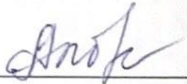


Начальник пришкольного лагеря «Ритм»
ГБОУ «СОШ № 8 г.Назрань»

 Албакова П.Х.

«3» июня 2024 г.

Директор ГБОУ «СОШ № 8 г.Назрань» на
базе которого открыт пришкольный
оздоровительный лагерь с дневным
пребыванием «Ритм»

 Азиева Р.М.

«3» июня 2024 г.

ПРОГРАММА

**«Тематические смены в федеральных
детских центрах и региональных организациях
отдыха детей и их оздоровления.
Республика Ингушетия»**



г.Назрань, 2024г.

Сроки проведения	С 3 июня 2024 г. по 26 июня 2024 г.
Место проведения	Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение ГБОУ «СОШ № 8 г.Назрань»
Цели и задачи	Цель смены: раскрытие потенциала детей и молодежи, предоставление инструментов и возможностей для обмена опытом и установления межкультурного диалога между представителями субъектов СКФО. Задачи: - создание условий для творческой самореализации детей и молодежи в общественно значимую деятельность; - знакомство с культурными, нравственными и эстетическими ценностями народов, проживающих на территории Северного Кавказа; - обмен положительным опытом реализации детских и молодежных инициатив, направленных на развитие сообществ; - налаживание межрегиональных дружеских связей для реализации совместных проектов и инициатив Движения; - популяризация деятельности Движения; - создание сообщества единомышленников и площадок для обмена опытом в рамках проведения Смены.
Состав участников и условия участия	Участниками Смены являются представители региональных отделений «Движения Первых» СКФО в возрасте от 7 до 17 лет. Для участия необходимо зарегистрироваться на сайте будвдвигении.рф, подать Заявку, представить мед.справку и документ, подтверждающий страхование жизни и здоровья ребенка на период посещения лагеря.
Количество участников	80 человек
Соорганизаторы (партнеры)	Министерство труда, занятости и социального развития Республики Ингушетия
Источник финансирования	Федеральный бюджет, материальные запасы
Направление расходов	Брендовая и сувенирная продукция, игры для досуга детей, аренда оборудования, аниматоров, проведение фейерверков, оформление площадок.

ПРОГРАММА

**«Тематические смены в федеральных детских центрах и региональных организациях
отдыха детей и их оздоровления. Республика Ингушетия»
на 21 дней.**

Сроки проведения	Мероприятие	Краткая аннотация
3 июня 2024г ДЕНЬ 1		
8: 30 – 9: 30	Знакомство в отрядах «Первая встреча».	Блок игр на знакомство, предполагающий самопрезентацию участниками смены своего опыта в общественной жизни класса, школы, общественной организации; рассказ о своих достижениях и ожиданиях от смены «Время Первых»
10:10 – 11:00	Отрядный сбор «Готовы действовать!».	Знакомство с моделью смены, «Идейным блокнотом». Формат проведения предполагает планирование деятельности отряда и каждого участника смены, исходя из событий смены «Время Первых», принятия единых правил совместной деятельности. Результаты данной работы фиксируются в идейном блокноте.
11:30 – 12:00	Классная встреча с Председателем РО Движение Первых Республики Ингушетия	Раскрытие образа первооткрывателя через личность приглашенного спикера. Живой диалог о цене успеха, качествах, преодолении сложностей. Отдельным блоком в диалоге рассматривается связь с Движением Первых: миссия и ценности, принципы сотрудничества.
12:30-13.00	Огонек знакомства «Если вы есть –будьте первыми!». Часть 1 –подготовка.	Огонек как форма используется для создания у каждого участника смены представлений об отряде и о себе в этом отряде. Нравственным ориентиром для ребят выступает стихотворение Рождественского «Если вы есть - будьте первыми». Благодаря заинтересованному разговору на огоньке закладывается основа для положительной атмосферы сотрудничества и заботы в отряде.

14:00 - 14:30	Огонек знакомства «Если вы есть – будьте первыми». Часть 2. Представление отрядов.	Огонек как форма используется для создания у каждого участника смены представлений об отряде и о себе в этом отряде. Нравственным ориентиром для ребят выступает стихотворение Рождественского «Если вы есть - будьте первыми». Благодаря заинтересованному разговору на огоньке закладывается основа для положительной атмосферы сотрудничества и заботы в отряде.
4 июня 2024г ДЕНЬ 2		
10:00 – 11:00	Большая игра «Будь в движении»	Большая игра «Будь в движении» (далее – Игра) направлена на закрепление представлений о направлениях деятельности и ценностях РДДМ «Движение Первых». Она носит multifunctional характер, должна отражать в своем содержании и структуре погружение участников смены в целевые и ценностные установки деятельности РДДМ «Движение Первых», способствовать формированию навыков командной работы участников, систематизации их представлений об РДДМ «Движение Первых» и о своем вкладе в развитие сообщества на местах, выработке эффективных способов отрядного взаимодействия и коммуникации как со сверстниками, так и со взрослыми – организаторами Игры. В Игре принимают участие команды (до 10 человек) либо отряды (количество отрядов/команд не должно превышать количества станций), ведущий Игры, ведущие 12 станций. Игра является станционной, все задания на станциях выполняются всеми участниками команды/отряда. Команды перемещаются от станции к станции, держась за руки. Количество станций в Игре – 12, что соответствует количеству направлений деятельности РДДМ «Движение Первых», а их названия должны соответствовать направлениям работы РДДМ «Движения Первых». Реквизит игры: 1 Игровое Поле – 1 шт. 2 Кубик для броска – 1 шт. 3 Не менее 3 подготовленных заданий для каждой из 12 станций во-круг поля, представляющих каждое направление деятельности РДДМ «Движение Первых».

11:00 - 11:30	Проектная сессия «ПроДвижение»	Проектная сессия «ПроДвижение» (далее – Игра) – это игровое взаимодействие участников в группах, в результате которого команда вырабатывает и предлагает решение заданной социальной проблемы. Задачи для организатора: • сформировать у участников понимание пользы объединения в сообщество РДДМ «Движение Первых»; • сформировать видение перспектив своего развития в РДДМ «Движение Первых»; • продемонстрировать участникам широту и вариативность механизмов реализации личных и командных инициатив в РДДМ «Движение Первых»; • сформировать понимание потенциала РДДМ «Движение Первых» в решении актуальных задач социально-значимой проблематики и его роли в обществе; • мотивировать участников на командную работу. Условия реализации: • пространство, рассчитанное на количество участников проектной сессии. Участники делятся на группы по 5–12 человек; • поставить стулья в круг по количеству человек в команде и на магистра Игры; • подготовить презентационное оборудование для демонстрации правил проектной сессии; • музыкальное сопровождение (микрофон и фоновая музыка); • флипчарт, бумага для флипчарта, маркеры (для записи рейтинга команд). Ход Игры: Участники разбиваются по группам от 5 до 12 человек. 2 Первый круг Игры пробный и не оценивается (по желанию). 3 Магистр Игры выдает на группу набор карточек, состоящий из персонажей (красные), 5 существующих или выдуманных общественных организаций (синие) и одну карточку с заданной социальной проблемой (серая). Участники команды должны ознакомиться с характеристиками полученных персонажей и общественных организаций и с учетом этого предложить решение заданной социальной проблемы. Как такие разные личности и общественные организации, объединившись в сообщество
---------------	--------------------------------	---

		«Движение Первых», могут через акцию/проект/мероприятие повлиять на ситуацию в обществе, используя свои ресурсы. Каждой команде назначается магистр Игры, который принимает ответ у команды. В ответе должно быть задействовано максимальное количество заданных карточками обстоятельств, и, конечно, решение должно быть осознанным. В зависимости от использованных карточек магистр ставит балл команде (1–10). Если использовалось 7 карточек, магистр ставит 7 баллов, если 10 – 10. Когда команда защитила свой проект, магистр выдает новый комплект карточек по количеству использованных карточек персонажей и организаций, дополняя несыгранные карточки, и новую карточку Проблемы. Круг повторяется. Ведущий озвучивает происходящее, фиксирует баллы команд с каждого круга, следит за временем Игры. Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов за время Игры.
11:40 – 12:20	Дневной сбор отрядов «Познавай! Открывай! Будь верным призванию!	Дневной сбор отряда предполагает обсуждение следующих вопросов: 1. Как вы считаете, в каких сферах жизни можно стать Первым? 2. Трудно ли быть первым в науке, образовании, профессии? 3. Как стать Первым в своем деле? Какими ценностями нужно обладать, чтобы стать Первым в своей профессии? 4. Знаете ли вы Первых людей среди ученых, профессионалов, кто беззаветно служит своему делу? Почему вы выделяете именно их?
12:30 – 13:00	Коллективно-творческое дело «Страна с огромным сердцем»	Коллективно-творческое дело «Страна с огромным сердцем» может быть подготовлено участниками заранее. В этом случае необходимо провести жеребьевку и выдать отрядам карточки с ценностями. Вожатому важно задать отряду правильный эмоциональный настрой, побеседовать о месте

		ценностей в жизни каждого.
14:00 – 14:30	Открытие лагеря и тематической смены «Время Первых».	Официальное открытие смены с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ. Презентация модели смены через вызовы. Эмоциональный настрой на смену.

5 июня 2024г		ДЕНЬ 3
08:40 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Тематика направлений дня задает активный темп утреннего сбора. Началом может стать совместное выполнение заданий из флагманского проекта «Вызов Первых» или иные формы активности, раскрывающие тематику направлений Движения и качества, которые подростки развивают в рамках данных направлений. Познакомить с флагманскими проектами можно через речовки и кричалки, где зарифмованы названия проектов.
10:00 – 11:00	ИгроТрек «Капсула времени»	Игро-трек направлен на развитие способностей участников смены к анализу и синтезу, способностей выделять признаки предметов, сравнивать их, и на развитие воображения
11:00 - 12:00	Активный отдых. «Весёлые старты» «Время Первых»	Необходимо организовать веселые старты для активного отдыха. По окончании веселого старта участникам на время необходимо задать по 1 вопросу о Движении.
6 июня 2024г		ДЕНЬ 4
10:00 – 11:00	Кружок «Умелые ручки»	Цель кружка: воспитание творческой, активной личности, проявляющей интерес к техническому и художественному творчеству и желание трудиться. Программа кружка «Умелые руки» состоит из теоретической и практической части. В процессе занятий учащиеся от простых изделий постепенно переходят к освоению более сложных образцов. Программа разбита на четыре блока. Занятия по данной программе благотворно повлияют на развитие детской фантазии, пробудят заложенное в человеке от природы чувство прекрасного, будут развивать творческие способности. Умение изготовить своими руками игрушки, поделки помогает детям самоутвердиться в глазах сверстников, что особенно важно в период нравственного становления личности ребенка сначала в детском объединении, а затем и в окружающем мире.

		Воспитание и обучение в кружке осуществляется "естественным путем", в процессе творческой работы.
12:00 – 13:00	Общелагерное дело «Мы из будущего»	Отряды обсуждают и реализуют свои идеи; подготовка к итоговому общелагерному делу «Мы из будущего», который пройдет в формате иммерсивной выставки, где отряды будут представлять свои идеи.
14:00 – 14:30	Командный мозговой штурм	Подростки знакомятся с подробным описанием задания, на обсуждение отряда выносятся два вопроса: как подготовиться к итоговым делам: «Норматив Первых» и «Мы из будущего».
7 июня 2024г ДЕНЬ 5		
08:40 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Эмоциональным началом общелагерного сбора может стать прием «Искорка добра». Дети с вожатыми встают в круг по отрядам, взявшись за руки. Вожатый запускает искорку добра (сжимает ладонь стоящему слева) со словами: «Я запускаю искорку дружбы и добра, пусть она пройдет через всех вас и вернется ко мне, наполнив каждого теплом и энергией на весь день». Вызов может быть оформлен для отрядов в виде сердца. Знакомая с содержанием направлений Движения, ведущий может обратиться к ребятам, чтобы подняли руки те, кто состоит в волонтерских отрядах, занимается поисковой деятельностью, участвует в военноспортивных играх и патриотических мероприятиях. В словах ведущего должен быть сделан акцент на том, что этот день наполнен добротой, уважением к истории своей страны.

10:00 – 11:00	Общелагерное дело «Назад в будущее»	На итоговом деле «Назад в будущее», которое проходит в форме квеста, все участники приглашаются на экскурсию в Парк истории, где главными объектами маршрута являются ожившие памятники. Данное дело предполагает общий старт и финал. Все участники делятся на экскурсионные группы, имеют свой путеводитель/маршрутный лист и экскурсовода (подготовленные дети). Группы переходят от одного памятника к другому, где размышляют, память о каких исторических событиях/личностях надо хранить и почему. Разработанные идеи могут быть в дальнейшем доработаны и представлены для волонтерских отрядов Движения, Международной Премии «#МыВместе», в Акселераторе «Высота». Итогом данного дня также может стать «Генератор добрых дел», когда каждый отряд предлагает идею волонтерской акции по сохранению памяти и бережному отношению к памятным местам своего региона. Например, инициатива детей по организации добровольческой акции по выезду к памятнику с целью уборки, облагораживания окружающей территории уже во время смены.
11:00 - 12:00	Отрядное дело «Доброе дело Первых!»	Реализация детских социально-значимых инициатив на основе пионерских традиций.

8 июня 2024г

ДЕНЬ 6

10:00 – 11:00	ИгроТрек «Круг коммуникаций»	«Под колпаком мнений». Участникам необходимо подобрать разные доводы/аргументы к заданному утверждению или риторическому вопросу. Отряд разбивается на шесть групп, каждая группа получает бумажный колпак определенного цвета. Белый колпак - «Информация». Нас интересуют только факты. Участники задаются вопросы о том, что мы уже знаем по заданной теме, какая информация необходима и как ее получить. Красный колпак - «Эмоции». Участники могут высказывать свои чувства и интуитивные догадки относительно рассматриваемого утверждения/вопроса, не вдаваясь в объяснения. Черный колпак - «Критика». Этот колпак помогает критически оценить выдвигаемые предложения, понять, насколько они реалистичны. Основной смысл - сработает это? Желтый колпак - «Позитив». Требуется от участников переключить свое внимание на положительные стороны рассматриваемого утверждения. Зачем это делать? Каковы результаты? Зеленый колпак - «Творчество». Участникам необходимо творчески представить заданное утверждение/вопрос. Синий колпак - «Аналитика». Задача участников - подвести итоги проделанной работы в группах. Проанализировать, что получилось, а что не получилось. В качестве утверждений можно подобрать крылатые фразы или высказывания известных людей, например: - «История - это ложь, с которой все согласны» (Вольтер, философ);
------------------	------------------------------	--

		- «Как показывает история, нет непобедимых армий» (И.В. Сталин, генеральный секретарь ЦК КПСС в 1922-1953 гг.); 80 - «История - свидетель прошлого, свет истины, живая память, учитель жизни, вестник старины» (Марк Туллий Цицерон, философ); - «Народ умирает, когда становится населением. А населением он становится тогда, когда забывает историю» (Ф.А. Абрамов, советский писатель, публицист); - «Гордиться славою своих предков не только можно, но и должно; не уважать оной есть постыдное малодушие» (А.С. Пушкин, великий русский поэт).
12:00 – 13:00	Участие приглашенного спикера. Тренинг: «Первая помощь»	Спикер проводит мастер-класс по оказанию первой помощи.
10 июня 2024г ДЕНЬ 7		
08:40 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Общелагерный сбор можно начать с танцевальной разминки в формате «Танцев народов России», завершив его хороводами по отрядам. В речи ведущего должны быть слова о том, что каждый человек, живущий на планете, должен оберегать и ценить то место, где он родился. Понимание ценности и желание оберегать и заботиться приходит тогда, когда мы узнаем, что нас окружает, какие представители флоры и фауны являются нашими соседями, ведь каждый уголок нашей страны - уникальное место с неповторимой природой. Отряды получают конверт с вызовом после того, как угадают загаданное ведущим животное и верно определяют отпечаток его лапы/ноги на конверте.

		Познакомить с направлениями Движения можно в формате экскурсии, где проговариваются возможности, новые впечатления и знания.
10:00 – 11:00	Беседа: «Благородство. Мужество. Честь»	Беседа на тему: «Благородство. Мужество. Честь»

11:00 - 12:00	ИгроТрек «Сделай, как Я»	«Экопостер “Сделай, как Я”». Отряд делится на четыре группы, задача каждой команды - создать свой экопостер. Командам выдается набор канцелярских товаров и различные журналы, предметы, рамки, которые могут использоваться при создании экопостера. Постер — это графическое изображение, в основе которого - два или несколько цветов. Он рассчитан на мгновенное восприятие зрителем. Его особенностью является четкость, лаконизм форм, композиционное решение, интенсивность цвета, призывный короткий текст, связанный с изображением. Разрешается использование любой плакатной технологии (рисунок, фотомонтаж, коллаж и др.). Время на изготовление экопостера - 15 минут. Экопостеры должны иметь социально-агитационную направленность; отличаться оригинальностью идеи и ее исполнением; образностью и формой художественной подачи работы; также важны содержание слогана, девиза призыва и его связь с изображением. По итогам работы каждая группа представляет свой экопостер. Каждая группа может проголосовать за понравившийся постер, за исключением своего. Группа, набравшая наибольшее количество голосов, побеждает.
14:00 – 14:30	Активный отдых. Турнир «Футбол»	Между отрядами будет организован турнир по футболу, в котором они будут состязаться на выбывание.
11 июня 2024г ДЕНЬ 8		
10:00 – 11:00	Игра по станциям «Семейные ценности»	Семья – главная опора человека. Именно в семье формируются все самые важные качества человека. Сохранение семейных традиций, единство интересов и увлечений, забота друг о друге – эти семейные

		ценности необходимо беречь и укреплять. Именно на формирование понятия «Семейные ценности» направлена данная игра по станциям. Игра разработана для проведения во время летней лагерной смены. Количество участников – 25 – 30 человек. Перед началом игры дети делятся на 4 равные команды. Каждая команда придумывает себе название (в соответствии с темой игры), выбирает капитана., которому вручается маршрутный лист (см. приложение). Время выполнения заданий на каждой станции – 7 минут. После прохождения всех станций команды собираются в одном месте. Смотрители станций подводят итог работы, отмечают самых активных игроков (им можно вручить небольшие призы или медали). По количеству набранных баллов определяются места, которые заняли команды. Призеры награждаются грамотами. После игры организуется выставка «Семейные ценности», на которой выставляются альбомы и ромашки, сделанные на станциях. Станция «Ромашка». Необходимый реквизит: вырезанные бумаги лепестки ромашки, желтые кружочки (сердцевина), картон зеленого цвета, клей, ручки. Задание. На каждом лепестке ромашки написать определение семьи. За каждое подходящее определение 1 балл. Наклеить ромашку. Баллы начисляются за аккуратность и дружную работу – максимально 5 баллов. Станция «Дружная семейка».
--	--	---

		Необходимый реквизит: пазл (желательно, картинка из мультфильма). Количество элементов зависит от возраста детей (автор предлагал на 100 элементов). Задание. За отведенное время собрать пазл. Полностью собрали – 5 баллов. Не успели собрать – 2 балла. Дополнительно добавляются баллы за дружную, слаженную работу всей команды – до 3 баллов. Станция «Семейный альбом». Необходимый реквизит: листы бумаги, карандаши, дырокол, ленточка для сшивания листов, обложка (см. приложение). Задание. За отведенное время каждый член команды рисует одного из членов семьи. Кто кого рисует, распределяет капитан команды. Все рисунки собираются в альбом. Баллы начисляются за слаженность работы, умение быстро распределить задание, интересные идеи. Максимально – 5 баллов. Станция «Мамины помощники». Необходимый реквизит: несколько видов круп в непрозрачных мешочках, названия этих круп на карточках, 3 кастрюли (нарисованные или настоящие), карточки с названиями продуктов (или картинки) для приготовления борща, голубцов и киселя. Задание 1. Определить, какая крупа
--	--	--

		или продукт в мешочках. За каждое совпадение – 1 балл Задание 2. Помочь маме приготовить обед. Разложить продукты по кастрюлям. За каждый правильно положенный продукт – 1 балл. Если все разложили правильно + 5 баллов. Если осталось время – отгадать загадки. За каждый правильный ответ – 1 балл
12 июня 2024г ДЕНЬ 9		
08:30 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Тематика направлений дня задает активный темп утреннего сбора. Началом может стать совместное выполнение заданий из флагманского проекта «Вызов Первых» или иные формы активности, раскрывающие тематику направлений Движения и качества, которые подростки развивают в рамках данных направлений. Вызов дня отряды могут также получить «по-спортивному», выполнив определенное действие: приняв эстафетную палочку, забив гол в импровизированные ворота, закинув мяч в баскетбольное кольцо, попав в цель дротиком и т.д. Познакомить с флагманскими проектами можно через речовки и кричалки, где зарифмованы названия проектов.

10:00 – 11:00	Турнир «Шашки»	Турнир по шашкам на выбывание.
11:00 - 12:00	Активный отдых. Турнир «Волейбол»	Турнир по волейболу между отрядами на выбывание по олимпийской системе.
12:00 – 13:00	Активный отдых. Спортивные соревнования (бег в мешке, прыжки в высоту, в длину).	Спортивные соревнования (бег в мешке, прыжки в высоту, в длину).
14:00 – 14:30	Малая формы работы (МФР) (отрядное мероприятие).	Это короткая (не более 45 минут) конкурсная программа, рассчитанная на один отряд. Вожатому необходимо заранее придумать тематику МФР и подобрать к ней творческие задания. На сборе отряда вожатый говорит вступительное слово, погружая отряд в тематику, и делит его на несколько команд. Далее идут сами конкурсные задания, которые выполняют все команды, демонстрируя друг другу полученный результат и продвигаясь по игровому сценарию (приближаются к острову сокровищ, выходят из лабиринта, собирают букет из цветов и т.д.). Итогом МФР, как правило, бывает совместная победа всех команд, одновременное достижение сюжетной цели. При выборе заданий надо, чтобы они соответствовали возрасту, были интересны и посильны ребятам, требовали при подготовке и выполнении участия каждого, и пусть задания будут разножанровыми и различными по содержанию. Варианты творческих заданий: – сочинить (стихотворение на предложенную рифму, рассказ из названий фильмов, инструкцию по использованию незнакомого предмета); – нарисовать (пословицу, картину из обведенных ладошек, фантастическое животное); – спеть (как можно больше песен на одну букву, известную песню с определенной интонацией, цитату из словаря на известный мотив);

		– станцевать (сидя, с предметом, придумав танец на конкретную тему); – сделать (фигурку оригами, игрушку из подручных средств, костюм из бумаги); – изобразить (известную картину, цвет, походку сказочного персонажа); – рассказать (скороговорки хором, стихотворение с заданной интонацией). МФР можно проводить в любое свободное отрядное время, но особенно полезно использовать ее в организационный период смены, когда надо познакомиться, сплотить отряд, сформировать основу для будущей совместной деятельности.
13 июня 2024г ДЕНЬ 10		
08:30 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание на вечернее дело, определить и распределить текущие задачи. Можно ежедневно выбирать дежурного командира, отвечающего за соблюдение основных режимных моментов. На утреннем сборе отряды получают карточку с описанием героя дня, формулируют миссию дня.
10:00 – 11:00	Спартакиада (дело отряда)	Событие организуется отрядом при кураторстве методиста. Спартакиада – спортивные состязания, в которых отряды выставляют свои команды или отдельных спортсменов. Возможные варианты: соревнования по видам спорта, эстафеты, гонка за лидером, полоса препятствий, нормы ГТО. Спартакиада предполагает торжественное открытие непосредственно состязания, награждение победителей

11:00 - 12:00	Шоу спортивных рекордов (дело отряда)	Спортивно-творческое мероприятие, которое может проводиться в актовом зале, на спортивной площадке. Для его подготовки каждый отряд заранее продумывает и репетирует свой «спортивный рекорд». Это может быть построение в фигуру с поддержками, синхронное выполнение различных упражнений, сольное исполнение гимнастических трюков, демонстрация приемов, в том числе со спортивным инвентарем и др. В начале мероприятия каждый отряд вытягивает жребий с номером отряда-конкурента. В ходе мероприятия на сцену приглашается первый отряд для демонстрации своего рекорда. Отряд-конкурент в течение 5 минут пробует повторить продемонстрированный рекорд. Если это получается, то рекорд засчитывается отряду-конкуренту, если нет, – рекорд остается за выступившим отрядом. Таким образом на сцену выходит каждый отряд и его конкурент.
------------------	---------------------------------------	---

12:00 – 13:00	Классная встреча	Традиционное дело Движения. Диалог с интересными людьми.
14:00 – 14:30	Квиз (дело отряда)	Событие организуется отрядом при кураторстве методиста. Квиз – особый вид интеллектуальной игры, командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку. Задания квиза ориентированы на общую эрудицию участников. Необходимо предусмотреть необычный формат заданий: они могут быть текстовые (что обозначает слово), музыкальные (песни о природе), в картинках (угадай животное, растение) и видео (из какого фильма сюжет). Перед началом квиза каждая команда имеет на своем столе бланки для записи ответов, ручки и несколько пустых листов для записок. Как правило, игра состоит из нескольких раундов определенной тематики. Ведущий зачитывает вопрос, на обдумывание отводится 1 минута. За отведенное время команда должна решить поставленную задачу и вписать ответ в бланк. Побеждает команда, давшая наибольшее количество правильных ответов
14 июня 2024г ДЕНЬ 11		
10:00 – 11:30	Отряд в гостях у отряда	Встреча с другим отрядом, организованная ребятами. Отряды готовят друг другу подарки – сюрпризы, творческие номера. Необходимо договориться, кто к кому придет в гости, на чьей территории будет встреча, что готовит одна и другая сторона. Варианты проведения: чаепитие, конкурсная программа, прогулка, тематический разговор, фанты и т.п.
14:00 – 14:30	Дневной сбор отрядов: Подведение итогов	Вечерний сбор отряда предполагает обсуждение следующих вопросов: 1. Каким должно быть Движение, чтобы каждый в нем был Первым и

		каждый в нем смог осуществить свою мечту? 2. Что, на ваш взгляд, может объединять абсолютно разных людей? 3. Что должно объединять участников этого Движения, чтобы каждый участник стал успешным?
15 июня 2024г ДЕНЬ 12		
08:30 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Тематика направлений дня задает активный темп утреннего сбора. Началом может стать совместное выполнение заданий из флагманского проекта «Вызов Первых» или иные формы активности, раскрывающие тематику направлений Движения и качества, которые подростки развивают в рамках данных направлений. Вызов дня отряды могут также получить «по-спортивному», выполнив определенное действие: приняв эстафетную палочку, забив гол в импровизированные ворота, закинув мяч в баскетбольное кольцо, попав в цель дротиком и т.д. Познакомить с флагманскими проектами можно через речовки и кричалки, где зашифрованы названия проектов.
10:00 – 12:00	Игра- путешествие по станциям «Форд Боярд»	Игра проходит по станциям. Станции расположены в кабинетах и на улице. На каждой станции находится «старец» (вожатый, воспитатель), который объясняет правила и соревнуется с участниками. Для станций разработаны различные задания. Ход игры: Первый этап - прохождение испытаний, добывание ключей; Второй этап - разгадывание шифровки;

		Третий этап – поиски клада. Каждое задание выполняется за какое то определенное выбранное время, обычно это 1-5 мин. Отбор детей для испытаний проводят сами дети, чтобы не было обид. В заданиях участвует 1-5 человек или вся команда. Если участвует 1 человек, то команда следит за временем, поддерживает и подсказывает. В ходе игры, нужно заработать 12 ключей, которые потом помогут отгадать зашифрованную фразу и найти клад. Сколько заданий будет выполнено, столько ключей и будет у отряда. Если участники или вся команда не успевает выполнить задание за отведенное время или не справляется с заданием, то ключ команда не получает. Получить недостающие ключи команда может в сватке с «Метром», выполнив его задания. Вызволить игрока, попавшего в «плен» команда может, выполнив дополнительное задание за определенное время (1-2 минуты). После выполнения задания на этапе, отряд получает фрагмент карты. После того, как все станции пройдены, ключи обмениваются на шифровку кода к карте, расшифровав которую, ребята узнают, где находится последний фрагмент карты с указанием места нахождения клада. Побеждает та команда, которая первая находит клад (сладкий приз). От этапа к этапу команды передвигаются так, как скажет им «мастер» этапа, который они только что прошли (например: паровозиком, взявшись за руки и т.д.)
12:00 – 13:00	Кружок «Умелые ручки»	Цель кружка: воспитание творческой, активной личности, проявляющей интерес к техническому и художественному творчеству и желание трудиться. Программа кружка «Умелые руки» состоит из теоретической и практической части. В процессе

		занятий учащиеся от простых изделий постепенно переходят к освоению более сложных образцов. Программа разбита на четыре блока. Занятия по данной программе благотворно повлияют на развитие детской фантазии, пробудят заложенное в человеке от природы чувство прекрасного, будут развивать творческие способности. Умение изготовить своими руками игрушки, поделки помогает детям самоутвердиться в глазах сверстников, что особенно важно в период нравственного становления личности ребенка сначала в детском объединении, а затем и в окружающем мире. Воспитание и обучение в кружке осуществляется "естественным путем", в процессе творческой работы.
14:00 – 14:30	Общелагерное дело «Мы из будущего»	Дело проходит в формате иммерсивной выставки «Мы из будущего», где отряды представляют свои идеи, а экспертами выступают приглашенные ученые, предприниматели, представители организаций высшего и среднего профессионального образования. Началом мероприятия, настраивающим на активную работу, может стать выполнение творческого задания: ведущий демонстрирует участникам изображения предметов, которые использовались в быту Древней Руси (изобретения/гаджеты того времени: ступа, веретено, прялка, рубель, туес и т.д.). Задает вопрос участникам: «Что это такое?» и «Для чего были изобретены данные предметы?» Участники иммерсивной выставки не просто зрители - они могут внести свой вклад в развитие других идей. Итог работы каждого

		отряда размещается на стенах в просторном помещении или на свежем воздухе на стендах, мольбертах, флипчартах. Рядом с каждой работой размещаются чистые листы бумаги меньшего формата и канцелярские принадлежности (карандаши, краски с кисточками, фломастеры, маркеры и т.д.), чтобы любой зритель мог изобразить свой вариант уже существующей идеи, дорисовать элемент, написать свой отзыв. Завершается дело выступлением экспертов и объявлением идей, которые могут стать основой будущих проектов Движения Первых
17 июня 2024г ДЕНЬ 13		
08:40 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Общелагерный сбор можно начать с танцевальной разминки в формате «Танцев народов России», завершив его хороводами по отрядам. В речи ведущего должны быть слова о том, что каждый человек, живущий на планете, должен оберегать и ценить то место, где он родился. Понимание ценности и желание оберегать и заботиться приходит тогда, когда мы узнаем, что нас окружает, какие представители флоры и фауны являются нашими соседями, ведь каждый уголок нашей страны - уникальное место с неповторимой природой. Отряды получают конверт с вызовом после того, как угадают загаданное ведущим животное и верно определяют отпечаток его лапы/ноги на конверте.

		Познакомить с направлениями Движения можно в формате экскурсии, где проговариваются возможности, новые впечатления и знания
10:00 – 12:00	Кружок «Умелые ручки»	Цель кружка: воспитание творческой, активной личности, проявляющей интерес к техническому и художественному творчеству и желание трудиться. Программа кружка «Умелые руки» состоит из теоретической и практической части. В процессе занятий учащиеся от простых изделий постепенно переходят к освоению более сложных образцов. Программа разбита на четыре блока. Занятия по данной программе благотворно повлияют на развитие детской фантазии, пробудят заложенное в человеке от природы чувство прекрасного, будут развивать творческие способности. Умение изготовить своими руками игрушки, поделки помогает детям самоутвердиться в глазах сверстников, что особенно важно в период нравственного становления личности ребенка сначала в детском объединении, а затем и в окружающем мире. Воспитание и обучение в кружке осуществляется "естественным путем", в процессе творческой работы.
12:00 – 13:00	Активный отдых. Игра в бадминтон.	Отряды играют в бадминтон на выбывание.

14:00 – 14:30	«Верёвочный курс» - серия занятий, повышающих взаимопомощь и поддержку в коллективе на примере увлекательных, в меру сложных, упражнений	Группа, которая проходит испытание, не должна превышать 12 человек. 2. Упражнения выполняются под руководством водителя, хорошо знакомого с "курсом. 3. Время на подготовку задания не ограничено. 4. Задание считается выполненным, если каждый безошибочно справится с поставленной задачей. Если же хоть один участник допускает ошибку, группа возвращается на исходную позицию. И еще, ни в коем случае не забывайте, что курс можно проводить только в теплой, доброжелательной атмосфере. А она зависит только от вас, дорогие коллеги! Удачи! Упражнения «Узелки». Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг. Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии. «Электрическая цепь». Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней — встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми
--------------------------	---	---

		участниками, которые должны подняться. Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно. Подсказка водителю: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно! «Биг-мак». Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: «Биг»,— другой: «Мак»; один: «Ореховые»,— другой: «Масло» и т. д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание. Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой. «Сидячий круг». Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая
--	--	--

		всем. «Отжимания». Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача — отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд. * Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа). Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей. «Все на борт». Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок). Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины. «Бревно». Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п.). Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке. * Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек. «Тролли». Оборудование: тролли — небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет. Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды — переправиться от одной линии до
--	--	--

		другой, не касаясь земли, используя тролли. «Прогулка слепых». Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т. д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте. * Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.). «Паутина». Оборудование: заранее сплетенная из веревок «паутина». Количество ячеек должно соответствовать количеству участников. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто-либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз. «Переправа». Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится «маятник» (канат крепится к опоре). Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную
--	--	---

		линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли. Обязательна страховка! «Электрическая изгородь». Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т. д.). Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто-либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. * Подсказка водителю: шест может использовать как вся команда, так и последний участник. «Траст — фол». Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов). Руки чередуются между собой, образуя «колыбель» для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или, напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте рядом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине. Если у вас большая сильная команда, вы можете быть руководителем падения (вне линии), но, если вы чувствуете, что для безопасности падения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (Маэстро).
--	--	---

		Подготовьте Маэстро, чтобы он смог проверить падающего. • Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка; • Руки — скрещены на груди и сцеплены в замок; • Голова немного откинута назад; • Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов. Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением: 1) ПАДАЮЩИЙ: «Готовы страхующие?» 2) СТРАХУЮЩИЕ: «Страхующие готовы» 3) МАЭСТРО: «Падай». После приземления покачайте товарища на руках — проявите ласку. Заключение: это упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего «Я»). Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т. к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого: — Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после? — Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе? Обосновывайте ваше обсуждение на приобретенном опыте. На этом «Веревочный курс» закончен. Результаты этой программы вы получили. Все ли смогли выполнить упражнение? Никто не остался в стороне? А на вечернем «огоньке». Спросите у детей, чему они научились в процессе данного курса? Комплименты Играющие стоят в кругу и в произвольном порядке перекидывают друг другу мяч. Бросок должен сопровождаться комплиментом тому, кому кидается мяч.
--	--	---

		Чем больше мяч, тем лучше — это заставляет людей раскрыться. Колдуны. Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий, дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех. Арам-шим-шим Играющие стоят в кругу, чередуясь по половому признаку (то есть мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее), в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамея-Зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!», в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками вперед поворачивается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спина к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: «И раз! И два! И три!». На счет три стоящие в центре поворачивают
--	--	--

		головы в стороны. Если они посмотрели в разных направлениях, то водящий целует (обычно в щечку), того, кто вышел, если в одном — онижимают друг другу руки. После чего водящий встает в круг, а вышедший становится водящим. Существует так же версия игры, в которой для представителей сильного пола, крутящихся в центре слова "Арам-шим-шим, ... " заменяются на «Шире, шире, шире круг! У него семьсот подруг! Эта, эта, эта, эта, а любимая вот эта!», хотя в общем это неважно. Проводя игру на младшем возрасте, имеет смысл поцелуи заменить на страшные рожи, которые двое в центре корчат друг другу, а на более старшем можно целоваться и в губы. Кто во что горазд Две команды: 1. За 1 мин. Показать пословицу. Своя команда угадывает. 2. Нарисовать на тему. (Напиток). Своя команда угадывает. 3. Сочинить рассказ с веревочкой. Каждой команде даются 2 ключевых слова. Одно из которых должно быть последнее. 4. Тема: «...». Отгадать как можно больше слов (за 1 мин.), которые до этого сказал игрок из своей команды Поиск бумажек на этапе Заранее режутся бумажки. Затем они прячутся на этаже корпуса: в чемоданной, в коридоре, палатах, душе, комнате 5го питания, на сушилке. Потом дети делятся на две команды и ищут эти бумажки, каждая на своей стороне. Выигрывает та команда, которая найдет больше бумажек. Придумай, расскажи Задание: Инсценировать разговор
--	--	--

		героев: 100 долларов и одной копейки, золотой серьги и дырявого носка, ржавого гвоздя и каблука, грязной тарелки и туалетного мыла, старой газеты и рубанка. Делимся по признаку Один человек выходит за дверь, группа тем временем договаривается о том, по какому признаку делиться и расходится на две группы (например, те, у кого есть шнурки, и те, у кого их нет). Задача вошедшего – угадать по какому признаку группа разбита на две части. Счёт до десяти “Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее... Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.” удалось ли группе это сделать? Если да, то каким образом? Если не получилось, то почему? Что мешало? Кто принимал активное участие, кто отмалчивался? Скульптурный портрет Кто-то из участников вызывается (или выбирается группой – это ещё интереснее, поскольку показывает, чьё мнение и видение, чью обратную связь хотят в первую очередь получить участники группы) быть “скульптором”, которому предстоит увековечить группу в “монументальной скульптуре”. У каждого персонажа скульптурной
--	--	---

		группы должна быть своя роль, своя функция. Скульптура группы должна как-то “воплотиться в камне”, а, может быть и в каком-то другом материале, что поможет высветить роль каждого. “Ты – скульптор. Вот и воплощай то, что ты видишь, как нас чувствуешь. Мы будем твоим материалом – скульптура будет состоять из нас. Ставь нас в разные позы, лепи и “высекай” из нас всё, что угодно. А потом расскажешь, что ты хотел сказать своим произведением.” Скульптор начинает работать. “Скульптуры” при этом могут получиться разные: всё зависит от того, какая ситуация сложилась в группе и как её видит участник. Например, ведущего могут поставить на стул, у его ног построить поднявших на него глаза безоговорочно следующих за ним участников, кто-то может оказаться за креслом на периферии скульптурной группы и, с приложенными к глазам пальцами в виде бинокля и т. д. Потом следует комментарий “скульптора”. Он говорит о том, что имел в виду, придавая тому или иному участнику соответствующую позу, выбирая для него определённые роли, в которой их увидели. Может быть сделано несколько таких “скульптурных портретов” разными участниками. Путанка Все берутся за руки, стоя к кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находится его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?», - спрашивает ведущий). Когда
--	--	---

		зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть». Говорящие вещи. Вы можете представить себе говорящие вещи? Возникало ли у вас когда-нибудь ощущение, что окружающие вас предметы будто что-то хотят сказать вам? Представьте себе, что какой-то предмет научился говорить. Что он рассказал бы о вас? Выберите из этого списка три предмета и напишите всё, что каждый из них смог бы рассказать о вас. Запишите на доске названия следующих предметов: Зубная щётка, автобус, пальто; ботинки, шкаф, расчёска; шариковая ручка, зеркало, обеденный стол; кровать, телевизор, тарелка; велосипед, радио, учебник по русскому языку; мыло, письменный стол, лампа; футбольный мяч, мягкая игрушка, домашнее животное. Дается примерно 20 минут на то, чтобы ребята могли нарисовать три рисунка, изображающие эти предметы. Затем от имени каждого предмета ребёнок должен составить рассказ о самом себе и записать его. А теперь разбейтесь на четвёрки и покажите друг другу свои рисунки и рассказы. Спросите остальных, что они думают по этому поводу. Какие предметы ты для себя выбрал? Что из того, что сказали о тебе предметы, тебе понравилось больше всего? Рассказали ли предметы о каких-нибудь твоих слабых сторонах? Чьи рассказы были для тебя самыми интересными? Что бы сказал о тебе стол, за которым сидит учитель? Возможны различные вариации.
--	--	--

		Лавочки В эту игру должны играть представители обоих полов в равном количестве. Представители одного пола, например, девушки тайно от представителей другого «делят» их между собой, то есть каждая девушка загадывает одного из молодых людей (только одного, и они не должны пересекаться!) Затем обе группы садятся на скамейки друг напротив друга и загаданные по очереди пытаются понять, кто же их загадал. Делается это так: молодой человек подходит к предполагаемой им девушки и (несильно!) топает перед ней ногой, если он угадал, девушка хлопает в ладоши, и они оба отправляются в «романтическое путешествие», то есть выходят из игры. Иначе девушка топает ногой в ответ и молодой человек, вернувшись на место, снова ждет своей очереди. Так продолжается до тех пор, пока не останется всего одна, так и не встретившаяся пара. Все остальные придумывают им какое-нибудь (желательно, смешное и доброе) задание, которое те, под общий смех, выполняют. Мигалки Представители одного пола (например, девушки) сидят в кругу на стульях лицом внутрь, одно место свободно. Представители же другого пола, например, молодые люди стоят за спинками стульев, по одному за стулом (в том числе и за пустым) и держат руки по швам. Тот из участников, кто стоит за пустым стулом пытается переманить к себе на стул кого-нибудь из сидящих, подмигивая ему (в нашем примере ей). Когда кто-нибудь из сидящих пытается убежать на свободный стул,
--	--	--

		задача того, кто стоит за ним — не дать тому это сделать, то есть осторожно поймать и не пустить.
18 июня 2024г ДЕНЬ 14		
08:30 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Эмоциональный заряд на день отряды создают сами на общелагерном сборе: вожатый по кругу хлопает каждого ребенка по ладошке (дает «пять»), приветствуя и произнося напутствия на день («Удачного старта», «Новых возможностей», «Верь в себя» и т.д.). Вызов- челледж может быть передан отрядам в виде свитка или иного артефакта, а познакомить с содержанием направлений Движения и его флагманским проектом «Большая перемена» могут ведущие в роли известных ученых, изобретателей, литературных героевисследователей
10:00 – 11:00	Командный мозговой штурм (Викторина «Самый умный»)	Мозговой штурм «Я – самый умный!» Викторина с вопросами из разных областей знаний.
11:00 - 12:00	ИгроТрек «Сделай, как Я»	ИгроТрек имеет экологический профиль, направленный на понимание подростками важности собственного экологически ответственного поведения, но при этом позволяет развивать коммуникативные качества личности, осваивать способы поиска информации.
12:00 – 13:00	Активный отдых. Турнир «Волейбол»	Соревнования по волейболу между отрядами
14:00 – 14:30	Игра: «БЫТЬ ПЕРВЫМ»	Количество участников: от 10 человек. Содержание: В начале игры участники стоят хаотично. Вожатый дает задание выстроиться от одного

		критерия к другому. Критерии должны быть очень точными и понятными: построиться по росту, слева направо от самого высокого до самого низкого, от участника, посетившего наибольшее количество мероприятий к участнику посетившего наименьшее количество, по направлениям, по регионам, по федеральным округам. Критерии игры могут быть любыми: цвет глаз, одежды, имена или фамилии по алфавитному порядку и т.д. Задания игры зависит от воображения вожатого и подбора уровня сложности в соответствии с возрастом и интересами участников. Задача игры показать, что в Движении Первых участник обязательно будет «первым» по какому-то критерию.
19 июня 2024г		ДЕНЬ 15
08:30 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Эмоциональным началом общелагерного сбора может стать прием «Искорка добра». Дети с вожатыми встают в круг по отрядам, взявшись за руки. Вожатый запускает искорку добра (сжимает ладонь стоящему слева) со словами: «Я запускаю искорку дружбы и добра, пусть она пройдет через всех вас и вернется ко мне, наполнив каждого теплом и энергией на весь день». Вызов может быть оформлен для отрядов в виде сердца. Знакомя с содержанием направлений Движения, ведущий может обратиться к ребятам, чтобы подняли руки те, кто состоит в волонтерских отрядах, занимается поисковой деятельностью, участвует в военно-спортивных

		играх и патриотических мероприятиях. В словах ведущего должен быть сделан акцент на том, что этот день наполнен добротой, уважением к истории своей страны, к своему прошлому и это должно стать правилом для каждого, а не только этого дня
10:00 – 12:00	Классная встреча. Гость - Чемпион спорта. Мастер класс от Чемпиона.	Классная встреча в рамках направления движения «Достигай и побеждай»
12:00 – 13:00	Игры: «Команда мечты»	Количество участников: от 5 - 30 человек. Содержание: Перед игрой вожатый рассказывает участникам о ценностях Движения Первых, участники находятся в кругу. В начале игры каждый участник по очереди представляется и называет качество личности или навык, начинающиеся на первую букву своего имени, которые будут способствовать достижению своей мечты. Например: «Меня зовут Сережа, я мечтаю стать программистом, мне нужно развивать навык Самоорганизации». Следующий участник: «Я – Катя, мечтаю выступать в мюзикле Первых, мне поможет – Креативное мышление». Упрощение для младшего возраста: после имени и мечты участник называет предмет, который ему поможет. Например, «Я – Маша, мечтаю изучать животных. Для тренировки мне понадобится Мишка». Тогда следующий участник повторяет «Меня зовут Юля, я мечтаю полететь в космос, с собой я приглашаю Машу с Медвежонком и беру Юпитер». Усложнение для активных участников: можно идти на второй круг – к качествам и навыкам добавляется предмет, человек из команды, ценность или проект Движения.

		Вариативность: можно не привязываться к букве имени; можно вести игру в формате снежного кома – повторять все предыдущие фразы или называть лишь тех, кто содержательно подходит в команду мечты. Время проведения: 20-30 минут. Задача: познакомить участников с ценностями, качествами личности и навыками, которые пригодятся для достижения мечты; помочь найти единомышленников для деятельности в Движении
--	--	---

14:00 – 14:30	Музыкальная программа национальных культур России	Основная идея программы — воспитание ребенка через при-общение к лучшим традициям русской народной музыкальной культуры. Знакомство с историей музыкальных традиций своего наро-да, ансамблевое музицирование на народных и специально раз-работанных экспериментальных инструментах, создание деть-ми аранжировок и оригинальных произведений, погружение в мир народных обрядов и праздников — все это способствует формированию творчески богатой, художественно одаренной культурной личности.
20 июня 2024г ДЕНЬ 16		
08:30 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Эмоциональным зарядом дня может стать игра «Ручеек» по отрядам: участники делятся на пары и, держась за руки, поднимают их вверх. Кому-то пары не достается - он становится водящим. Его задача - пройтись по длинному «живому» коридору и выбрать себе напарника. Новая пара встает в конец «потока». Если количество детей в детском лагере и место проведения сбора позволяет, то игру можно провести сразу на всех участников, выстроив большой «ручеек». Игра проходит под русские народные песни. После игры ведущий может предложить ребятам поблагодарить друг друга за игру, обняв соседа или пожав ему руку. Ведущий отмечает, что песни, игры, являясь частью культурного наследия нашей страны, объединяют и заряжают оптимизмом.
10:00 – 12:00	ИгроТрек «Одно слово»	Эта игра требует небольшой подготовки, так как для нее понадобится набор фотографий с официального сайта, социальных сетей Движения Первых. На фотографиях должны быть запечатлены моменты участия детей в различных мероприятиях, положительные эмоции и командные форматы работы. Отряд разбивается на команды по 5 человек. Необходимо разложить фотографии и попросить команды выбрать по три фотографии, которые их привлекли. Когда все команды сделают свой выбор, им предлагается рассказать, что они видят на изображении, какие чувства оно вызывает и почему они его выбрали. Эта игра позволит ребятам еще раз окунуться в атмосферу деятельности Движения

		Вторая игра. Вожатый задает вопрос всем ребятам в отряде: «Прожив в смене уже 5 дней, ответьте сегодня на вопрос: «Что такое для вас Движение Первых? Выберите для себя одно слово, которое передаст содержание вашего ответа». Время на обдумывание - 3 минуты. После этого ребята озвучивают свой ответ, а вожатый записывает все слова на ватман. Далее вожатый делит отряд на команды по 3 человека. Задание для команды - придумать крылатое выражение, используя слова-характеристики, придуманные в первой части игры. Под крылатыми выражениями понимаются лаконичные формулировки, отражающие деятельность Движения Первых, которые можно будет использовать в продвижении Движения среди детей и молодежи.
12:00 – 13:00	Активный отдых. Настольный теннис.	Соревнования по настольному теннису.
14:00 – 14:30	Игра: «Фестиваль рекламы»	1-й блок Все отряды собираются в актовом зале. Звучит динамичная музыка. На сцену выходит ведущий: - Добрый день, дорогие друзья. Вы думаете, я просто так сказал эту фразу? Но только вдумайтесь: одним предложением я произвел на свет две рекламы. Я сказал: "Добрый день", значит, разрекламировал этот замечательный день, и произнес: "Дорогие друзья", хотя, конечно, друзья в рекламе не нуждаются. Итак, всем давно уже стало ясно, что реклама нас окружает повсюду. Реклама была, есть и будет. Кстати, будет именно сегодня и именно у нас. Да, фестиваль рекламы открывает свои широко разрекламированные глаза. Ну что ж, я не буду дольше отвлекать ваше внимание и внимание нашего глубокоуважаемого жюри. Оценивать наших конкурсантов сегодня будут: ... (представление жюри). - Итак, первый блок нашего фестиваля посвящается рекламе средств личной гигиены. И на сцену приглашается рекламное агентство 1 отряда (выступление группы). (Возможны комментарии ведущего). - А теперь мы все с нетерпением ждем выступления

		конкурсной группы №2 (выступление группы). Далее: выступления групп с недолгими комментариями ведущего. Подведение итогов этого конкурса. Пока жюри совещается, звучит музыкальная пауза. 2 – й блок Ведущий: - Мы переходим ко второй части. Реклама продуктов питания. (Выступления отрядов с краткими комментариями ведущего и рекламой спонсоров). На этом мы можем закончить просмотр настоящей рекламы. Насколько она была настоящей будут определять члены нашего многоуважаемого жюри. Ну а пока они совещаются, у нас танцевальная пауза. «Топ-нога». Этот танец хорошо идет под тустеп «Девочка Надя», особенно когда музыка ускоряется. Участники танца, взявшись за руки, образуют круги по четыре человека. Движения танца: — четыре раза топнуть правой ногой; — четыре раза топнуть левой ногой; — движение по кругу вправо (под счет до «восьми» — на «цифре «восемь» поворот в другую сторону); — движение по кругу влево (под счет до «восьми»); — «круги-четверки» разбиваются на пары; — «ворота»: держась за руки, пары проходят друг у друга под руками («первая» пара проходит под руками у «второй» пары, затем «вторая» — под руками у «первой» и снова: «первая» — под руками «второй» и «вторая» — под руками «первой»); — «кренделя»: танцоры цепляют друг друга «локоть за локоть» и кружатся в одну сторону; — меняют руки и кружатся в другую сторону; — возвращаются к первой позиции: круги по четыре человека и повторяют все с начала.
--	--	--

		Жюри осталось подвести итоги и выявить победителя. Пока идет подсчет баллов, под музыку выносятся рекламные стенды, которые готовили отряды на свободную тему. Объявления итогов.
21 июня 2024г		ДЕНЬ 17
08:30 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Эмоциональный заряд дня. После того как все отряды собрались, начинается растанцовка «Движения Первых». Ведущий изображает движение спортсменов из различных видов спорта: лыжника, баскетболиста, пловца и другие. Задача детей - угадать вид спорта и повторить движение за ведущим. Знакомство с направлениями и проектами Движения: Флагманский проект Движения «Вызов Первых» – тебя ждут 34 спортивные дисциплины, среди которых роуп-скиппинг, тэг регби, городки, полоса препятствий, воздушно-силовая атлетика, спайкбол, перетягивание каната, мас-рестлинг и другие. Собери свою мультиспортивную команду в одной из 4 возрастных категорий, для каждой из которых предусмотрены свои обязательные и дополнительные испытания. В течение всего года тебе и твоей команде будут доступны онлайн и офлайн тренировки по различным видам спорта, семейные фестивали и вызовы в социальных сетях. Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего» Даты проведения: ноябрь 2023 г. – август 2024 г Участники - дети и подростки от 6 до 18 лет - студенты СПО Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и 56 компетенций разработки и управления дронами и их дальнейшее совершенствования Одна из дисциплин чемпионата – гонки дронов (беспилотных воздушных судов), – новый вид спорта будущего. Участников ждут тренировки и соревнования по пилотированию в онлайн-симуляторах, обучение навыкам конструирования дронов, пилотирование на специально подготовленных трассах, выполнение заданий и

		прикладных дисциплин, стажировки в крупных промышленных и топливно-энергетических компаниях, где можно применить полученные навыки. Ведущий в манере спортивного комментатора рассказывает, в чем заключается основная идея проекта. Получение вызова - запуск вызова. Представитель от каждого отряда, чтобы получить вызов дня, должен подбежать к ведущему за конвертом с заданием. Представители отрядов подбегают в очередности, которая соответствует порядковому номеру их отряда. На пути представителей к ведущему выставлены фишки, которые необходимо оббежать. Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!» Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения челленджа.
10:00 – 12:00	Поход по ближайшей окрестности лагеря	В сопровождении вожатого отряд отправляется в поход по окрестностям лагеря
12:00 – 13:00	Игра «Быть ВМЕСТЕ»	Количество участников: от 10 человек. Содержание: В начале игры все участники становятся в шеренгу, плотно друг к другу. По счету вожатого на «1» – дети отвечают «мы создаем» и делают шаг вперед, на «2» – «благо творим» – обнимаем правой рукой соседа, на «3» – «мечты исполняем» – поднимают руки вверх, «4» – «дружбу храним» – обнимаем соседей с обеих сторон/ или собираются в «капусту» - вся команда в объятиях собирается в клубок. Время проведения: 15-20 минут. Задача: наладить координированность команды, общность движений и задать настроение свершений в Движении Первых. Название игры «Первички» Количество участников: от 10 человек Содержание: Вожатый объясняет правила игры: Активист – активный участник мероприятий и событий, который формирует Движение Первых. В игре активистом будет каждый играющий. Первичное отделение Движения состоит из активистов, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется Первичкой Движения. Вожатый произносит: «Активисты». Все игроки начинают хаотично

		передвигаться. После слова «Первичка из трех активистов» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выполняет простое задание от ведущего игры для поднятия настроения. Ведущий продолжает изменять количество активистов в первичном отделении. Игра заканчивается заданием «Первички, собираемся в региональное отделение!». Все вместе: «Кто Первые? – Мы Первые!». Игру можно усложнить: активисты должны двигаться с закрытыми глазами. Время проведения: 15-20 минут. Задача – сформировать понимание структуры Движения Первых. Успех любого дела зависит от активности первичного отделения и вовлечения новых участников.
14:00 – 14:30	Итоговое общелагерное дело «Норматив Первых»	Игра «Норматив Первых» (далее - Игра) направлена на закрепление представлений детей о команде как группе людей-единомышленников, которые работают как единый механизм, объединенные лидером и общей целью или идеей. При этом каждый человек команды работает на общий результат. Игра способствует формированию у детей навыков командного взаимодействия, сплоченности, эмоциональной устойчивости в ситуации соперничества. Игра проходит в форме игры по станциям, на станциях все испытания выполняются совместно всеми участниками отряда. Количество станций в Игре - 7. Количество станций может быть увеличено или сокращено, в зависимости от количества отрядов в детском лагере и времени, выделенного для проведения Игры «Норматив Первых». Испытание на станции представляет собой задание на командообразование: 1. «Коллективный счет». 2. «Поворот в прыжках». 3. «Проводник». 4. «Построение». 5. «Переправа». 6. «Прыгучая команда». 7. «Не разлей вода». У лидера команды находится маршрутный лист, где ведущие станций фиксируют результаты прохождения командой каждого испытания. По окончании прохождения командами всех станций определяется команда-победительница в каждой возрастной категории. Возможен также вариант, когда определяются победители по номинациям: «Самая быстрая команда», «Самая организованная команда», «Самая дружная команда», «Самая активная команда» и т.д. Открытие Игры «Норматив Первых» проходит в формате церемонии, на которой возможны парад команд, поднятие флага Игр, наличие творческой части (песни, растанцовки, хореографического номера, театральной зарисовки и т.д.). Приветственное слово участникам Игр произносят гости дня - известные спортсмены региона или дети-участники

		смены, имеющие выдающие спортивные достижения. Сигналом к началу прохождения командами испытаний на станциях служит музыкальный трек, который по окончании Игры также оповестит участников о сборе для подведения итогов Игры. Пока команды собираются, ведущий предлагает придумать мотивирующую кричалку с призывом к сверстникам заниматься спортом вместе с Движением Первых, вести активный образ жизни и заботиться о своем здоровье. Перед оглашением результатов Игры каждая команда произносит свою мотивирующую кричалку. Ведущий называет команды, которые стали победительницами Игры «Норматив Первых», свою награду они получают из рук гостей
--	--	---

22 июня 2024г		ДЕНЬ 18
08:30 – 09:00	Старт дня (Время Первых)	Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Вожатый проходит по кругу, хлопает каждому ребенку по ладошке (дает «пять») и произносит слова напутствия и мотивации на день: «Интересных открытий», «Продуктивной работы», «Ярких идей» и т.д. Знакомство с направлениями и проектами Движения. Ведущий приветствует участников, сообщает о том, каким направлениям Движения будет посвящен сегодняшний день. У любой гениальной идеи есть автор - человек, которому первому пришла в голову эта идея. Привычные нам сегодня технологии и вещи, которыми мы пользуемся: телефон, телевизор, самолет, Интернет, - когда-то были изобретены, их авторы стали первыми в своей сфере. Нога первооткрывателя когда-то впервые ступила на неизведанные земли, Гагарин - первый человек, который покорил космические просторы. Ведущий предлагает представителям от каждого отряда объединиться для выполнения следующего задания. Необходимо соотнести фамилию известной личности (ученого, изобретателя и т.д.) с открытием, которое он совершил. Визуально информация может быть представлена детям на слайде, на плакатах, можно использовать портреты известных личностей и изображения открытий, которые они совершили.

10:00 – 11:00	ИгроТрек «Капсула времени»	Первая игра. Участники сидят в кругу на стульях. Один участник стоит в центре круга. Чтобы получить место в кругу, он произносит разные команды. Например: «Все, кто готов к сегодняшнему вызову, меняются местами». В это время все участники, которые соответствуют данным требованиям, должны быстро поменяться местами, а участник, стоящий в центре, пытается занять свободный стул. Таким образом вожатый настраивает участников на интенсив по выполнению задания и задает качественные ориентиры для работы. Команды: - все, кто готов поддержать друг друга, если будет трудно; - все, кто готов проявить себя; - все, кто готов узнать новое для себя; - все, кто готов к общению с другими людьми; - все, кто готов, чтобы ... (возможны иные варианты команд). Вторая игра. Отряд делится на две команды. Каждая команда получает две объемные картонные коробки. Задача участников команд - наполнить две капсулы времени содержимым, которое расскажет жителям Земли в 2500 году о России. Важно, чтобы у потомков сложилось целостное представление о России, какой она является в наше время. Что будет помещено в капсулу - выбор команды. Участники ограничены лишь размером коробки и временем, данным на выполнение задания, - 20 минут. Для выполнения задания лучше развести участников по разным комнатам, чтобы они не отвлекались на другую команду. После выполнения задания команды обмениваются капсулами времени. У них есть 10 минут, чтобы изучить капсулу времени другой команды. После этого они должны рассказать, почему именно эти артефакты лежат в этой коробке. После каждой презентации хозяева капсулы рассказывают, что они в действительности хотели показать. Важно! По итогам игры вожатый организует обмен мнениями и впечатлениями, используя вопросы: «Трудно ли было наполнить капсулу?», «Узнали ли вы новое о своей стране?».
---------------	----------------------------	--

24 июня 2024г	ДЕНЬ 19	
11:00 - 12:00	Итоговое общелагерное дело АртБлог «Рекомендации от Первых»	АртБлог «Рекомендации Первых» — это пространство, где каждый может проявить себя, поделиться своим мнением и быть услышанным. При подготовке дела важно учесть все элементы, характерные для творческих мероприятий и событий: фотозона, «красная дорожка», вручение премий по номинациям, творческие номера, выступления приглашенных гостей и т.д. Итоговые творческие продукты от отрядов необходимо заранее отсмотреть, чтобы была возможность внести корректировки, если качество тизера или выступления будет невысоким. Смотр номеров также поможет грамотно выстроить последовательность выступлений отрядов. Этапы проведения дела: 1. Сбор участников дела, работа фотозоны. Инсталляциями для фотозоны могут быть баннеры (с направлениями деятельности Движения, названием итогового дела), тантамарески (постер с изображением персонажей книг или картин величиной в человеческий рост), «ожившие» герои произведений. 2. Вступительные слова ведущих: «В течение дня каждый отряд проводил большую исследовательскую и творческую работу, чтобы докопаться до сути, разгадать культурный код, лежащий в основе полученного произведения русских мастеров. Пришло время показать итоги проделанной работы, дать свои рекомендации и восхититься шедеврами русских классиков - литературными произведениями и картинами. Произведения Достоевского, Толстого, Грибоедова, Лермонтова, Пушкина переведены на разные языки мира. Серебряный век русской поэзии подарил человечеству прекрасных поэтов: Анну Ахматову, Сергея Есенина, Марину Цветаеву, Александра Блока, Валерия Брюсова и других. Советская эпоха также внесла свой вклад: имена Аркадия и Бориса Стругацких, Владимира Высоцкого, Евгения Евтушенко знают в разных уголках планеты. Характерные черты литературы России: глубокая

		проработка душевных переживаний героев, живописное описание природных пейзажей, исследование внутреннего мира человека. «Последний день Помпеи» Брюллова, «Девятый вал» Айвазовского, «Грачи прилетели» Саврасова... Список можно продолжать бесконечно. Эти картины впечатались в сознание каждого русского человека. Они известны каждому из нас с детства. Они неотъемлемая часть русской культуры. Имея в своем арсенале современные технологии и новые креативные идеи, молодое поколение по-своему популяризирует классические произведения, передавая их смысл». 3. Представление итогов коллективной работы по продвижению идей, заложенных в классических произведениях литературы и живописи, современными средствами медиа. В процессе представления рекомендуется чередовать видеопрезентацию и живые выступления отрядов. 4. Обсуждение выступлений. Участники объединяются по отрядам, обсуждая выступления других отрядов. Задача - определить самое яркое, содержательное, интересное выступление, поставив «лайк», то есть вручив большое сердце с отзывами. Главный критерий - кто из участников смог наиболее полно раскрыть культурный код, заложенный в произведении. Тизеры литературных произведений и творческие представления картин оцениваются отдельно друг от друга. 5. Церемония награждения, в рамках которого отряды обмениваются «лайками», отмечая творчество друг друга. 6. Итоговые слова ведущих резюмируют, что тема расшифровки культурного кода может быть продолжена ребятами по приезде домой через съемку блогов, создание лонгридов и записи подкастов. Опыт создания медиапродуктов на данную тему может быть использован в работе Движения.
25 июня 2024г		ДЕНЬ 20
9:30 – 11:00	Сбор отрядов. Подготовка к закрытию смены «Время Первых»	Подготовка к закрытию смены.

11:00 – 13:00	Церемония закрытия смены.	Творческие и спортивные номера от участников смены. Показательные выступления по направлениям Движения.
26 июня 2024г ДЕНЬ 21		
11:00 – 12:00	Классная встреча с Председателем РО Движение Первых Республики Ингушетия	Классная встреча с Албогачиевой М.Р, где участники смены смогут задать самые волнующие их вопросы касемо Движения и получить ответ на них.
12:00 – 13:00	подведение итогов смены «Вместе в команде Первых!»	Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора; если это костровое место, то заранее приготовить дрова. Вечерний сбор отряда «Вместе в команде Первых!» направлен на подведение итогов смены, закрепление положительных эмоций от смены и основных смыслов смены. Вечерний сбор отряда предполагает следующие вопросы для обсуждения: 1. Как вы думаете, почему первым быть и трудно, и легко? 2. Была ли в вашей жизни ситуация, в которой бы вам помогла команда единомышленников? Что это за ситуация? 3. Легче ли предлагать и реализовывать идеи, если рядом команда? Есть ли у вас примеры? 4. Если бы вам предложили стать участником команды единомышленников - Движения Первых, какой бы был ваш ответ? Возможные выводы: 1. Быть первым трудно, потому что ты - пример на других, но быть первым легко, потому что с тобой команда единомышленников. 2. Движение Первых — это равнение для других и это вектор движения вперед. Вариант проведения: Ведущий напоминает участникам правила вечернего сбора и основные события смены, благодарит их за участие в смене, отмечает вклад каждого. Ведущий начинает рассказ, анализируя смену как уникальное

		сообщество Первых. Ведущий в конце смены возвращается к стихотворению Роберта Рождественского «Если вы есть - будьте первыми», которое звучало на самом первом огоньке смены. Педагог делает акцент на следующее четверостишие: Как самое неизбежное Взвалите ее на плечи. Если вы есть - будьте первыми, Первым труднее и легче! Ведущий лично передает слово следующему выступающему, подводит итог его ответов на вопросы и дарит сюрприз, сопровождая небольшим фактом из смены о выступающем как о Первом. Рекомендации: можно приготовить маленькие сюрпризы, характеризующие каждого участника как Первого, либо небольшие факты о каждом как о Первом
14:00 – 14:30	Костер Первых. Прощание со сменой, обсуждение дальнейших планов.	Участники смены объединившись в дружеском кругу будут прощаться друг с другом .

Программу подготовил:

(должность)

(подпись и расшифровка подписи)