читают короткие стихи (в том числе собственного сочинения), слушают песни о доме и друзьях (в исполнении вожатых или в записи), смотрят небольшой мультфильм о доброте. В зале – приглушённый свет, свечи (электрические). После просмотра – тихое обсуждение: «Какие чувства вы сегодня испытали?», «Что для вас самое важное в жизни?». Завершается общей песней.	Дети через искусство прикоснулись к теме доброты, семьи и дружбы, развили эмоциональный интеллект, получили опыт проживания «тихих» чувств в коллективе.
	Средний		Литературно-музыкальный вечер-исповедь. Тема: «Что я не могу сказать вслух, но могу произнести со сцены». Участники (желающие) читают стихи, прозу, исполняют песни (в живую или под фонограмму) на темы: первая дружба,	Дети получили опыт безопасного выражения глубоких чувств через искусство, развили

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			первое разочарование, благодарность родителям, одиночество, радость. Вожатые также выступают с «непроизнесенными» текстами. Формат – открытый микрофон, без оценок. В конце – круг благодарности: каждый (по желанию) говорит спасибо тем, кто сегодня «услышал его непроизнесённое».	эмпатию и умение слушать, укрепили доверительные отношения в отряде.
	Старший		Литературно-музыкальный концерт-рефлексия в формате «квартирника». Тема: «То, о чём молчат». Участники представляют собственные или любимые произведения (стихи, проза, песни под гитару, инструментальные композиции) на тему непроизнесённых чувств, внутренних переживаний, вопросов без ответа. Возможно сочетание с видеорядом (например, кадры из жизни отряда). Атмосфера – доверительная, камерная (свечи, минимум света). После выступлений – открытый микрофон: рефлексия «Что сегодня во мне отозвалось?».	Дети получили опыт глубокого художественного самовыражения, развили эмпатию и рефлексивные способности, укрепили эмоциональные связи в отряде, осознали ценность «непроизнесённого» как части человеческого опыта.
12 день (11.08.26)	Общий	Фотокросс «Сила улыбки»	Общелагерный фотокросс, посвящённый дружбе и хорошему настроению. Команды (отряды или микрогруппы) получают список заданий: сфотографировать «самую искреннюю улыбку», «улыбку в неожиданном месте», «улыбку друга», «улыбку вожатого», «коллективную улыбку отряда», «улыбку после победы», «улыбку на закате». Фотографии сдаются на флешке или загружаются в общий альбом. В конце – слайд-шоу из лучших кадров под весёлую музыку,	Дети запечатлели позитивные моменты смены, развили умение видеть хорошее, получили заряд положительных эмоций, укрепили атмосферу дружбы и взаимной поддержки.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			голосование зрителей. Номинации: «Самая заразительная улыбка», «Самая добрая улыбка», «Самая неожиданная улыбка», «Самая дружная улыбка», «Приз зрительских симпатий». Все отряды получают грамоты «Сила улыбки».	
12 день (11.08.26)	Младший	Аукцион «Сила и щедрость»	Игровой аукцион, где дети покупают призы и бонусы за жетоны, заработанные добрыми делами и активностью на смене. Торги ведутся весело, без переживаний, у каждого участника есть жетоны. Ведущий-аукционист поддерживает атмосферу игры. В конце все получают утешительные призы.	Дети научились делать выбор и планировать траты, поняли ценность добрых дел, получили позитивный опыт участия в аукционе.
	Средний		Командный аукцион, где отряды делают ставки на бонусы своими баллами, заработанными за активность. Команды совещаются перед ставками, обсуждают, на что потратить. Ведущий фиксирует ставки, объявляет победителей. В конце проводится обсуждение принятых решений и командного взаимодействия.	Дети освоили навыки стратегического планирования, командного принятия решений и распределения ресурсов, получили опыт совместного выбора.
	Старший		Экономическая стратегическая игра-аукцион, где команды получают стартовый бюджет и список лотов, включающий бонусы для отряда и социальные обязательства. Торги идут с закрытыми ставками и открытым обсуждением. Команды могут объединять бюджеты для покупки дорогих лотов. В конце проводится	Дети развили экономическое мышление, навыки анализа выгоды, балансирования ресурсов и коллективного принятия решений,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			анализ распределения бюджета и принятых решений.	осознали ценность щедрости и вклада в других.
12 день (11.08.26)	Общий	Концерт-шоу «Восстановление ритма»	Финальное общелагерное событие 5 смены «Ритм силы». Яркое шоу, где отряды представляют творческие номера (танцы, песни, сценки, театральные миниатюры) на тему единства, силы команды, преодоления. Кульминация – символическая сборка «Механизма ритма» (отряды выносят и соединяют свои шестерёнки в общий арт-объект). Запуск «Ритма» – световой и звуковой эффект. Вручение грамот и благодарностей отрядам и отдельным участникам. В финале – общая песня о силе единства и праздничный флешмоб.	Дети через творчество выразили понимание ценности единства и командной силы, создали общий артефакт смены, получили эмоциональное завершение смены на позитивной ноте, укрепили чувство сопричастности к общему делу.
13 день (12.08.26)	Общий	Выставка ДПИ «Этнические узоры»	Каждый отряд оформляет стенд с предметами/рисунками на тему народных ремёсел России: вышивка, роспись, резьба по дереву (фото или детские поделки). Экскурсии между отрядами, голосование за лучший «народный уголок».	Приобщение к народной культуре, эстетическое воспитание, уважение к многообразию традиций.
13 день (12.08.26)	Общий	Торжественный прием закрытия «До новых встреч!»	Торжественная часть начинается с линейки закрытия. Происходит награждение лучших отрядов и активистов смены. Передача итогового продукта смены дирекции смен и программ.	Официальное подведение итогов смены.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
13 день (12.08.26)	Общий	Прощальный концерт «Мы еще вернемся»	Итоговый концерт от отрядов и вожатых. Номера полны благодарностей и прощаний. Финальная общая песня.	Позитивно-эмоциональное завершение.
13 день (12.08.26)	Общий	Тематическая дискотека «Яркие моменты»	Финальная дискотека с видео-нарезкой лучших моментов смены на экране. Чередование быстрых и медленных танцев.	Последний выход эмоций. Создана ностальгическая атмосфера.
14 день (13.08.26)		Выезд		

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ 6 СМЕНЫ «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ: РИТМ МЕЧТЫ»

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
1 день (16.08.26)	Младший	Час знакомства «Мы – единое целое»	Подвижные игры на знакомство с использованием хлопков, рукопожатий и простых движений. Дети учат имена друг друга через ритмическое повторение. В конце придумывают общий хлопок-«пульс» отряда.	Каждый ребёнок запомнил 2-3 имени. Появилось первое чувство общности.
	Средний		Динамичные игры на знакомство через общие интересы и необычные факты о себе. Формируются микрогруппы. Вожатый выбирает актив отряда.	Появились первые лидеры, сформирована структура отряда.
	Старший		Быстрое знакомство в формате коротких диалогов в парах (сменяющихся по кругу). Обсуждение правил и форматов работы отряда. Выбор совета командиров голосованием.	Приняты первые правила. Каждый чувствует право голоса.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
1 день (16.08.26)	Младший	Комплекс игр «Добро пожаловать на базу»	Игровая программа-знакомство с «Базой подготовки юных создателей» – метафорой смены, где каждый будет исследовать свои таланты и мечты. На территории лагеря организованы 5-6 игровых станций («Карта базы», «Тайны созвездий», «Бортовой журнал», «Звёздный старт», «Мой ритм»). На каждой станции – простое задание: найти символ отряда на карте, повторить ритмический рисунок, нарисовать звёздочку-символ мечты, ответить на вопрос «Кем я хочу стать?», выполнить весёлое движение. Дети свободно перемещаются между станциями, получают наклейки-звёзды в «Бортовой журнал» (буклет-паспорт). В конце – общий круг и обещание: «Я – юный создатель. Моя мечта имеет значение!».	Дети погружены в легенду смены «Ритм мечты», получили стартовый артефакт («Бортовой журнал» с первыми наклейками-звёздами). Сформирован интерес к исследованию своих талантов и мечтаний.
	Средний		Игра-квест по территории лагеря с элементами ориентирования. Легенда: «База подготовки юных создателей» – это место, где каждый находит свою путеводную звезду. Ваша задача – пройти 5-6 испытательных точек, собрать фрагменты «Звёздной карты» и получить доступ к основным модулям смены». На точках – задания: расшифровать координаты (простой шифр), выполнить командное упражнение на доверие, записать в «Бортовой журнал» 3 своих сильных качества, придумать название своей «звезды», найти тайник с частью карты. В конце – сборка карты и вручение «Лицензии исследователя» (бейдж с правом участия в основных событиях смены).	Дети включены в игровую механику смены, восстановили «Звёздную карту» (план исследования себя). Получен артефакт («Лицензия исследователя»). Сформирована мотивация на самоисследование и раскрытие потенциала.
	Старший		Игра-стратегия в формате «вводной лаборатории». Легенда: «База подготовки» – это не просто место, а	Дети получили начальные навыки

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			пространство для проектирования своего будущего. Ваша задача – пройти квалификацию: понять, что такое «мечта», «цель», «ресурс», «план», «рефлексия». Станции-модули (4-5): «Визуализация» (представить свою мечту через рисунок или образ), «Ресурсы» (определить, что нужно для достижения цели), «Сроки» (поставить временные рамки), «Препятствия» (предвидеть трудности), «План Б» (найти альтернативу). На выходе – «Статус навигатора» (именной бейдж) и первый проект: краткая дорожная карта «Моя цель на эту смену» (3-5 шагов).	целеполагания и проектирования жизненного пути. Сформирован статус «навигаторов» – активных участников, которые помогают себе и другим. Созданы индивидуальные дорожные карты на смену.
1 день (16.08.26)	Общий	ВВК «Моя путеводная звезда»	Представление легенды 6 смены в формате театрализованного концерта, который показывают вожатые и воспитатели в образе «наставников звёздной базы». Легенда: «Каждый человек рождается со своей звездой. Но чтобы она зажглась, нужно услышать её ритм – ритм мечты, веры в себя и движения вперёд. Сегодня мы зажжём первые звёзды на карте нашей базы». Сюжет: наставники (вожатые) рассказывают истории о поиске своего пути, показывают номера о мечтах, талантах, преодолении трудностей. Номера: музыкальные (песни о мечте и вдохновении), танцевальные (звёздная, космическая тематика), театральные (истории о том, как человек нашёл своё призвание). Дети – активные зрители: повторяют ритмичные хлопки, загадывают желание под «падающую звезду» (световой эффект), участвуют в кричалке «Зажги свою звезду!». В финале – торжественное зажжение символической «Звезды базы» (световой или пиротехнический эффект) и вручение каждому	Запущена легенда 6 смены «Ритм мечты». Создан эмоциональный настрой на самопознание, целеполагание и веру в свои силы. Дети получили стартовый артефакт («Стартовая звезда») и почувствовали себя частью «звёздной базы». Вожатые показаны как наставники, которые верят в мечту каждого.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			отряду «Стартовой звёзды» (символ – наклейка, значок или светящийся браслет) для «Бортового журнала».	
2 день (17.08.26)	Младший	Ярмарка «Навигатор безопасности»	На территории лагеря организованы 10 тематических локаций. Дети свободно перемещаются между ними в сопровождении вожатого. На каждой локации – игровой персонаж и простое задание: показать движение, выбрать правильную картинку, закончить короткое правило. За посещение – наклейка или штамп в маршрутный лист. Темы локаций: ПДД, пожарная безопасность, общая безопасность (что можно/нельзя в лагере), безопасный досуг (игры без травм), варианты досуга (чем заняться безопасно), информационная безопасность (не давать телефон незнакомцам), безопасность на мероприятиях (не толкаться, слушать ведущего), безопасность на улице (переход дороги, освещение), поведение с незнакомыми людьми («свой-чужой»), медицинская помощь (позвать взрослого, промыть царапину).	В игровой форме освоены базовые правила безопасности в 10 жизненных ситуациях. Каждый ребёнок знает главные «нельзя» и «что делать», получил позитивный опыт без запугивания.
	Средний		Формат – свободное перемещение отряда по 10 тематическим локациям. Содержание глубже: на каждой локации – короткий разбор реальной ситуации или кейса + задание на восстановление алгоритма действий или распределение карточек «правильно/неправильно». Темы локаций: ПДД (типичные ошибки пешеходов), пожарная безопасность (чем тушить разные типы возгораний, эвакуация), общая безопасность в лагере (рискованные места и действия), безопасный досуг (что делать при травме во время игры), варианты досуга (как выбрать безопасную активность),	Сформированы алгоритмы безопасного поведения в 10 ключевых ситуациях. Подростки научились анализировать риски, отличать реальную опасность от надуманной, знают конкретные действия, а не просто запреты.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			информационная безопасность (кибербуллинг, пароли, фейки), безопасность на мероприятиях (как вести себя в толпе), безопасность на улице (алгоритм действий при преследовании), поведение с незнакомыми людьми (отказные фразы, кому звонить), медицинская помощь (алгоритм при ссадине, ушибе, носовом кровотечении).	
	Старший		Формат «дублёров-инструкторов». Первая часть (40 минут): углублённый интенсив-тренинг по всем 10 темам с разбором сложных кейсов и ситуаций, требующих быстрого принятия решений. Вторая часть (60 минут): старшие закрепляются за локациями и помогают ведущим проводить занятия для младших и средних отрядов – как наставники и тьюторы (подсказывают, показывают пример, помогают с заданиями). По окончании – краткий сбор обратной связи: с какими сложностями столкнулись младшие, какие темы требуют повторения.	Знания переведены в деятельностный формат «обучаю другого». Сформировано ответственное отношение к безопасности как к общей задаче. Старшие получили опыт наставничества, публичной коммуникации и педагогической рефлексии.
2 день (17.08.26)	Общий	Торжественное открытие «Мы начинаем!»	Общее построение отрядов на центральной площади лагеря. Звучит «Пульс-сигнал» – единый звуковой позывной сезона. Торжественная часть: исполнение гимна РФ и гимна лагеря, приветственные слова администрации. Легенда смены: выход главного игрового персонажа, который объявляет задачу смены и вручает отрядам первый символический артефакт. **Распределение включённости:** младшие стоят впереди, активно участвуют в кричалках и общих действиях (хлопки, поднятие рук); средние	Запущена игровая модель смены. Каждый ребёнок понял свою роль (зритель-участник-помощник). Создано эмоциональное состояние «праздник, мы начинаем». Сформировано первое ощущение общности с

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			получают первые поручения; старшие участвуют в выносе символов смены и дают обещание от лица всех детей. Завершается торжественная часть общим ритмическим действием – например, все отряды одновременно произносят девиз сезона и делают три хлопка «в унисон». Далее начинается концерт, где отряды показывают номера-визитки.	лагерем и другими отрядами.
2 день (17.08.26)	Общий	Тематическая дискотека «Открывай! Зажигай!»	Вечерняя танцевальная программа. Оформление и свет соответствуют теме смены. Музыка – современные хиты, обработанные с учётом возрастной аудитории (без нецензурной лексики и агрессивных текстов). **Распределение включённости:** младшие танцуют в передней зоне, участвуют в простых флешмобах с повторяющимися движениями (ведущий на сцене показывает – дети повторяют); средние активно танцуют, участвуют в танцевальных батлах и конкурсах); старшие могут помогать ведущему (выводят отряды, участвуют в показательных номерах) или танцевать в своей зоне, получая отдельные конкурсы «для своих». Обязательный элемент – тематический танцевальный ритуал открытия дискотеки.	Создана праздничная атмосфера, снято эмоциональное напряжение первого дня. Дети разных возрастов получили возможность проявить себя в танце и движении. Сформирована традиция вечернего досуга лагеря.
3 день (18.08.26)	Общий	Фестиваль «Урал – земля родная»	Фестиваль проходит как **ярмарка-путешествие** по Уралу. На плацу организованы 6-8 тематических станций («Сказы Бажова», «Уральские самоцветы», «Урал мастеровой», «Природа Урала», «Уральская кухня», «Урал в легендах»). Отряды в сопровождении вожатых свободно перемещаются между станциями. На каждой станции – простое интерактивное задание (загадка, викторина, подвижная игра, рассматривание образцов, короткий	Дети в сжатом формате познакомились с ключевыми символами и культурой Урала. Получили первичное представление о сказах, промыслах, природе и легендах региона. Сформирован

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			рассказ с повторением). **Включённость по возрастам:** задания на станциях одинаковые для всех, но сложность вопроса или глубина подачи адаптируется ведущим станции под возраст пришедшей группы. Младшие получают больше наглядности и повторов, средние – больше вопросов на логику, старшим могут задаваться дополнительные уточняющие вопросы. За посещение станции – штамп или наклейка в маршрутный лист отряда. Завершается фестиваль общим сбором в кругу, где все отряды одновременно произносят короткий девиз («Урал – опорный край державы!») и делают общее фото.	познавательный интерес к малой родине.
3 день (18.08.26)	Младший	Комплекс мастер-классов «Мое призвание»	Серия коротких интерактивных мастер-классов от вожатых и приглашённых гостей, где дети знакомятся с разными профессиями, увлечениями и видами деятельности (рисование, спорт, музыка, забота о животных, рукоделие, кулинария и др.). Формат – свободное посещение: дети выбирают 3-4 мастер-класса по интересам, участвуют в простых практических заданиях, получают наклейки-символы в «Бортовой журнал».	Дети познакомились с разными видами деятельности, попробовали себя в новых ролях, расширили представления о возможных увлечениях и профессиях.
	Средний		Серия мастер-классов с элементами профориентации и самоанализа. Темы: «Мои сильные стороны», «Профессии будущего», «Как хобби превратить в дело», «Креативное мышление», «Основы волонтёрства». Участники посещают 2-3 мастер-класса по выбору, выполняют практические задания (составить список своих сильных качеств, придумать идею мини-проекта, разобрать кейс), фиксируют открытия в «Бортовом журнале».	Дети осознали свои склонности и интересы, получили информацию о современных профессиях, развили навыки самоанализа и проектного мышления.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Серия мастер-классов-интенсива по целеполаганию, самоопределению и личностному развитию. Темы: «Визуализация целей», «Личный бренд», «Тайм-менеджмент для достижения мечты», «Эмоциональный интеллект», «Как выбрать свой путь». Участники посещают 2 мастер-класса, выполняют индивидуальные задания (создают «Карту желаний», формулируют личную миссию, разрабатывают план шагов к цели), заполняют «Бортовой журнал».	Дети получили инструменты для постановки и достижения целей, сформировали первичное представление о своей жизненной траектории, научились связывать мечту с конкретными действиями.
3 день (18.08.26)	Общий	Игра по станциям «Собери пульс»	Командная игра-путешествие по станциям, где дети собирают «части пульса» – символы шести ритмов России (природа, труд, праздник, семья, сила, мечта). На каждой станции – простое задание (отгадать загадку о ритме, выполнить движение, нарисовать символ, повторить ритмический рисунок). За выполнение – элемент пазла или наклейка. В конце – сборка общей «Карты пульса» отряда.	Дети вспомнили и закрепили знания о шести ритмах России, развили командную работу, получили позитивный опыт взаимодействия.
3 день (18.08.26)	Младший	Разговорный клуб «Кто я на базе?»	Отрядная беседа в кругу. Дети по очереди (передавая мягкую игрушку) отвечают на простые вопросы: «Как меня зовут?», «Что я люблю делать?», «Чем я горжусь?», «Кем я хочу стать, когда вырасту?». Вожатый фиксирует яркие ответы на плакате «Наши звёзды». Завершается общим ритмичным хлопком.	Дети научились говорить о себе в безопасной атмосфере, узнали новое друг о друге, укрепили доверительные отношения в отряде.
	Средний		Отрядная дискуссия в кругу. Вопросы: «Кто я в своём отряде?», «Какие мои сильные стороны?», «Что я могу дать команде?», «Зачем мне это осознавать?». Каждый высказывается кратко (по	Дети проанализировали свою роль в команде, определили личные сильные качества,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			желанию). Вожатый фиксирует идеи на ватмане «Профиль отряда». Завершается составлением «Круга сильных сторон» (каждый называет одно качество, которое помогает отряду).	получили опыт групповой рефлексии.
	Старший		Отрядная рефлексия в формате «глубокого круга». Вопросы: «Кто я сейчас – каким я себя вижу?», «Какие мои ценности управляют моими поступками?», «Чем я отличаюсь от других и чем я на них похож?», «Кем я хочу стать через 5 лет?». Каждый высказывается по кругу (можно пропустить ход). Вожатый – модератор, а не учитель. Завершается краткой письменной фиксацией в «Бортовом журнале» (3 слова о себе сегодня).	Дети провели глубинную рефлексию собственной идентичности, сформулировали свои ценности и цели, укрепили доверительные отношения в отряде.
4 день (19.08.26)	Младший	Квест «Наведи порядок»	Игровой квест по организации пространства отряда («порядок в домике»). Дети получают легенду: «На базе случился переполох – все вещи перепутались. Нужно навести порядок, чтобы продолжить исследования». Задания: найти «потерянные» предметы по подсказкам-картинкам, разложить их по местам (игровой инвентарь в ящики, книги на полку, канцелярию в пенал), рассортировать мусор (бумага, пластик), заправить кровати (игровое задание-эстафета), полить цветы. Каждое выполненное задание приносит «жетон порядка». В конце – общее построение, награждение наклейками «Мастер порядка».	Дети освоили базовые навыки самоорганизации и бережного отношения к вещам, поняли важность порядка для комфортной жизни в коллективе.
4 день (19.08.26)	Средний	Дискуссионный клуб «Меняем мир с себя»	Отрядная дискуссия в кругу на тему личной ответственности и изменений. Вожатый задаёт вопросы: «С чего начинаются большие перемены?», «Может ли один человек изменить мир?», «Что я	Дети осознали связь между личными действиями и изменениями вокруг,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			могу изменить в себе уже сегодня?», «Какие маленькие шаги ведут к большим результатам?». Дети высказываются по желанию, делятся примерами из жизни. Вожатый фиксирует ключевые идеи на ватмане «Мои маленькие шаги». Завершается составлением личного «обещания себе» (одно действие на завтра).	научились брать ответственность за свои поступки, получили опыт доброжелательного обсуждения сложных тем.
4 день (19.08.26)	Старший	Дебаты «Мнение большинства»	Командные дебаты на тему, связанную с влиянием общественного мнения на личность. Тезисы для обсуждения: «Всегда ли мнение большинства – правильное?», «Нужно ли подстраиваться под других, чтобы добиться успеха?», «Может ли один человек переубедить толпу?». Команды «За» и «Против» готовят аргументы (10 минут). Формат: выступление спикеров (по 3 минуты), вопросы соперникам (5 минут), финальная речь (2 минуты). Жюри (вожатые) оценивает убедительность, логику, корректность.	Дети развили навыки аргументации, критического мышления и публичной полемики, научились отстаивать свою позицию с уважением к оппонентам, получили опыт участия в дебатах на морально-этическую тему.
4 день (19.08.26)	Общий	Конкурс видеороликов «ЭКО-Взгляд»	Общелагерный творческий конкурс, где каждый отряд создаёт короткий видеоролик (до 1-2 минут) на экологическую тему. Темы: «Красота природы вокруг нас», «Как я забочусь о природе», «Что я могу сделать для планеты», «Вторая жизнь вещей», «Мусор – не враг, если его сортировать», «Берегите воду», «Покормите птиц». Ролики снимаются детьми + с помощью вожатых. Формат свободный: интервью, сценка, зарисовка, мультфильм-аппликация, музыкальный клип, социальная реклама. Для младших отрядов – простая съёмка на телефон (например, как отряд убирает территорию). Для средних – с элементами монтажа и титрами. Для	В творческой форме осмыслены экологические проблемы и способы их решения. Дети получили опыт создания видеоконтента с социальной значимостью. Лучшие ролики стали инструментом экологического просвещения среди

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			старших – с осмысленным сценарием, возможно, с интервью и спецэффектами. В конце смены – общий просмотр всех роликов на большом экране (в клубе или на центральной площадке). Зрители голосуют аплодисментами или наклейками. Все отряды получают номинации («Самый трогательный», «Самый весёлый», «Самый убедительный», «Самый креативный», «Приз зрительских симпатий»). Лучшие ролики публикуются в социальных сетях лагеря.	других отрядов и родителей. Сформировано активное отношение к защите природы.
4 день (19.08.26)	Общий	Тематическая дискотека «Вторая жизнь вещей»	Танцевальная программа в стиле переделки вещей. Оформление площадки выполнено из переработанных и вторичных материалов (пластиковые бутылки, картонные коробки, старые газеты). Конкурс костюмов из вторсырья (дефиле участников в нарядах, сделанных своими руками из подручных материалов). Танцевальные конкурсы: «Танец с веником», «Ритмичная сортировка мусора», «Повтори движение экогероя». Между конкурсами – свободные танцы под энергичную музыку. В конце – награждение за «Самый креативный костюм», «Самый экологичный образ», «Приз зрительских симпатий».	Дети узнали о возможности вторичного использования вещей, проявили творческие способности в создании костюмов, получили опыт экологичного самовыражения через танец и моду.
5 день (20.08.26)	Общий	Эстафета «Гигантская полоса препятствий»	Вечернее общелагерное спортивное событие на открытой площадке. Организована единая полоса препятствий из 6-8 этапов (пролезть, перешагнуть, пробежать змейкой, перенести предмет, проползти под верёвкой, попасть в цель, пройти по «кочкам» и т.д.). Отряды проходят полосу по очереди (или одновременно на разных дорожках). **Адаптация по возрастам:** на каждом этапе ведущий (вожатый или	Дети получили достаточную двигательную активность на свежем воздухе. Укреплены командный дух и взаимопомощь. Каждый участник

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			инструктор) даёт задание, соответствующее возрасту участников: младшим – упрощённое (низкие препятствия, большая цель), средним – стандартное (средняя сложность), старшим – усложнённое (добавляется баланс, скорость, дополнительный предмет). Допускается взаимопомощь внутри отряда (поддержать, подсказать). Главный принцип – не скорость, а командный дух и преодоление себя. В конце – общая кричалка «Мы здоровы – мы сильны!» и подсчёт «смеха-баллов» (все получают призы за участие).	преодолел посильные для себя препятствия, получил опыт успеха. Закреплена ценность физической активности как части здорового образа жизни.
5 день (20.08.26)	Младший	Турнир «Скорость и высота»	Спортивно-игровой турнир, где дети соревнуются в скорости и ловкости. Виды: бег 30 метров, прыжки в длину с места, метание мешочка в цель, челночный бег 3×10 метров, прыжки на скакалке (кто больше за 30 секунд). Команды (отряд или микрогруппы) получают баллы за каждый вид. Главный принцип – участие важнее победы, все получают наклейки «Самый быстрый», «Самый прыгучий», «Самый меткий».	Дети развили скоростно-силовые качества, получили опыт участия в соревнованиях без страха проигрыша, укрепили командный дух.
	Средний		Спортивный турнир с классическими и командными видами. Этапы: бег 60 метров, прыжки в длину с разбега (или с места – командная сумма), метание теннисного мяча, эстафета 4×50 метров, подтягивание (мальчики) и отжимания (девочки), командный челночный бег. Ведётся командный зачёт. В конце – награждение победителей и призёров грамотами, а также номинации «Лучший бегун», «Лучший прыгун», «Лучшая команда».	Дети проверили свою физическую форму, развили скоростные и силовые качества, получили опыт командной борьбы и взаимной поддержки.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Спортивный турнир с элементами тактики. Команды (6-8 человек) участвуют в этапах: спринт (60 м), прыжки в длину с разбега, метание мяча (на дальность), эстафета 4×100 м, командное отжимание (сумма), перетягивание каната. Команда может выбирать участников на каждый этап (тактика распределения сил). Жюри оценивает скорость, технику, тактику. Победители получают кубок «Скорость и высота» и призы.	Дети развили скоростные и силовые качества, получили опыт тактического планирования в спорте, укрепили лидерские качества и командную ответственность.
5 день (20.08.26)	Общий	Конкурс плакатов «Здоровым быть обязан»	Ко Дню здоровья. Отряд создаёт плакат на тему ЗОЖ. Критерии: яркость, призыв, соответствие возрасту. Плакаты вывешиваются в столовой.	Визуализирована ценность здоровья.
5 день (20.08.26)	Младший	Сюжетно-ролевая игра «Гонец: история из жизни»	Командная игра на местности с элементами маскировки, доставки заданий и взаимодействия с «перехватчиками». Отряд делится на 3-4 группы, каждая выбирает локацию и маскируется. Гонцы (1-2 человека от группы) бегают в штаб за заданиями, выполняют их всей группой, сдают результат. «Перехватчики» (вожатые) ловят гонцов и дают дополнительные весёлые задания (изобразить животных, сделать коллективное фото, назвать 5 вещей для похода). Задания адаптированы: филворды с картинками, простые ребусы (мяч, солнце, вода, лес), творческое задание «Нарисуй лето», спортивный вызов (10 приседаний с хлопками). Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	Дети освоили новые форматы активности (филворды, ребусы, челленджи), научились работать в микрогруппах, ориентироваться на местности, соблюдать тишину и маскировку. Развиты навыки саморганизации и взаимопомощи.
	Средний		Командная игра на местности с усложнёнными заданиями и элементами стратегии. Группы маскируются, гонцы доставляют задания из штаба.	Подростки освоили навыки ориентирования,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Перехватчики» ловят гонцов и дают дополнительные задания (придумать кричалку о дружбе, сделать «живую скульптуру», ответить на вопросы викторины). Задания: классические филворды на тему лагеря, ребусы (вода, зарядка, костёр, палатка, отряд, вожатый, дискотека), творческое задание «Лагерный кроссворд» (составить 10 слов), спортивный вызов (командный челлендж «Гусеница» или «Передай мяч ногами»). Вожатый-куратор наблюдает, вмешивается только при затруднениях. Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	коллективного решения логических задач, распределения ролей. Развиты аналитическое мышление, умение договариваться, ответственность за общий результат. Создан собственный кроссворд.
	Старший		Командная игра на местности в формате «стратегии» с усложнёнными заданиями и элементами дебатов. Группы маскируются, разрабатывают тактику доставки заданий. «Перехватчики» дают дополнительные задания на креативность (акростих, пантомима «Смысл жизни», тост за дружбу, блиц-опрос). Задания: сложные филворды с абстрактными понятиями, шифры и ребусы (саморегуляция, креативность, импровизация, коммуникация, приключение, взаимодействие), творческое задание «История в жанре» (коллективный рассказ в детективном, фантастическом или комедийном жанре + аудиозапись), спортивный вызов (координационный вызов: «Человеческий узел», «Слепой и поводырь», «Переправа»). Вожатый-координатор находится в штабе или выступает перехватчиком. Тематика заданий приурочена к тематическому дню.	Старшие освоили навыки стратегического планирования, тактического мышления, креативной коммуникации. Развита способность работать в команде в условиях ограниченного времени и неопределённости. Создан коллективный творческий продукт (рассказ в жанре, сложный кроссворд, видео вызова).

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
5 день (20.08.26)	Общий	КТД «Мой мир»	Коллективное творческое дело по созданию коллажа «Мой мир». Дети получают лист ватмана и вырезают/рисуют наклейки, картинки, символы того, что для них важно: семья, друзья, любимые занятия, мечты, домашние животные. Каждый добавляет свой элемент. В конце – презентация коллажа: «Что для нас важно?».	Дети через творчество выразили свои ценности и интересы, создали общий визуальный продукт, укрепили внутриотрядные связи.
6 день (21.08.26)	Общий	Фотокросс «Необъяснимо, но факт»	Фотокросс на тему «Странное, необычное, удивительное в лагере». Команды получают простые задания: сфотографировать «самую необычную тень», «предмет, который не туда положили», «животное или насекомое, которое не ожидали увидеть», «улыбку в неожиданном месте». Фото сдаются на флешке. В конце – просмотр лучших кадров, объявление номинаций («Самое смешное фото», «Самое неожиданное», «Самое загадочное»).	Дети развили наблюдательность, чувство юмора, научились замечать необычное в привычном, получили позитивный опыт командной фотоохоты.
6 день (21.08.26)	Младший	Интеллектуальная игра «Тайна третьей планеты»	Игра-путешествие по станциям с загадками о космосе, планетах, звёздах, космонавтах. Станции: «Планеты Солнечной системы» (разложить карточки по порядку), «Космические загадки», «Что берёт космонавт в полёт?», «Звёздная азбука» (соединить созвездие и название), «Правда или нет?» (факты о космосе). Дети перемещаются по станциям, получают наклейки-звёзды. В конце – сборка общего «Звёздного атласа» отряда.	Дети расширили кругозор в области астрономии и космонавтики, развили любознательность и командную работу.
	Средний		Командный квиз «Космические тайны» из 5 раундов: «Планеты и звёзды» (факты), «История космонавтики» (даты, имена), «Космос в кино и литературе», «Научная фантастика vs реальность», «Блиц-опрос» (скоростные вопросы). Команды	Дети систематизировали знания о космосе, развили скорость мышления и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			отвечают письменно или нажимают на кнопки. В конце – финальный раунд «Что в чёрном ящике?» (предмет, связанный с космосом). Победители получают грамоты «Знатоки космоса».	командную работу, получили опыт участия в интеллектуальном соревновании.
	Старший		Интеллектуальная игра-дебаты «Космос: мифы и вызовы». Раунды: «Факт или вымысел?» (отличить реальные научные факты от псевдонаучных), «Этика космоса» (дебаты: стоит ли колонизировать другие планеты, если это может навредить их экосистеме?), «Технологии будущего» (предложить идею космического изобретения), «Блиц-турнир» (сложные вопросы с ограничением времени). Оценивается глубина аргументации и научная обоснованность.	Дети развили навыки критического мышления, научной аргументации и дебатов, получили опыт обсуждения сложных этических и технологических вопросов, связанных с космосом.
6 день (21.08.26)	Младший	КИП «Космический цирк»	Конкурсно-игровая программа, объединяющая темы космоса и цирка. Конкурсы: «Космические жонглёры» (передать воздушные шары по кругу, не уронив), «Невесомость» (пройти дистанцию с книгой на голове под космическую музыку), «Инопланетная пантомима» (изобразить инопланетное животное), «Собери ракету» (эстафета из кубиков), «Космический клоун» (нарисовать смешного инопланетянина за 1 минуту). Жюри (вожатые) поощряет аплодисментами. Все участники получают наклейки «Космический циркач».	Дети получили заряд позитива и веселья, развили координацию, воображение, умение работать в команде.
	Средний		Конкурсно-игровая программа с элементами творчества и импровизации. Конкурсы: «Цирк на Марсе» (придумать и показать номер для марсианского цирка – танец, сценку, жонглирование), «Космический костюм» (из	Дети развили творческие способности, чувство юмора, навыки импровизации и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			подручных материалов за 5 минут создать образ космического клоуна), «Инопланетный язык» (придумать 5 слов и объяснить их жестами), «Гравитация» (синхронное выполнение движений под музыку с остановками), «Космическая викторина» (вопросы о космосе и цирке). Оценивается креативность, юмор, синхронность.	командной работы, получили опыт публичного выступления в игровой форме.
	Старший		Конкурсно-игровая программа в формате «импровизационного шоу». Конкурсы: «Цирк без гравитации» (пантомима, изображающая цирковые трюки в условиях невесомости), «Закоулки вселенной» (придумать и показать короткую сценку на заданный жанр – детектив, мелодрама, ужасы – в космическом цирке), «Инопланетное ТВ» (команда получает задание на тему, нужно импровизировать репортаж с места событий), «Вверх ногами» (выполнять задания стоя на руках или с завязанными глазами), «Космические дебаты» (обсудить, нужен ли цирк на других планетах). Жюри оценивает артистизм, остроумие, нестандартность решений. Победители получают звание «Космическая труппа».	Дети развили навыки актёрской импровизации, нестандартного мышления, работы в команде в стрессовых условиях, получили опыт публичного творчества.
7 день (22.08.26)	Общий	Акция «Экватор»	Общелагерный флешмоб «Пульс на полпути». Отряды выстраиваются в форме пульсирующей линии, исполняют общий танец. Вручение наклеек «Экватор пройден!».	Зафиксирована середина смены. Усилено чувство общности.
7 день (22.08.26)	Младший	Акция «Флаг – символ страны»	Творческая акция, посвящённая Дню Государственного флага РФ (22 августа). Дети узнают о значении цветов флага, слушают краткий рассказ вожатого. Затем создают коллективное	Дети познакомились с государственным символом России, узнали значение цветов

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			панно: рисуют флаг мелками на асфальте или делают аппликацию из цветной бумаги (ладошки, сердечки, звёзды). Готовую работу вывешивают в общелагерном месте. В конце – общая фотография у флага.	флага, проявили творческие способности, сформировали уважение к Родине.
7 день (22.08.26)	Средний	Интеллектуальная игра «100 вопросов»	Командная викторина на общую эрудицию (история, география, культура, наука, спорт, искусство, лагерная жизнь). Все вопросы связаны с Россией и включат задания по тематике дня. Формат – 5 раундов по 20 вопросов. Раунды: «Разминка» (быстрые вопросы), «Верю – не верю», «Чёрный ящик», «Что за песня?» (музыкальный раунд), «Блиц-опрос». Вопросы адаптированы под возраст. Команды записывают ответы на бланках или поднимают таблички. В конце – подсчёт баллов, награждение грамотами «Эрудит отряда».	Дети расширили кругозор, развили скорость мышления и память, получили опыт командной интеллектуальной борьбы.
7 день (22.08.26)	Старший	Дебаты «Традиции и современность»	Командные дебаты на тему: «Что важнее для общества – сохранять традиции или развивать современные тенденции?» (также возможны альтернативные тезисы: «Традиции сковывают прогресс», «Без традиций нет будущего»). Формат: две команды («За» и «Против»), 3 спикера от каждой. Раунды: аргументация (по 3 минуты), вопросы соперникам (5 минут), финальная речь (2 минуты). Жюри (вожатые и приглашённый эксперт) оценивает логику, аргументацию, корректность, владение материалом.	Дети развили навыки аргументации, критического мышления, публичной полемики, научились уважительно отстаивать свою позицию, анализировать сложные социальные вопросы.
7 день (22.08.26)	Младший	Фестиваль дворовых игр «Детство во дворе»	Игровая программа, где дети знакомятся с традиционными дворовыми играми: «Вышибалы», «Классики», «Резиночка», «Казаки-разбойники»	Дети познакомились с 6-8 традиционными дворовыми играми,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(упрощённая версия), «Съедобное-несъедобное», «Глухой телефон», «Колечко», «Море волнуется раз», «Тише едешь – дальше будешь». Вожатые объясняют правила и выступают в роли ведущих. Дети делятся на микрогруппы и поочерёдно пробуют разные игры. Формат – свободное перемещение между «игровыми станциями» (на территории лагеря: площадка для резиночки, классиков, вышибал). Задача – не выиграть, а научиться и получить удовольствие. В конце – общий сбор, обсуждение: «Какая игра понравилась больше всего?».	которые уходят из современной жизни. Получен опыт командного взаимодействия, развита ловкость, координация. Вожатые передают культурное наследие через игру.
	Средний		Фестиваль, где отряды сами становятся ведущими игровых станций. Каждый отряд заранее выбирает одну дворовую игру, готовит инвентарь, придумывает, как объяснить правила, и проводит её для других отрядов (гостей). Задача – увлечь участников, объяснить правила быстро и понятно, поддерживать интерес. Гости посещают 3-4 станции (играют в игры, которые подготовили другие отряды). В конце – голосование за «Самую увлекательную игру», «Самых понятных ведущих», «Самую весёлую игру».	Подростки освоили роль наставника (объяснять, организовывать, вовлекать). Познакомили других с забытыми играми. Узнали новые игры от сверстников. Укреплены коммуникативные и лидерские навыки.
	Старший		Фестиваль в формате «Игровой лаборатории» и «Исторической ретроспективы». Задачи: не только поиграть, но и проанализировать дворовые игры с точки зрения их социальной роли (развитие командного духа, сплочение, физическая активность) и истории (какие игры были популярны в разные десятилетия). Формат – круговая станция,	Старшие отряды не просто поиграли, а осмыслили феномен дворовых игр как культурное явление. Создали «Путеводитель»

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			где участники сначала играют в 3-4 игры (ведут сами), затем проводят мини-исследование: фиксируют правила, отмечают, какие качества развивает игра, обсуждают, почему игра забывается и как её можно адаптировать для современных детей. В конце – презентация «Краткого путеводителя по дворовым играм» (созданного совместно отрядами) для передачи в «Пульс-капсулу».	(памятку для следующих смен). Развиты навыки анализа, проектной работы, командной рефлексии.
7 день (22.08.26)	Младший	Бал «Велика страна моя родная»	Торжественный вечер в стиле бала (элементы классических танцев: вальс, полонез, кадриль в упрощённой форме). Дети разучивают простые движения под руководством вожатых. Оформление: зал украшен шарами, гирляндами, звёздами. Чередование танцев с играми: «Ручеёк», «Танец-игра со сменой пар». В конце – торжественное вручение небольших сувениров и общая фотография в парах.	Дети познакомились с основами бальной культуры, развили чувство ритма, умение взаимодействовать в паре, получили опыт красивой торжественной формы общения.
	Средний		Торжественный бал с разучиванием 3-4 классических танцев (вальс, полонез, падеграс, полька). Пары формируются внутри отряда, возможны девочка-девочка / мальчик-мальчик (без гендерных ограничений). Обязательный элемент – «Белый танец» (девушки приглашают юношей). В программе: показательные номера от хореографической группы вожатых, конкурс «Лучшая пара», «Лучший костюм». В конце – общий вальс всех участников.	Дети освоили базовые бальные движения, развили культуру поведения в паре, получили опыт красивого торжественного вечера, сформировали чувство прекрасного.
	Старший		Торжественный бал в историческом стиле (XIX – начало XX века) с элементами современной хореографии. Участники могут выбрать образ	Дети окунулись в историческую атмосферу, развили

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			(костюм/платье в стиле того времени). В программе: вальс, полонез, мазурка, кадриль, а также современный танец-импровизация. Проводится конкурс на лучший костюм и лучшую пару. Важный ритуал – передача «Пульс-капсулы» (послание следующей смене или символическое подведение итогов сезона) через танцевальную композицию. Завершается общим фотографированием и петардой из конфетти.	эстетический вкус, культуру поведения и умение держаться в обществе, получили опыт красивого итогового события года.
8 день (23.08.26)	Младший	КТД «Привет, я звезда!»	Коллективное творческое дело по созданию индивидуальной «звезды» – символа своей мечты или таланта. Дети получают заготовки (звезда из картона), раскрашивают, украшают (блёстки, наклейки, фломастеры), пишут на ней одно слово – своё главное желание или умение. Готовые звёзды вывешиваются на общий плакат-небо (ватман) – создаётся «Звёздное небо отряда». В конце – презентация «звёзд» по кругу (по желанию).	Дети визуализировали свою мечту или талант, создали личный и коллективный арт-объект, получили опыт самовыражения через творчество.
	Средний		Коллективное творческое дело по созданию видео-визитки «Я звезда» (до 60 секунд). Дети снимают короткое видео на телефон: представляются, рассказывают о своём увлечении, таланте или мечте. Формат свободный: монолог, интервью, сценка, песня. Ролики монтируются (можно с помощью вожатого) и показываются на общем просмотре в конце дня. В конце – обсуждение и поддержка каждого участника аплодисментами.	Дети развили навыки самопрезентации и медиатворчества, преодолели страх публичного выступления через видеоформат, получили признание своих талантов в отряде.
	Старший		Коллективное творческое дело по созданию «Личного бренда» – концепции своей уникальности. Участники письменно (в «Бортовом журнале» или на	Дети провели глубинную рефлексию своей уникальности и

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			листе) отвечают на вопросы: «В чём моя уникальность?», «Какую ценность я могу дать миру?», «Что будет моей "звёздной фишкой"?». Затем создают визуальный образ (коллаж, схему, логотип) и представляют его в кругу (по желанию). В конце – обсуждение: «Что общего во всех наших звёздах?», «Как наши звёзды могут сочетаться в общем созвездии отряда?».	ценности, развили навыки самопозиционирования, узнали о сильных сторонах друг друга, сформировали коллективный образ «созвездия отряда».
8 день (23.08.26)	Общий	Сквозная игра «Сердце отдаю другу»	Сквозная общелагерная игра-акция добрых дел, которая длится один день. Каждый отряд получает «Сердечный маршрутный лист» с заданиями: помочь другому отряду в уборке территории, провести весёлую зарядку для младших, сделать комплимент каждому участнику другого отряда, нарисовать поздравительную открытку и подарить, организовать мини-игру или сюрприз для соседей. За выполнение – «сердечко» на общее табло. В конце дня – общий сбор, где отряды дарят друг другу «сердечные подарки» (рисунки, улыбки, общая кричалка), вручается переходящий кубок «Самое доброе сердце».	Дети укрепили межотрядные связи, получили опыт бескорыстной помощи и взаимоподдержки, научились радоваться за успехи других, сформировали атмосферу дружбы и единства в лагере.
8 день (23.08.26)	Младший	Развлекательная игра «Успеть везде!»	Командная игра-гонка, где отряд (или микрогруппы) получает маршрутный лист с 5-6 простыми заданиями: пробежать «змейку» между кеглями, попасть мячом в корзину, собрать пазл из 6 частей, ответить на загадку, пролезть под верёвкой, нарисовать смайлик. Задания выполняются в любом порядке за ограниченное время. Главное – успеть всё и не ссориться. В конце – все получают сладкие призы и звание «Самые шустрые».	Дети получили двигательную активность, развили ловкость и скорость, научились работать в команде без соревновательного напряжения.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Командная игра-гонка на время с элементами логики. Команды получают маршрутный лист с 5-6 заданиями разной сложности: решить ребус, выполнить спортивное упражнение (приседания, прыжки), расшифровать простой шифр, сложить из пазлов фразу, пробежать эстафету с передачей предмета. Можно пропустить одно задание (штраф). Важна не только скорость, но и правильность выполнения. Победитель определяется по лучшему времени и качеству.	Дети развили многозадачность, скорость мышления и физическую ловкость, получили опыт командной работы в условиях ограниченного времени.
	Старший		Командная игра-гонка с тактическим планированием. Команды получают список из 6 заданий, каждое из которых имеет свою «стоимость» в баллах и разное время выполнения (указано в листе). За ограниченное время (40 минут) команда сама выбирает, какие задания выполнять, чтобы набрать максимум баллов. Задания: творческие (снять короткое видео), интеллектуальные (расшифровать сложный шифр), спортивные (командный вызов), логические (решить кейс). Побеждает команда, набравшая больше баллов.	Дети развили навыки тактического планирования, приоритизации и распределения ресурсов, получили опыт командной работы в нестандартных условиях.
8 день (23.08.26)	Средний	Квартирник «На кухне»	Камерное музыкально-поэтическое мероприятие в формате «домашних посиделок». Участники рассаживаются в кружок (на полу или на стульях), приглушённый свет, свечи (электрические). Каждый желающий может исполнить песню под гитару (или фонограмму), прочитать стихи (свои или любимых поэтов), рассказать короткую историю. Формат – добровольный, без оценок и соревнования. Вожатые поддерживают, создают атмосферу тепла и доверия. Завершается общей песней.	Дети раскрыли творческие способности в неформальной обстановке, научились слушать и поддерживать друг друга, укрепили доверительные отношения в отряде.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Старший		Камерное мероприятие в формате «открытый микрофон» или «круг под гитару». Участники могут выступать с авторскими произведениями, исполнять известные песни, читать прозу, делиться мыслями на свободную тему. Атмосфера квартирника предполагает искренность и принятие. Вожатые участвуют наравне с детьми. Возможна тема вечера (например, «Моя мечта», «Путь к себе»). Завершается общей песней и тёплыми словами друг другу.	Дети получили опыт искреннего самовыражения в безопасной среде, развили творческие способности, укрепили эмоциональные связи в отряде.
9 день (24.08.26)	Младший	Конкурс рисунков на асфальте «Моя мечта»	Творческий конкурс, где дети с помощью цветных мелков изображают свою мечту на асфальте. Темы: «Моя мечта», «Кем я хочу стать», «Что сделает меня счастливым». Отряд рисует общую картину или каждый создаёт свой рисунок в общей зоне. Время – 40-50 минут. Затем – общий просмотр, голосование наклейками. Номинации: «Самая яркая мечта», «Самая добрая мечта», «Самая неожиданная мечта». В конце – общее фото на фоне рисунков.	Дети визуализировали свою мечту, развили творческие способности и воображение, получили опыт самовыражения через изобразительное искусство.
	Средний		Творческий конкурс, где дети создают рисунок на асфальте «Моя мечта: образ будущего». Темы: «Моя жизнь через 10 лет», «Город моей мечты», «Я и моё призвание». Рисунок может быть индивидуальным или коллективным (отряд создаёт общую композицию). После завершения – презентация рисунков: краткий рассказ о своей мечте (по желанию). Голосование в номинациях: «Самая вдохновляющая мечта», «Самая необычная мечта», «Самая реалистичная мечта».	Дети осмыслили свою мечту как образ будущего, развили навыки визуализации целей, получили опыт публичного представления своей мечты.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
9 день (24.08.26)	Старший	Тренинг «Карта желаний»	Психологический тренинг по созданию «Карты желаний» – коллажа, визуализирующего цели и мечты участника. Дети получают ватман, старые журналы, ножницы, клей, фломастеры. Этапы: 1) «Круг целей» – записать 5-7 важных желаний (сфера: учёба, отношения, здоровье, творчество, путешествия); 2) «Поиск образов» – найти в журналах картинки, символизирующие каждое желание; 3) «Создание коллажа» – наклеить образы на ватман, сгруппировав по сферам; 4) «Аффирмации» – дописать позитивные фразы-утверждения (например, «Я достигаю своих целей»); 5) «Презентация» (по желанию) – каждый представляет свою карту и одно ключевое желание. Тренинг завершается обсуждением: «Как карта помогает двигаться к мечте?».	Дети визуализировали свои цели и мечты, получили инструмент для их достижения, развили навыки целеполагания и саморефлексии.
9 день (24.08.26)	Младший	Игра по станциям «Быть в Движении»	Командная игра-путешествие по станциям, организованная совместно с «Движением Первых». На каждой станции – задание, знакомящее с ценностями и направлениями Движения: взаимопомощь, дружба, забота о природе, уважение к старшим, активная жизненная позиция в доступной форме. Задания: «Собери рюкзак добрых дел», «Передай улыбку другу», «Нарисуй общий цветок Движения», «Помоги товарищу пройти препятствие», «Узнай героя России» (по картинке). На станциях работают волонтёры Движения или подготовленные старшие. За прохождение – наклейки с символикой Движения. В конце – общий сбор, где ведущий (представитель Движения Первых) поздравляет детей и вручает маленькие сувениры.	Дети познакомились с ценностями и направлениями «Движения Первых» в игровой форме. Получен опыт командной работы и взаимопомощи. Сформирована первичная мотивация к участию в добрых делах.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
	Средний		Командная игра по станциям с элементами социального проектирования, организованная совместно с «Движением Первых». Отряд разбивается на микрогруппы, каждая получает кейс-задание на основе реальных направлений Движения: «Волонтёрство» (как помочь пожилым или бездомным животным), «Спорт» (как вовлечь других в активный образ жизни), «Экология» (как организовать раздельный сбор в школе), «Медиа» (как снять ролик о добром деле), «Патриотизм» (как интересно рассказать о героях своего края). За 15 минут группы готовят мини-проект (алгоритм действий). Затем – презентация своих идей. Вожатые и представители Движения Первых дают доброжелательную обратную связь. Лучшие идеи получают сертификаты и рекомендации для реализации в школе.	Подростки познакомились с направлениями «Движения Первых» через практическое проектное задание. Развиты навыки командной работы и социального проектирования. Сформированы конкретные идеи для добрых дел.
	Старший		Командная игра по станциям в формате «социального хакатона» совместно с «Движением Первых». Отряд – единая команда, которая за ограниченное время (50-60 минут) разрабатывает проект социальной акции для младших отрядов лагеря или для своей школы по одному из направлений Движения Первых (волонтёрство, медиа, экология, патриотизм, спорт, образование, дипломатия). Проект должен включать: цель, целевую аудиторию, формат, ресурсы, план действий и критерии успеха. В конце – презентация перед экспертным советом (вожатые + представители Движения Первых). Лучшие проекты получают поддержку Движения (консультации, методические материалы, брендированные	Старшие получили опыт социального проектирования по направлениям «Движения Первых». Сформированы конкретные проектные идеи. Часть участников мотивирована вступить в Движение Первых или принять участие в его проектах.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			сувениры) и рекомендации для реализации. По желанию – старшие могут записаться в волонтёрский актив Движения на месте.	
10 день (25.08.26)	Младший	Интеллектуальная игра «Битва профессий»	Командная игра-викторина о профессиях в формате весёлых конкурсов. Раунды: «Угадай профессию» (по картинке или описанию), «Что лишнее?» (инструменты профессии), «Пантомима» (изобразить профессию без слов), «Собери набор» (выбрать предметы для врача, повара, строителя). Команды получают баллы за правильные ответы. В конце – все получают наклейки «Знаток профессий».	Дети расширили представления о профессиях, развили логическое мышление и командную работу, получили позитивный опыт участия в интеллектуальной игре.
	Средний		Командная интеллектуальная игра о профессиях будущего и настоящего. Раунды: «Профессии прошлого» (какие профессии исчезли), «Профессии будущего» (угадать по описанию новую профессию), «Инструменты эпох» (соединить профессию и её современный инструмент), «Кейс-задача» (решить профессиональную проблему: как поступит врач, эколог, учитель), «Блиц-опрос». Побеждает команда, набравшая больше баллов.	Дети узнали о современных и будущих профессиях, развили аналитическое мышление и навыки решения профессиональных кейсов, получили опыт командного интеллектуального соревнования.
	Старший		Командная интеллектуальная игра-стратегия «Битва профессий» в формате деловой игры. Команды получают стартовый «бюджет» и список профессий с разной «стоимостью» и «полезностью» для общества. Задача: за 40 минут набрать максимум баллов, аргументируя, почему выбранные профессии важны для будущего. Раунды: «Аукцион профессий» (обосновать ценность профессии), «Дебаты» (какая	Дети осознали ценность разных профессий для общества, развили навыки стратегического мышления, аргументации и публичной защиты своей позиции.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			профессия важнее – врачи или инженеры?), «Кейс-коллапс» (профессия исчезла – предложить альтернативу), «Блиц-турнир». Побеждает команда, набравшая больше баллов по сумме раундов.	
10 день (25.08.26)	Младший	Творческая эстафета «Кем я стану, когда вырасту?»	Эстафета, где каждый этап связан с определённой профессией. Этапы: «Повар» (перенести «ингредиенты» в кастрюле), «Врач» (забинтовать кукле руку), «Строитель» (построить башню из кубиков), «Художник» (нарисовать солнце), «Пожарный» (сбить кеглю водой из пульверизатора). Команды проходят этапы, получают жетоны. В конце – все получают наклейки «Мастер на все руки».	Дети в игровой форме примерили разные профессии, развили координацию и ловкость, получили позитивный опыт командного взаимодействия.
	Средний		Творческая эстафета, где команды не только выполняют действия, но и рассказывают о профессии. Этапы: «Журналист» (взять интервью у вожатого за 1 минуту), «Дизайнер» (создать эскиз логотипа команды), «Эколог» (рассортировать «мусор» по контейнерам), «Врач» (назвать 3 правила первой помощи и показать). За выполнение – баллы. Победители получают грамоты «Профи-команда».	Дети расширили знания о профессиях, развили навыки самопрезентации и креативного мышления, получили опыт профессиональных проб в игровой форме.
	Старший		Творческая эстафета-проект. Команды проходят 4 этапа-станции, на каждой нужно выполнить задание и создать часть проекта «Моя будущая профессия». Этапы: «Исследование» (найти 3 факта о профессии в предложенных источниках), «Презентация» (за 2 минуты убедить жюри, почему эта профессия важна), «Творчество» (создать рекламный плакат профессии), «Кейс» (решить профессиональную	Дети создали мини-проект о выбранной профессии, развили навыки проектной работы, публичной презентации и аргументации.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			задачу). Финальный продукт – мини-проект о профессии.	
10 день (25.08.26)	Младший	Ролевая игра «Мой выбор»	Игра-ситуация, где дети помогают сказочному персонажу выбрать профессию. Герой (вожатый) не знает, кем стать. Дети предлагают варианты, объясняют, почему эта профессия подходит, показывают движениями или рисунками. В конце – коллективный выбор и поздравление героя.	Дети получили первичный опыт осознанного выбора, научились аргументировать своё мнение, развили эмпатию через помощь другому.
	Средний		Ролевая игра-симуляция «День выбора». Участники получают карточки с разными жизненными ситуациями (нужно выбрать вуз, работу, хобби, переезд). В парах или микрогруппах обсуждают варианты, взвешивают «за» и «против», принимают решение. Затем – общий круг, где делятся: «Как я принял решение?», «Что повлияло на мой выбор?».	Дети прожили ситуацию выбора в безопасной среде, развили навыки анализа и принятия решений, осознали влияние разных факторов на выбор жизненного пути.
	Старший		Ролевая игра-стратегия «Стратегия жизни». Участники получают стартовый «капитал» (время, деньги, таланты) и должны распределить ресурсы на 5 лет вперёд (образование, работа, личная жизнь, хобби). В процессе игры появляются «события» (неожиданные карточки: выигрыш, болезнь, новая возможность). Игроки корректируют свой план. В конце – обсуждение: «Что было самым сложным?», «Как неожиданности меняли ваш выбор?».	Дети развили навыки стратегического планирования жизни, научились адаптироваться к изменениям, осознали ценность времени и ресурсов при принятии жизненных решений.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
10 день (25.08.26)	Младший	Рефлексия «Мои открытия»	Отрядная беседа в кругу. Дети по очереди (передавая мягкую игрушку) отвечают на вопросы: «Какое открытие я сегодня сделал?», «Чему научился?», «Кому хочу сказать спасибо?». Вожатый фиксирует ответы на ватмане. Завершается общим хлопком.	Дети осознали свой прогресс за день/смену, научились замечать свои достижения, укрепили атмосферу благодарности и поддержки.
	Средний		Письменная рефлексия в «Бортовом журнале» или вкладыше. Каждый отвечает на 5 вопросов: «Что узнал о себе?», «Что узнал о других?», «Что было самым трудным?», «Чему хочу научиться дальше?», «Одно спасибо отряду». Затем несколько желающих зачитывают (по желанию).	Дети провели рефлексию личного и командного опыта, зафиксировали свои открытия в письменной форме, получили обратную связь от отряда.
	Старший		Глубокая рефлексия в формате «Письмо себе в будущее» (на полгода/год вперёд). Вопросы: «Что важного я понял?», «Как я изменился?», «Какой опыт хочу продолжить?», «Какие качества развил?». Письма запечатываются в конверты и отдаются вожатому (можно открыть через год или отправить по почте).	Дети зафиксировали свои личностные изменения и цели, создали «капсульный» продукт для будущего, развили навыки самоанализа.
11 день (26.08.26)	Младший	Игра по станциям «Культурный код: шифр единства»	Командная игра-путешествие по 6 станциям («Раздел урожая», «Стройка», «Семейный спор», «Общий котёл», «Хранители памяти», «Мост дружбы»). На каждой станции отряд делится на микро-группы, получает игровую ситуацию (белочки делят орешки, строительство домика для щенка, спор с бабушкой, общий суп, выбор вещей для переезда, «живой мост»). Задача – найти решение, опираясь на	Дети познакомились с базовыми культурными кодами (взаимопомощь, уважение к старшим, коллективизм, память, единство). Научились работать в микро-группах,

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			культурные коды (пословицы и мудрые правила), представленные в маршрутном листе. Вожатый-Хранитель направляет, но не даёт готовых ответов. За прохождение – жетон в маршрутный лист.	договариваться, предлагать решения. Сформировано первичное понимание «единства через общие ценности».
	Средний		Командная игра-путешествие по 6 станциям. Ситуации усложнены: раздел урожая между богатой и бедной семьёй, строительство укрытия от дождя с распределением ролей, спор с родителями о походе (придумать 3 аргумента), общий ужин в походе (договориться о меню), выбор семейных реликвий, ритуал примирения для поссорившихся отрядов. На каждой станции – анализ, аргументация, коллективное решение. В маршрутном листе – культурные коды (пословицы и правила) как подсказки.	Подростки осознали общность базовых ценностей у разных народов (справедливость, уважение, взаимопомощь, память, единство). Развиты навыки аргументации, анализа ситуаций и принятия коллективных решений. Сформировано уважение к чужому мнению и традициям.
	Старший		Командная игра-путешествие по 6 станциям с проблемными ситуациями, требующими системного анализа: распределение зерна в фермерском хозяйстве (бизнес vs совесть), строительство моста по инженерной задаче, семейный совет о выборе пути (отъезд в город vs продолжение семейного дела), составление общего меню на неделю с учётом традиций разных народов, создание «капсулы времени» (выбор предметов для будущих поколений), разработка программы примирения для	Старшие отряды сформировали гражданскую идентичность через понимание единства в многообразии. Развиты навыки системного мышления, публичной аргументации, поиска компромиссов.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			конфликтующих групп в школе. На каждой станции – дебаты, проектирование, поиск компромисса.	Созданы проектные решения, готовые к переносу в реальную жизнь.
11 день (26.08.26)	Общий	Ярмарка «Сияй ярче всех»	Общелагерная ярмарка талантов, где каждый отряд (или отдельные дети) представляют свои умения, хобби, творческие номера в свободном формате. На площадке организованы «творческие точки»: мини-концерт (песни, танцы, стихи), выставка рисунков и поделок, мастер-классы от детей (оригами, рисунок, игра на инструменте), спортивные мини-соревнования. Посетители свободно перемещаются, участвуют и поддерживают аплодисментами. В конце – общий флешмоб «Мы – звезды».	Дети получили признание своих талантов, увидели разнообразие увлечений других, укрепили чувство собственной значимости и ценности каждого.
12 день (27.08.26)	Общий	Фотокросс «Потому что у нас все роли главные»	Фотокросс, посвящённый ценности каждого члена команды. Задания: сфотографировать «момент успеха» (кто-то радуется победе), «момент помощи» (один помогает другому), «момент радости» (все смеются), «невидимого героя» (того, кто делает важную работу незаметно), «нашу разность» (кадр, где видно, что все разные, но вместе). Фото загружаются в общий альбом. В конце – слайд-шоу под музыку, обсуждение: «Почему все роли главные?».	Дети увидели ценность каждого члена команды, развили наблюдательность, зафиксировали яркие моменты единства и взаимопомощи.
12 день (27.08.26)	Общий	Акция «Кино нон-стоп»	Показ короткометражных фильмов / мультфильмов / мотивационных роликов на тему мечты, успеха, преодоления, дружбы, семьи. Отряды смотрят в клубе или на отрядных местах. После просмотра – обсуждение в формате «свободного микрофона»:	Дети получили вдохновляющие примеры для размышления о своих мечтах и целях, развили эмпатию и навыки

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
			«Какой момент запомнился?», «Чему учит этот фильм?», «Какая мечта героя тебе близка?».	обсуждения, укрепили ценности дружбы и взаимопомощи.
12 день (27.08.26)	Общий	Коллективный проект «Ритм мечты»	Общелагерное коллективное творческое дело по созданию общего артефакта смены. Варианты: 1) Общее панно «Ритм мечты»: каждый отряд создаёт свою часть (рисунок, аппликацию, коллаж), затем собирается в общую картину. 2) Видеоролик «Ритм мечты» интервью с детьми об их мечтах, смонтированное в единый фильм. 3) Звуковая дорожка «Ритм мечты» запись детских голосов, ритмов, песен, объединённых в аудиокомпозицию. В конце торжественная презентация продукта на закрытии смены, передача в «Пульс-капсулу».	Дети создали общий продукт, запечатлевший мечты и ритмы смены, получили опыт коллективного творчества в масштабе лагеря, ощутили сопричастность к общему наследию.
12 день (27.08.26)	Общий	Рефлексия «Моя маленькая звездочка»	Камерное отрядное мероприятие в кругу. В центре зажжённая свеча (электрическая) или светильник «звезда отряда». Каждый ребёнок зажигает свою «звездочку» (маленький фонарик, свечу или просто кладёт руку на сердце) и делится (по желанию): «Что главное я понял за эту смену?», «Какая мечта стала ближе?», «Что я забираю с собой?». Завершается общей песней (фонограмма) и ритуалом «пожелание звёздам» (загадать желание и задуть «звезду» или передать свет по кругу).	Дети провели глубинную личностную рефлексию, получили опыт искреннего прощания со сменой, укрепили эмоциональные связи в отряде, сформировали позитивный образ завершения.
13 день (28.08.26)	Общий	Выставка ДПИ «Этнические узоры»	Каждый отряд оформляет стенд с предметами/рисунками на тему народных ремёсел России: вышивка, роспись, резьба по дереву (фото или детские поделки). Экскурсии между отрядами, голосование за лучший «народный уголок».	Приобщение к народной культуре, эстетическое воспитание, уважение к многообразию традиций.

День смены	Возраст	Название мероприятия	Описание мероприятия	Планируемый результат
13 день (28.08.26)	Общий	Квест «Твои моменты»	Итоговый квест по территории лагеря, где нужно вспомнить и зафиксировать самые яркие моменты смены. Команды получают маршрутный лист с заданиями: «Сфотографируйся на месте, где вы победили», «Запиши видео с самым смешным моментом смены», «Найди отрядную записку в тайнике», «Собери слова из газеты в фразу о смене», «Оставь послание следующей смене». В конце – сбор у «Пульс-капсулы», общий круг воспоминаний, вручение маленьких сувениров за участие.	Дети зафиксировали свои яркие воспоминания, создали личный и коллективный архив смены, получили позитивное завершение смены перед выездом.
13 день (28.08.26)	Общий	Торжественный прием закрытия «До новых встреч!»	Торжественная часть начинается с линейки закрытия. Происходит награждение лучших отрядов и активистов смены. Передача итогового продукта смены дирекции смен и программ.	Официальное подведение итогов смены.
13 день (28.08.26)	Общий	Прощальный концерт «Мы еще вернемся»	Итоговый концерт от отрядов и вожатых. Номера полны благодарностей и прощаний. Финальная общая песня.	Позитивно-эмоциональное завершение.
13 день (28.08.26)	Общий	Тематическая дискотека «Яркие моменты»	Финальная дискотека с видео-нарезкой лучших моментов смены на экране. Чередование быстрых и медленных танцев.	Последний выход эмоций. Создана ностальгическая атмосфера.
14 день (29.08.26)		Выезд		

Приложение 3. Глоссарий смены

Общие термины всего сезона (для всех смен)

Термин	Определение / Значение в программе
Ритм	Повторяющаяся во времени структура, «волна» жизни. В программе – это тема дня или смены, объединяющая всех участников в общем действии, эмоции или смысле.
Хранитель ритма	Игровая роль участника (ребёнка), который отвечает за сохранение и передачу одного из шести ритмов. Хранитель подаёт пример, организует других, следит, чтобы ритм не прерывался.
Наставник ритма	Игровая роль вожатого или воспитателя, который отвечает за сопровождение детей. Наставник направляет команду, дает подсказки и организует коллективную деятельность.
Пульс-капсула	Материальный артефакт (сундук, ящик, шкатулка с символикой лагеря), в который каждая смена помещает созданный ею итоговый продукт. Передаётся от смены к смене, создавая преемственность.
Пульс-минутка	Ежедневная 5-10-минутная ритмическая практика (дыхание, хлопки, синхронные движения, повторение звукового логотипа). Проводится утром (настройка) и вечером (рефлексия).
Пульс-сигнал	Единый общелагерный звуковой сигнал (например, короткая ритмическая мелодия или хлопок в ладоши), заменяющий свисток или крик. Означает «Все внимание на меня», «Сбор» и т.д.
Звуковой логотип смены	Короткий уникальный ритмический рисунок (хлопки, щелчки, притопы или звуки голосом), который придумывает отряд или вся смена. Используется для переклички, приветствия, начала мероприятия.
Тайный журнал	Общая тетрадь отряда, куда дети (анонимно или под псевдонимом) записывают ответы на вопросы дня, свои переживания, благодарности, жалобы и предложения.
Видеодневник	Индивидуальная видеозапись ребёнка (наедине с камерой или с вожатым), где он рефлексирует прожитый день, отвечает на вопросы, делится открытиями.
Детская дирекция	Орган детского самоуправления, состоящий из инициативных детей 12-17 лет, прошедших конкурсный отбор. Проводят мероприятия, ведут службу примирения, собирают обратную связь.

Глоссарий 1 смены «РИТМ ПРИРОДЫ» (28.05 – 10.06)

Термин	Определение / Значение в смене
Живой Архив России	Итоговый продукт 1 смены. Не книга фактов, а дышащее пространство, собранное из звуков, чувств, запахов, легенд и тактильных ощущений разных регионов России.
Сенсорный уровень	Первый уровень «Живого Архива». Поиск «мест силы» на территории лагеря: где прячется эхо, как пахнет утренний туман, какой на ощупь мох.
Культурный уровень	Второй уровень «Живого Архива». Перевод старинных легенд и традиций народов России на язык современного творчества: музыка, танец, граффити, короткий метр.
Человеческий уровень	Третий уровень «Живого Архива». Истории, созданные самими детьми: их открытия, испытания, связь с местом, вклад в общую гармонию.
Древо Живого Архива	Арт-объект (большое дерево без листьев), которое расцветает в течение смены. Зелёные листья – за сенсорные открытия, цветные ленты – за командные ритуалы, плоды – за созданные проекты.
Ритм-трекер	Часть индивидуального «Дневника чувств», где ребёнок в виде шкалы или графика отмечает свои эмоциональные состояния и прожитые ритмы.
Эхо-локация	Игровая практика поиска звуков природы на территории лагеря с закрытыми глазами.

Глоссарий 2 смены «РИТМ ТРУДА» (13.06 – 26.06)

Термин	Определение / Значение в смене
Код города	Итоговый продукт 2 смены – проект идеального пространства для жизни, работы и творчества, созданный детьми. Может быть в виде макета, схемы, презентации или видео.
Проектная мастерская	Место, где собираются лучшие представители разных профессий (в игровой модели) для совместного создания «Кода города».
Дар	Индивидуальная способность, талант или навык, который участник привносит в команду. Фиксируется в «Личной книжке мастера».
Ресурс	Материальный или нематериальный актив, необходимый для реализации проекта: время, инструменты, знания, идеи, поддержка команды.

Термин	Определение / Значение в смене
Карточка профессии	Игровой раздаточный материал, который получает каждый участник на старте смены. Определяет его роль, задачи и доступные «дары».
Биржа Даров	Событие середины смены, ярмарка, где участники могут обменяться своими умениями (провести мастер-класс, помочь в деле, поделиться идеей).
Импульс	Местная валюта 2 смены. Баллы, которые отряд получает за чистоту, активность, взаимопомощь и креатив. Накопление импульсов открывает бонусы (лишний час в мастерской, сладкий пикник и др.).
Статусная система	Иерархия от «Ученика» (5 наклеек) до «Легенды смены» (25+ наклеек). Каждый статус даёт новые привилегии (провести мастер-класс, голос в жюри, именной бейдж).

Глоссарий 3 смены «РИТМ ПРАЗДНИКА» (29.06 – 12.07)

Термин	Определение / Значение в смене
Профессор Игрушкин	Главный игровой персонаж 3 смены. Эксцентричный гений из Города Учёных, который создал игру «Ритм праздника» и приехал тестировать её с детьми.
Игра «Ритм праздника»	Итоговый продукт 3 смены – уникальная авторская игра (настольная, подвижная, ролевая), которую создаёт каждый отряд. Лучшая игра передаётся в школы и детские центры.
Город Учёных	Вымышленная локация, откуда прибыл Профессор Игрушкин. Место, где наука граничит с волшебством, а традиции переплетаются с инновациями.
Баги ИИ	Игровые задания-головоломки от искусственного интеллекта (например, «найди ошибку в алгоритме праздника», «восстанови логику традиции»).
Чип Интеллекта	Наклейка или печать в «Паспорте Тестировщика» за личные успехи. Бывает 4 видов: Креатив (лампочка), Логика (шестерёнка), Лидерство (корона), Мастерство (инструмент).
Карта «Монополия»	Общелагерный стенд и мини-карта отряда. Отряды делают ходы (от 1 до 6 клеток в день) и заселяются в районы, получая привилегии. Дополнительные клетки зарабатываются заданиями (уборка, пост в соцсети, проведение мероприятия).

Глоссарий 4 смены «РИТМ СЕМЬИ» (15.07 – 28.07)

Термин	Определение / Значение в смене
Семейная шкатулка	Итоговый продукт 4 смены – физическая шкатулка (или символический ларец), наполненная «ключами» (записанными воспоминаниями, артефактами, ценностями), которые отряды добывают в течение смены.
Брат и сестра	Главные герои игровой легенды смены. Внуки, получившие от бабушки запертую шкатулку. Им нужна помощь участников, чтобы собрать ключи-воспоминания.
Возрастные роли	Игровое распределение отрядов по этапам взросления: младшие – «Детство», средние – «Школьные годы», старшие – «Юность», вожатые – «Взрослость».
Семейное древо	Арт-объект (пустое дерево), которое отряды заполняют фотографиями «членов семьи» за свои достижения. За неудачу – табличка «Информация утрачена», которую можно отработать добрым делом.
Секреты (скрепки, фантики, пуговки)	Индивидуальная мотивация. Предметы разной «ценности», которые дети получают от вожатых за помощь. Скрепка – маленькая помощь, пуговка – большая. Собрав все виды, ребёнок получает доступ к бонусам.

Глоссарий 5 смены «РИТМ СИЛЫ» (31.07 – 13.08)

Термин	Определение / Значение в смене
Механизм «Пульс моей страны»	Итоговый продукт 5 смены – собранный из шестерёнок арт-объект, символизирующий общий ритм лагеря. Каждая шестерёнка – вклад одного ребёнка или отряда.
Узел сбоя	Ежедневное испытание, которое отряд должен пройти, чтобы получить деталь механизма. Метафора: «ритм нарушился – надо восстановить».
Шестерёнка	Индивидуальный артефакт (деревянная или картонная деталь), которую ребёнок получает после успешного прохождения испытания. В финале все шестерёнки соединяются в общий механизм.
Импульс (валюта 5 смены)	Баллы, которые отряд получает за деталь, чистоту, помощь другим отрядам и сотрудникам. 1 импульс = 1 балл в рейтинг.
Ленточка (красная / белая)	Индивидуальная мотивация. Красная ленточка – за общелагерное достижение (выступление, победа в конкурсе), белая – за внутриотрядное (помощь другу, доброе слово). Ленточки повязываются на запястье.

Термин	Определение / Значение в смене
Концерт-шоу «Восстановление ритма»	Финальное событие смены, где в торжественной обстановке собирается и запускается механизм «Пульс моей страны».

Глоссарий 6 смены «РИТМ МЕЧТЫ» (16.08 – 29.08)

Термин	Определение / Значение в смене
Карта созвездий	Итоговый продукт 6 смены – большое панно (ватман с изображением ночного неба), на котором каждая команда и каждый ребёнок «зажигает» свою звезду.
База подготовки юных создателей	Игровая модель смены. Место, где участники не соревнуются, а исследуют себя, свои таланты и мечты.
Экипаж	Игровое название отряда в 6 смене. Каждый экипаж отправляется в экспедицию по «карте собственных талантов».
Путеводная звезда	Метафора внутренней цели, призвания, истинного желания ребёнка. То, что он открывает в себе в течение смены.
Бортовой журнал	Личный дневник участника, который выдается на старте. Содержит задания на день, место для рефлексии, таблицу личных достижений («Мои открытия»). В конце смены остаётся ребёнку как артефакт.
Звёздные погоны	Система нематериальных поощрений – нашивки или значки за личностный рост: смелость в выступлении, помощь другому, интересную идею, победу в малой активности.
Навигатор	Статус, который присваивается самым активным детям (особенно из старшей группы). Навигатор получает право проводить мастер-классы для младших или помогать вожатым. Может получить именной бейдж.
Бал «Велика страна моя родная»	Финальное событие смены и всего сезона. Торжественный вечер, где подводятся итоги года, зажигаются все созвездия и происходит передача «Пульс-капсулы» на хранение до следующего года.

Приложение 4. Анкеты и методики для оценки эффективности

ДИАГНОСТИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ

Анкета входная «Мой ритм»

Срок проведения: 1-2 день смены

Форма: индивидуальное анкетирование (письменно для средних и старших, устно-игровая для младших)

Цель: выявить ожидания, исходный уровень знаний о России и ритмах, первичную мотивацию.

Текст анкеты (для средних и старших отрядов)

Привет, Хранитель ритма!

Ответь, пожалуйста, на вопросы. Здесь нет правильных и неправильных ответов – важно то, что думаешь именно ты.

1. Как ты себя чувствуешь в первый день в лагере? (выбери один вариант или допиши)

□ Отлично! Полон сил и энергии

□ Хорошо, но немного волнуюсь

□ Спокойно, пока присматриваюсь

□ Немного грустно без дома

□ Мой вариант: _____

2. Зачем ты приехал(а) в лагерь? (можно выбрать несколько вариантов)

□ Отдохнуть и выспаться

□ Найти новых друзей

□ Научиться чему-то новому

□ Проявить себя, показать свои таланты

□ Меня отправили родители

□ Мой вариант: _____

3. Что такое, на твой взгляд, «ритм»? Напиши одно предложение или пару слов.

4. Как ты думаешь, что может объединять людей из разных уголков России (Москвы, Урала, Сибири, Кавказа, Дальнего Востока)? (можно выбрать несколько)

□ Общая история

□ Общие праздники

□ Природа (леса, реки, горы)

□ Семейные ценности

□ Мечты о будущем

□ Труд и работа

□ Затрудняюсь ответить

□ Мой вариант: _____

5. Какие из этих ритмов тебе ближе всего? (отметь галочкой 2-3 варианта)

□ Ритм природы (леса, реки, горы, животные)

□ Ритм труда (работа, профессии, мастерство)

□ Ритм праздника (игры, традиции, веселье)

□ Ритм семьи (домашний уют, забота, поддержка)

□ Ритм силы (спорт, преодоление, воля)

□ Ритм мечты (фантазия, цели, творчество)

6. Чем ты любишь заниматься в свободное время? (напиши 1-3 увлечения)

7. Что ты хотел(а) бы попробовать в этой смене? (можно выбрать несколько)

□ Выступить на сцене

□ Снять видео или вести блог

□ Создать что-то своими руками (поделку, рисунок, макет)

□ Победить в спортивном соревновании

□ Стать лидером в отряде

□ Просто хорошо отдохнуть

□ Мой вариант: _____

8. Если бы ты мог(ла) придумать свой ритм для нашей программы, как бы он назывался?

Спасибо за твои ответы! Желаем яркой смены!

Адаптированная версия для младших отрядов (7-10 лет) – устный опрос в игровой форме

Вожатый задаёт вопросы индивидуально или в мини-группе, фиксирует ответы в планшете.

Карточка «Мой ритм» (для младших):

- □ Какое у тебя сегодня настроение? (солнышко, тучка, солнце с тучкой)
- □ Зачем ты приехал в лагерь? (дружить, играть, отдыхать, научиться чему-то)
- □ Что такое «ритм»? (хлопки, музыка, шаги, когда всё вместе)
- □ Что в России самое красивое? (лес, горы, река, города, люди)
- □ Чем ты любишь заниматься? (рисовать, бегать, петь, строить, играть)
- □ Что ты хочешь сделать в лагере? (выучить песню, победить в игре, найти друга)

Анкета промежуточная «Что я чувствую сейчас»

Срок проведения: 7-8 день смены («Экватор»)

Форма: анонимное анкетирование

Цель: оценить динамику эмоционального состояния, уровень включённости, выявить проблемы.

Текст анкеты

Привет! Мы уже на полпути. Как твои дела?

1. Оцени, пожалуйста, по шкале от 1 до 5 (где 1 – совсем не нравится, 5 – очень нравится):

Вопрос	1	2	3	4	5
Мне нравится жить в лагере	○	○	○	○	○

Вопрос	1	2	3	4	5
Мне интересно участвовать в мероприятиях	○	○	○	○	○
У меня хорошие отношения с вожатыми	○	○	○	○	○
У меня хорошие отношения с ребятами в отряде	○	○	○	○	○
Я понимаю, что такое «ритм смены»	○	○	○	○	○
Я могу проявить себя здесь	○	○	○	○	○

2. Что тебе понравилось больше всего за прошедшие дни?

3. Было ли что-то, что тебя расстроило или не понравилось?

4. Какой ритм ты уже успел(а) прожить? (отметь)

□ Природа

□ Труд

□ Праздник

□ Семья

□ Сила

□ Мечта

□ Пока не уверен(а)

5. Что ты чувствуешь прямо сейчас? (выбери одно или напиши своё)

□ Радость и восторг

□ Спокойствие и уют

□ Интерес и любопытство

□ Усталость, но приятную

□ Скуку

□ Грусть без дома

□ Мой вариант: _____

6. Что бы ты хотел(а) изменить в жизни отряда или лагеря? (одно предложение)

7. Какой ритм тебе хотелось бы прожить во второй половине смены?

Спасибо! Твоё мнение очень важно.

Анкета итоговая «Пульс моей смены»

Срок проведения: 13-14 день смены

Форма: анонимное анкетирование

Цель: оценить достижение ожидаемых результатов, удовлетворённость, изменения в ребёнке.

Текст анкеты

Друг! Смена подходит к концу. Давай подведём итоги.

1. Вспомни свои ожидания в начале смены. Что из того, что ты хотел(а), получилось? (можно выбрать несколько)

□ Отдохнуть и набраться сил

□ Найти новых друзей

□ Научиться чему-то новому

□ Проявить себя, показать свои таланты

□ Получить новые впечатления

□ Мой вариант: _____

2. Что из этого списка ты можешь сказать о себе сейчас? (отметь всё, что подходит)

□ Я знаю, что такое «ритм» и могу объяснить своими словами

□ Я могу назвать 6 ритмов России (природа, труд, праздник, семья, сила, мечта)

□ Я могу привести пример каждого ритма

□ Я участвовал(а) в создании итогового продукта нашего отряда

□ Я внёс(ла) в него свой личный вклад

□ Я научился(лась) лучше понимать свои чувства и чувства других

□ Я научился(лась) лучше работать в команде, договариваться

□ Я чувствую себя частью своей команды и своей страны

3. Какой ритм стал для тебя главным в этой смене? Почему?

4. Что тебе запомнится из этой смены больше всего? (напиши одно-два события)

5. Оцени по шкале от 1 до 5 (1 – совсем нет, 5 – очень сильно):

Вопрос	1	2	3	4	5
Мне было интересно на смене	○	○	○	○	○
Я узнал(а) что-то новое о России	○	○	○	○	○
Я стал(а) лучше понимать свои эмоции	○	○	○	○	○
Я горжусь тем, что сделал(а) вместе с отрядом	○	○	○	○	○
Я хочу приехать в «Зарницу» ещё раз	○	○	○	○	○

6. Если бы ты мог(ла) что-то изменить в программе следующей смены, что бы ты предложил(а)?

7. Закончи предложение: «Я чувствую себя частью России, когда...»

8. Твои пожелания следующей смене (через «Пульс-капсулу»):

Спасибо за смену! Ты – настоящий Хранитель ритма!

Ежедневная методика «Цветопись»

Срок проведения: каждый день, вечером

Форма: общий плакат отряда или индивидуальные карточки

Цель: отслеживать эмоциональное состояние отряда в динамике, выявлять «дни риска».

Материалы

Плакат формата А2 или А1, расчерченный на дни смены (14 колонок) и имена детей (или номера).

Цветные маркеры или наклейки (6 цветов).

Инструкция для вожатого

Каждый вечер перед «огоньком» или после «Пульс-минутки» предложи детям выбрать цвет, который лучше всего описывает их состояние за сегодняшний день. Ребёнок ставит точку, крестик или наклейку в своей строке в колонке соответствующего дня.

Цвет	Значение	Расшифровка
Красный	Восторг, энергия, победа	«День был супер! Я полон сил»

Цвет	Значение	Расшифровка
Оранжевый	Радость, интерес, веселье	«Мне было хорошо и интересно»
Жёлтый	Спокойствие, уют, комфорт	«Спокойный день, всё в порядке»
Зелёный	Удовлетворение, гармония	«Я доволен, день прошёл хорошо»
Синий	Задумчивость, усталость, меланхолия	«Я немного устал или грустил»
Фиолетовый	Тревога, напряжение, обида	«Было трудно или неприятно»

Цветовая шкала

Анализ

Вожатый ежедневно фиксирует «цвет дня» отряда (преобладающий цвет).

Если появляется много фиолетового или синего – провести дополнительную рефлексию, выяснить причину.

В конце смены можно построить график настроения отряда.

Методика «Незаконченное предложение» (для «Тайного журнала»)

Срок проведения: ежедневно (вопросы меняются)

Цель: глубокая рефлексия, выявление проблем и личных открытий в безопасной форме.

Банк вопросов (на каждый день – один вопрос)

На организационный этап (1-3 дни):

□ «В первый день в лагере я почувствовал(а)...»

□ «Мне было трудно, когда...»

□ «Я рад(а), что в моём отряде есть...»

На основной этап (4-11 дни):

□ «Сегодняшний ритм напомнил(а) мне о...»

□ «Я понял(а), что ритм – это...»

□ «Мне помогло сегодня в команде...»

□ «Мне помешало сегодня...»

□ «Я горжусь собой, потому что...»

□ «Я хочу поблагодарить... за...»

□ «Если бы я был(а) звуком России, я был(а) бы звуком...»

На заключительный этап (12-14 дни):

□ «Главное, что я увожу с собой из этой смены – это...»

□ «Я чувствую себя частью России, когда...»

□ «Следующей смене я хочу передать...»

□ «Я изменился(лась) за эту смену в том, что...»

Правила работы с «Тайным журналом»

Журнал находится в свободном доступе в отрядном месте.

Вожатый не оценивает записи, не комментирует их публично.

При появлении тревожных записей (обида, страх, конфликт) вожатый проводит индивидуальную беседу.

В конце смены журнал не выбрасывается – анализируется методистом.

Социометрия «Мой отряд»

Срок проведения: 7-8 день (середина) и 13-14 день (конец)

Форма: анонимное анкетирование

Цель: оценить межличностные отношения в отряде, выявить лидеров, «отверженных», «звёзд» и динамику.

Текст анкеты (середина смены – более краткая, конец – полная)

В отряде есть разные ребята. Ответь на вопросы честно, не подписывай листок.

1. Кого из своего отряда ты позвал(а) бы на свой день рождения? (напиши 3 имени)

2. Кто в отряде самый весёлый?

3. Кто в отряде самый ответственный?

4. К кому ты обратишься за помощью в трудную минуту?

5. Если бы ты был(а) вожатым, кому ты доверил(а) бы важное дело?

Обработка результатов (для вожатого и методиста)

Составляется социоматрица (кто кого выбрал).

Вычисляется социометрический статус каждого ребёнка:

- «Звёзды» (высокий статус, много положительных выборов)
- «Предпочитаемые» (средний статус)
- «Пренебрегаемые» (мало выборов)
- «Отверженные» (есть отрицательные выборы)

При наличии «отверженных» – индивидуальная работа с ребёнком и отрядом. Сравнение середины и конца смены позволяет оценить динамику сплочённости.

ДИАГНОСТИКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Анкета удовлетворённости программой

Срок проведения: после окончания смены (ссылка на сайте, в группе ВК)

Форма: онлайн-анкета

Цель: оценить удовлетворённость программой, информированием, безопасностью, изменениями в ребёнке.

Текст анкеты

Уважаемые родители!

Спасибо, что доверили нам своего ребёнка. Нам важно ваше мнение, чтобы становиться лучше. Анкета анонимная, займёт 5-7 минут.

1. Ваш ребёнок отдыхал в какой смене?

□ 1 смена (28.05 – 10.06)

□ 2 смена (13.06 – 26.06)

□ 3 смена (29.06 – 12.07)

□ 4 смена (15.07 – 28.07)

□ 5 смена (31.07 – 13.08)

□ 6 смена (16.08 – 29.08)

2. Возраст ребёнка:

□ 7-10 лет

□ 11-13 лет

□ 14-17 лет

3. Оцените, пожалуйста, по шкале от 1 до 5 (1 – очень плохо, 5 – отлично):

Вопрос	1	2	3	4	5
Как вы оцениваете организацию заезда и расселения?	○	○	○	○	○
Как вы оцениваете качество питания?	○	○	○	○	○
Как вы оцениваете безопасность в лагере?	○	○	○	○	○
Как вы оцениваете информирование о жизни ребёнка (фото, видео, посты)?	○	○	○	○	○
Как вы оцениваете работу вожатых и воспитателей?	○	○	○	○	○
Насколько интересной показалась вам программа смены?	○	○	○	○	○
Как вы оцениваете изменения в ребёнке после смены?	○	○	○	○	○

4. Что изменилось в вашем ребёнке после лагеря? (можно выбрать несколько)

□ Стал более самостоятельным

□ Стал более ответственным

□ Появились новые интересы и увлечения

□ Стал лучше общаться со сверстниками

□ Стал чаще говорить о России, о семье, о традициях

□ Стал более уверенным в себе

□ Изменений не заметил(а)

□ Мой вариант: _____

5. Как часто вы получали информацию о жизни ребёнка?

□ Каждый день (этого достаточно)

□ Каждый день (хотелось бы больше фото/видео)

□ Раз в несколько дней (маловато)

□ Редко, информации было недостаточно

6. Какой формат информирования вам понравился больше всего? (можно выбрать несколько)

□ Фото в группе ВКонтакте

□ Видеодневники детей

□ Посты-отчёты о событиях

□ Еженедельная «Пульс-рассылка» на почту или в мессенджер

□ Прямые эфиры

□ Личные сообщения от вожатого

7. Рассказывал ли ребёнок о программе «Пульс моей страны»? Что именно запомнилось? (открытый ответ)

8. Порекомендуете ли вы наш лагерь друзьям и знакомым?

□ Да, обязательно

□ Скорее да

□ Скорее нет

□ Нет

9. Ваши пожелания и предложения на следующий год:

Спасибо за вашу обратную связь!

Краткий опрос «Обратная связь» (быстрый вариант)

Срок проведения: после смены, по желанию

Форма: сообщение или пост с кнопками-реакциями

Цель: оперативная оценка «здесь и сейчас».

Текст опроса

Родители! Оцените смену одним словом:

Как вам программа?

(5 – отлично, 4 – хорошо, 3 – нормально, 2 – не понравилось)

Вожатые?

(5 – супер, 4 – хорошо, 3 – средне, 2 – плохо)

Хотите ли вы, чтобы ребёнок приехал к нам снова?

ДИАГНОСТИКА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И ВОЖАТЫХ

Анкета-рефлексия вожатого (после смены)

Срок проведения: последний день смены или после выезда

Форма: анонимное анкетирование (письменно или онлайн)

Цель: собрать предложения по улучшению программы, выявить методические дефициты, оценить собственную эффективность.

Текст анкеты

Коллега! Спасибо за работу на смене «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ». Поделись, пожалуйста, своим мнением.

1. Твоя роль в смене:

Вожатый

Воспитатель

Инструктор по ФК/ веревочному парку

2. Какой отряд ты вёл?

□ Младший (7-10 лет)

□ Средний (11-13 лет)

□ Старший (14-17 лет)

3. Оцени по шкале от 1 до 5 (1 – совсем не согласен, 5 – полностью согласен):

Утверждение	1	2	3	4	5
Программа смены была понятной и реализуемой	○	○	○	○	○
У меня хватило методических материалов (сценариев, памяток)	○	○	○	○	○
«Пульс-минутки» работали на сплочение отряда	○	○	○	○	○
Детям была интересна игровая модель смены	○	○	○	○	○
Система мотивации (наклейки, шестерёнки, браслеты) работала	○	○	○	○	○
Я понимал(а) свою роль в легенде смены	○	○	○	○	○
Мне было комфортно работать в педагогическом коллективе	○	○	○	○	○
Подготовка (установочный семинар) была достаточной	○	○	○	○	○

4. Что в программе смены получилось лучше всего? Почему?

5. С какими трудностями ты столкнулся(лась)?

6. Какие мероприятия или форматы «не зашли» детям? Почему?

7. Что нужно добавить / изменить в программе на следующий год?

8. Какой новый навык ты приобрёл(а) за эту смену?

9. Оцени свою работу в этой смене (от 1 до 5):

1 – не справился(лась)

2 – было очень трудно

3 – нормально, но есть куда расти

4 – хорошо

5 – отлично, я молодец

10. Будешь ли ты рекомендовать своим коллегам работать по программе «ПУЛЬС МОЕЙ СТРАНЫ»?

□ Да, обязательно

□ Да, но с доработками

□ Затрудняюсь ответить

□ Нет

Спасибо за честность! Вместе мы сделаем программу лучше.

Экспертная оценка ключевого мероприятия (чек-лист для методиста)

Срок проведения: во время или сразу после каждого ключевого события

Форма: заполнение чек-листа методистом, старшим вожатым или педагогом-организатором

Цель: оценка качества проведения мероприятий, выявление точек роста.

Чек-лист «Оценка мероприятия»

Критерий	Да	Частично	Нет
Организация			
Мероприятие началось вовремя	□	□	□
Техническое обеспечение (звук, свет, проектор) работало без сбоев	□	□	□
Реквизит и материалы готовы, распределены	□	□	□
Дети проинструктированы по технике безопасности	□	□	□
Содержание			

Критерий	Да	Частично	Нет
Сценарий соответствует цели и ритму смены	□	□	□
Содержание соответствует возрасту детей	□	□	□
Задания разнообразны (не только сидеть и слушать)	□	□	□
Присутствует элемент неожиданности / сюрприза	□	□	□
Вовлечённость			
Большинство детей активно участвуют	□	□	□
Есть возможность для выбора / самостоятельности	□	□	□
Дети эмоционально откликаются (смех, аплодисменты, включённость)	□	□	□
Рефлексия			
После мероприятия проведена «Пульс-минутка» или обсуждение	□	□	□
Дети могут ответить на вопрос «Что мы сегодня прожили?»	□	□	□
Общая оценка мероприятия (по шкале 1-5): _____			

Комментарии и рекомендации:

Экспертная оценка итогового продукта смены

Срок проведения: 13-14 день смены

Форма: экспертное заключение методиста и старшего вожатого

Цель: оценить качество созданного отрядом итогового продукта как результата программы.

Критерии оценки итогового продукта

Критерий	Вес	Оценка (1-5)	Комментарий
Соответствие ритму смены	20%		
Вовлечённость детей (сколько детей в отряде реально участвовали)	25%		
Креативность и оригинальность	20%		

Критерий	Вес	Оценка (1-5)	Комментарий
Качество исполнения (эстетика, проработанность)	15%		
Способность продукта быть переданным следующей смене (преемственность)	10%		
Наличие «личного вклада» каждого ребёнка	10%		
Итого (средневзвешенная оценка)	100%		

Итоговое заключение

Продукт соответствует ожидаемому уровню / выше / ниже.

Рекомендации для следующей смены по работе над итоговым продуктом.