

**Муниципальное бюджетное учреждение
Детский лагерь «Березка»**

Утверждено:
Директор МБУ ДЛ «Березка»
Н.В. Булгакова
приказом № 1 от марта 2023 г



ПРОГРАММА

Легенды дракономании

Срок реализации программы – июнь, июль, август

Автор программы
командир СПО «Импульс»
Висарев И.Е.

Оглавление	
Информационная карта	
Основные формы организации деятельности детей	103
Педагогическая целесообразность	103
Отличительные особенности:	104
Легенда	105
Содержание программы	113
1 День «Добро пожаловать в Драконоландию»	113
2 день «Обустройство жилища»	115
3 день «Возрождение»	116
4 день «В поисках артефактов»	117
5 день «Всё едино» (защита уголков)	119
6 день «Встреча с Варварами»	120
7 день «Прогулка по острову»	121
8 день «Как приручить дракона»	124
9 день «Свободный полёт»	125
10 день «Возвращение Варваров»	127
11 день «Созывайте воинов»	128
12 день «Племенная схватка»	129
13 день «Драконьи игрища»	130
14 день «Разговор с древними»	132
15 день «Лучшие из викингов»	133
16 день «Безопасность драконов»	134
17 день «Викинги становятся тренерами»	135
18 день «Драконы в главной роли»	136
19 день «Последние приготовления»	138
20 день «Прощание с островом»	139
21 день «Возвращение домой»	141
Приложение	142

Приложение 1	142
Приложение 2	144
Приложение 3	145
Приложение 4	149
Приложение 5	151
Приложение 6	168
Приложение 7	170
Приложение 8	172
Приложение 9	174
Приложение 10	177
Список использованных источников	194

Пояснительная записка:

Цель: Создание благоприятных условий для раскрытия творческих и интеллектуальных способностей детей, их креативных задатков, интересов личности посредством совместной и индивидуальной проектной деятельности.

Задачи:

1. Воспитать чувство бережного отношения к тому, что создаёшь (читать легенду)
2. Развивать стратегическое и творческое мышление в ходе конкурсов и игр
3. Развить воображение и фантазию путем индивидуальных и творческих проектов
4. Сформировать навыки коммуникации, сотрудничества, взаимопомощи
5. Пробудить интерес к творческой деятельности
6. Сформировать организаторские способности, научить детей работать и взаимодействовать в коллективе

Направленность

Художественная, творческая

Обучающий компонент

Программа построена в форме сюжетно–ролевой игры и направлена на развитие различных творческих способностей, преимущественно в области фантазии, формирование новых умений и способностей, обеспечение творческой коллективной занятости детей и подростков, способствующей формированию положительных качеств и коммуникаций.

В течение смены дети научатся работать в командах, как со своим отрядом, так и в командах, собранных из разных отрядов, развивать креативное мышление, придумывать различные истории в ходе игр и заданий, расширять кругозор мысли и воображения, активизировать творческий

потенциал, у детей разовьётся чувство коллективной ответственности и выявятся лидерские качества.

Актуальность

Отличительной особенностью данной программы летнего отдыха является её основность на одноименной игре «Легенды Дракономании», ставшей вдохновением для написания этой программы. Поскольку гаджеты, интернет и компьютерные игры стали нашим настоящим, тем без чего мы уже не можем представить свою жизнь, можно предположить, что программа летнего отдыха, основанная на компьютерной игре, может иметь большой успех, особенно, если на сезоне найдутся дети, уже когда-то игравшие в эту игру.

Так же, установив связь между экологией и тем что драконы живут в живой природе можно разбудить у ребят чувство сопереживания к происходящему с окружающей средой, понимание того, что ее нужно беречь и охранять. Представляется, что это можно сделать через влияние на эмоционально-чувственную сферу ребенка, (ведь находясь на природе мало кто остается равнодушным и не испытывает никаких чувств), через тесный контакт с природой.

Основные формы организации деятельности детей

✓ Работы в творческих группах, направленные на взаимодействие и коммуникацию детей из различных отрядов

✓ Презентации творческих проектов, таких как «история Первенца». В течение сезона каждый отряд «Выращивает» своего первенца – дракона. Придумывают историю его появления, откуда он, что он любит, кто его родители, какими магическими способностями он обладает как выглядит. В конце сезона состоится концерт Первенцев, где каждый отряд представит нам историю своего дракона. Историю дополняют плакаты с изображением первенца, его макет или костюм и так далее

- ✓ Ситуационно-ролевые игры, квест-игры, станционные
- ✓ Конкурсы и соревнования, например, конкурс рисунков Эпических драконов, который будет проводиться в течение всего сезона – за лучший рисунок каждый день будет награждаться один ребенок
- ✓ Линейки, самоуправление в отрядах

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность определяется необходимостью развития индивидуальных способностей и наклонностей детей, возрастных особенностей их мышления, внимания и воображения. Дети получают возможность свободного творческого выражения индивидуальности, выработки хорошего вкуса, формирования образного творческого мышления, посредством различных игр и мероприятий.

Отличительные особенности:

Отличительной особенностью данной программы летнего отдыха является её основанность на одноименной игре «Легенды Дракономании», ставшей наиболее популярной ещё в 2015 году, однако до сих пор довольно распространенной, и ставшей вдохновением для написания этой программы. Поскольку гаджеты, интернет и компьютерные игры стали нашим настоящим, можно четко проследить будущий успех программы летнего отдыха, построенной на основе компьютерной игры.

Мотивационным компонентом программы является ежедневное награждение лучших групп викингов, активно проявивших себя в мероприятиях. Отрядам вручаются изображения драконов, различающиеся по степени редкости (обычные, редкие, уникальные, эпические). Разновидность

драконов зависит прямо пропорционально от занятого места – чем выше место, тем более редкий выдается дракон. В конце сезона побеждает та команда, собравшая наибольшее количество драконов уникального и эпического уровня. Изображения драконов рекомендовано приклеивать на отрядный уголок, как имитацию поселения на острове нового дракона. (В ПЛО - Конкурс лучший Разводчик)

Реализация программы:

А. Способы реализации программы

Программа реализуется в соответствии с календарно-тематическим планом сезона и распорядком дня, утвержденными на совете педагогического коллектива ДОЛ. В соответствии с выбранной тематикой происходит разработка и реализация всех общедружинных и отрядных мероприятий, а также организуется и оформляется жизнедеятельность всего лагеря.

В течение сезона запланированы дружинные мероприятия различной направленности. Кроме того, в распорядке дня предусмотрено отрядное время, в течение которого проводятся внутри отрядные занятия, игры, коллективное творческое дело (далее КТД), коллективная творческая игра (далее КТИ), а также идет подготовка к предстоящим общедружинным мероприятиям. Разработка планов и сценариев общедружинных и отрядных мероприятий осуществляется до начала сезона и оформляется в соответствии с основными требованиями. За подготовку и проведение дня назначаются ответственный – 1 человек из педагогического коллектива.

В случае изменения календарно-тематического плана сезона в связи с непредвиденными обстоятельствами (плохие погодные условия, поломка аппаратуры и т.п.) будут разработаны дополнительные мероприятия, так же в соответствии с темой лагерной смены.

Б. Возрастные рамки детей

В ДЛ отдыхают дети возрастом от 6,5 до 18 лет.

Особенности лагеря и техническое оснащение уточняются.

Формы подведения реализации программы:

1. Итоги проведения стационарных игр
2. Результаты интеллектуальных игр
3. Результаты проведения дружинных мероприятий
4. Итоги творческих конкурсов, соревнований
5. Предоставление отрядами «Историй первенцев»
6. Итог конкурса «Лучший Разводчик», проходившего в течение смены

Легенда

Когда-то давно на Земле жило огромное множество драконов. Они были могущественны, опасны, невероятно красивы и величественны, они казались недостижимыми, непреклонными. Издревле были символами мощи, силы и грации. Драконы были завоевателями земель, способными уничтожить всё на своём пути.

Но были на Земле и заядлые храбрецы, не боявшиеся гнева этих существ. Смелчаки, смотревшие страху в глаза. Народ, называвших себя Викингами. Народ, который смог приручать этих драконов.

Они выращивали на фермах еду для своих драконов, научились работать сообща, стали с драконами не просто друзьями, они стали семьёй. Заботились о своих первенцах - малышах, разводили драконов, скрещивая различные виды, с нетерпением ждали, и ликовали, когда удавалось вывести новые, уникальные виды.

Драконы всех видов обладали магией различных стихий, не только привычными четырьмя, но и стихией природы, стихией звуков, кристаллов, стихией энергии. Викинги - тренеры обучали их, тренировали их способности, защищали от Варваров – жестоких и беспощадных людей, когда-то прознавших о приручении драконов и пожелавших завладеть всеми драконами островов Земли, чтобы использовать их силу и выносливость для захвата других земель.

К сожалению, в ходе жестоких сражений между Викингами и Варварами драконы были истреблены, а ряды храбрых Викингов почти исчезли. Надежда вновь воссоздать драконов угасла, не осталось ни одного дракона, даже самого обычного, который бы мог продолжить род этих волшебных существ.

Прошло много лет, и вы не поверите – на территории нашего лагеря буквально пару дней назад было найдено несколько яиц Дракона – Саламандры. Редкого дракона со стихиями Земли и Огня. Когда они вылупятся и вырастут, то смогут продолжить род драконов и воскресить былое время.

Однако, проблема есть и в том, что тренеров- вожатых у нас совсем мало, ведь потомков Викингов осталось совсем мало, почти все они были истреблены безжалостными Варварами. Кто же будет заботиться о драконах? Кормить их, выращивать еду и разводить новые виды? Что скажете, дети, согласны нам помочь в этом? Если так, то всем вам нужно пройти тайное посвящение в Викинги. Только учтите, это очень важно и серьезно! Ведь если потомки Варваров узнают, что на Земле снова появились Викинги и прирученные драконы – беды не миновать.

Отряды – Викинги (кланы)

Вожатые – Тренера –Викинги

СТВ – Старейшина Викингов, глава народа

Командиры – Наставники- Викинги

1 День «Добро пожаловать в Драконоландию»		2 День «Обустройство жилища»		3 День «Возрождение»	
Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая
1 Блок Заезд и расселение	1 Блок Заезд и расселение	1 Блок «Слёт Викингов»	1 Блок «Слёт Викингов»	1 Блок «Слёт Викингов»	1 Блок «Слёт Викингов»
2 Блок «Слёт Викингов» (ОВ)	2 Блок «Слёт Викингов» (ОВ)	(ОВ) 2 Блок «Раскопки руин»	(ОВ) 2 Блок «Раскопки руин»	(ОВ) 2 Блок «Начало возрождени я»	(ОВ) 2 Блок «Начало возрожден ия»
3 Блок «Изучение острова» (Знакомств о с лагерем)	3 Блок «Изучение острова» (Знакомств о с лагерем. Поотрядно)	Станционна я игра 3 Блок «Вылазка тренеров» (Вожатский концерт)	Станционн ая игра 3 Блок «Вылазка тренеров» (Вожатски й концерт)	(Линейка открытия) 3 Блок «Начало возрождени я» (Концерт открытия + Дискотека)	(Линейка открытия) 3 Блок «Начало возрожден ия» (Концерт открытия + Дискотека)
4 День «В поисках артефактов»		5 День «Всё едино»		6 День «Встреча с Варварами»	
Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая
1 Блок Драконоуч ения (Кружки)	1 Блок Драконоуч ения (Кружки)	1 Блок Драконоуче ния (Кружки)	1 Блок Драконоуч ения (Кружки)	1 Блок Драконоуче ния (Кружки)	1 Блок Драконоуч ения (Кружки)
2 Блок	2 Блок	2 Блок	2 Блок	2 Блок	2 Блок

«В поисках яиц» (Дружинная игра) 3 Блок «Уроки от тренеров» (мастеркласс)	«В поисках яиц» (Дружинная игра) 3 Блок «Уроки от тренеров» (мастеркласс)	«Слёт Викингов» (ОВ) 3 Блок «Обход жилищ» (осмотр уголков)	«Слёт Викингов» (ОВ) 3 Блок «Обход жилищ» (осмотр уголков)	«Нашествие Варваров» (Интеллектуальная игра) 3 Блок «Скандинавский полёт» (Дискотека)	«Нашествие Варваров» (Интеллектуальная игра) 3 Блок «Скандинавский полёт» (Дискотека)
7 День «Прогулка по острову»		8 День «Как приручить дракона»		9 День «Свободный полёт»	
Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая
1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Фотоквест» 3 Блок «Тайны пещер» (Дружинная игра)	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Фотоквест» 3 Блок «Секреты стихий» (Дружинная игра)	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Воздушные тренировки» (подготовка к концерту) 3 Блок «Забутые легенды»	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Воздушные тренировки» (подготовка к концерту) 3 Блок	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Древние свитки» (Дружинное мероприятие) 3 Блок	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Древние свитки» (Дружинное мероприятие) 3 Блок

		(Станционн ая игра)	«Забытые легенды» (Станцион ная игра)	«Воздушны е трюки» (Концерт)	«Воздушн ые трюки» (Концерт)
10 День «Возвращение Варваров»		11 День «Созывайте воинов»		12 День «Племенная схватка»	
Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая
1 Блок Драконоуч ения (Кружки)	1 Блок Драконоуч ения (Кружки)	1 Блок Драконоуче ния (Кружки)	1 Блок Драконоуч ения (Кружки)	1 Блок Драконоуче ния (Кружки)	1 Блок Драконоуч ения (Кружки)
2 Блок «В погоне за Варварами » (Беговая мафия)	2 Блок «Повадки Викингов» (Дружинна я игра)	2 Блок «Турнир сильнейши х» (Спартакиа да)	2 Блок «Турнир сильнейши х» (Спартакиа да)	2 Блок «ЧГК» 3 Блок «Битва кланов» (соревнован ия)	2 Блок «ЧГК» 3 Блок «Битва кланов» (соревнова ния)
3 Блок «Скандина вский полёт» (Дискотека)	3 Блок «Скандина вский полёт» (Дискотека)	3 Блок «Зов предков» (Фильмы)	3 Блок «Зов предков» (Фильмы)		
13 День «Драконьи игрища»		14 День «Разговор с Древними»		15 День «Пламя Викингов»	
Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая
1 Блок	1 Блок	1 Блок	1 Блок	1 Блок	1 Блок

Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Драконья стая» (Квест) 3 Блок «Скандинавский полёт» (Дискотека)	Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Драконьи забавы» (Караоке) 3 Блок «Скандинавский полёт» (Дискотека)	Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Обращения с Драконами» (Логическая игра) 3 Блок «Слёт Викингов» (ОВ)	Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Обращения с Драконами» (Логическая игра) 3 Блок «Слёт Викингов» (ОВ)	Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Мисс и Мистер Драконоландии» 3 Блок «Пир викингов» (Спевка)	Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Мисс и Мистер Драконоландии» 3 Блок «Пир викингов» (Спевка)
16 День «Безопасность драконов»		17 День «Викинги становятся тренерами»		18 День «Крушение»	
Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая
1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Безопасность будущих драконов» (лекция об экологии)	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Безопасность будущих драконов» (лекция об экологии)	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Викинги на вылазке» (игра от старших отрядов) 3 Блок	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Викинги на вылазке» (игра от старших отрядов)	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Театр драконов» 3 Блок «Театр драконов» (Концерт)	1 Блок Драконоучения (Кружки) 2 Блок «Театр драконов» 3 Блок «Театр драконов» (Концерт)

3 Блок «Скандинавский полёт» (Дискотека)	3 Блок «Скандинавский полёт» (Дискотека)	«Разговор с драконами» (Рефлексия)	3 Блок «Разговор с драконами» (Рефлексия)		
19 День «Последние приготовления»		20 День «Прощание с островом»		21 День «Возвращение домой»	
Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая	Сухая	Мокрая
1 Блок «Слёт Викингов» (ОВ)	1 Блок «Слёт Викингов» (ОВ)	1 Блок «Слёт Викингов» (ОВ)	1 Блок «Слёт Викингов» (ОВ)	Выезд	
2 Блок «Последняя битва» (Дружинная игра)	2 Блок «Последняя битва» (Дружинная игра)	2 Блок «Последние обряды» (Линейка и концерт закрытия)	2 Блок «Последние обряды» (Линейка и концерт закрытия)		
3 Блок «История первенца»	3 Блок «История первенца»	3 Блок «Скандинавский полёт» (Дискотека)	3 Блок «Скандинавский полёт» (Дискотека)		

Сухой день	
Дождливый день	
Новое мероприятие	
Инновационное мероприятие	

Распорядок дня:

8.00- Подъем

8.45- Зарядка

9.00- завтрак

10.00 -уборка территории

11.00- работа кружков

13.00 -обед

14.00-16.00 отдых свободное время

16.00- полдник

17.00-19.00 отрядные дела

19.00- ужин

19.30-20.50 обще отрядные занятия

21.00 -паужин

22.00- отбой

Содержание программы

1 День «Добро пожаловать в Дракономании»

Сухая/мокрая

1 блок

Заезд и расселение

2 блок «Слёт Викингов» (ОВ)

Цель: Знакомство, сплочение и организация детского коллектива.

Ход мероприятия: Вожатые в отрядах проводят различные игры на знакомство, сплочение, взаимодействие, выявление лидера.

Сухая

3 блок «Изучение острова» (РВС)

Реквизит: маршрутки с вопросами.

Цель: знакомство детей с территорией лагеря.

Ход мероприятия: Отряды выстраиваются на плацу. Их приветствует старейшина (СтВ) и предлагает ребятам изучить территорию, где они остановились. Далее отрядам выдаются маршрутки, с помощью которых они смогут познакомиться с территорией лагеря. Как и в любой РВС, ребята могут найти все ответы самостоятельно, а также могут прибегать к помощи вожатых, которые не отвечают на вопрос просто так, а просят выполнить какое-либо задание в обмен на правильный ответ. В каждой возрастной группе выявляется отряд-победитель, быстрее всех сдавший маршрутный лист, в котором больше всех правильных ответов.

Примерные вопросы:

1. Сколько столов в столовой?
2. Как зовут гида 3 отряда?
3. В каком здании нет окон?
4. Сколько лет подряд шеф-повар готовит для посетителей экскурсии?
5. Сколько человек в 1 отряде?
6. Что нарисовано на сцене?

7. Сколько пуговиц у вашего отряда?
8. Сколько концертных площадок на территории?

Мокрая

3 блок «Изучение острова» (РВС)

Реквизит: листы для ответов, пищевые предметы, лист с вопросами для проводящего.

Цель: знакомство детей с территорией лагеря

Ход мероприятия: Игра проводится в отрядах. Отряд делится на 4 команды.

Командам задается вопрос на точность. Например, сколько заведующих работает в библиотеке. На ответ дается 30 сек. Команда записывает его на листочке. Правильность оценивается в 1 бал. Если ответы у обеих команд правильные, то побеждает та, которая быстрее дала свой ответ. Основной упор вопросов делается на изучение помещения и команды. Задание состоит из 2 частей

1 часть. Общие вопросы:

Сколько столов в столовой?

Как зовут тренера 5 отряда?

Сколько ступенек на лестнице, находящаяся на входе?

В каком здании больше всего окон?

Сколько лет подряд шеф-повар готовит для посетителей острова?

Сколько человек в 3 отряде?

Что нарисовано на сцене?

Сколько концертных площадок на территории?

Правила поведения в столовой?

Сколько фонарных столбов на территории?

Сколько тренеров проживает на острове?

Сколько на территории острова умывальников?

2 часть. Отрядные

Назовите всех участников других команд.

Сколько пуговиц в вашей команде?

Сколько комнат (домиков) в вашем отряде?

Сколько кроватей во всех комнатах (домиках) отряда?

Любимое блюдо вожатых?

Сколько зеленоглазых в вашей команде?

Сколько человек в отряде любят клубничное мороженное?

Сколько в команде соперников собачников/кошатников?

Сколько лет тренера ищут драконов?

2 день «Обустройство жилища»

Сухая/мокрая

Утренняя линейка

Цель: Введение в тематику дня

Ход мероприятия: Перед ребятами разыгрывается сцена, описанная в «Легенде». Посвящение в Викинги.

1 блок «Слёт Викингов» (ОВ)

Цель: сплочение и организация детских коллективов

Ход мероприятия: Вожатые в отрядах проводят различные игры на сплочение, выявление лидера, взаимодействие, выбирается название отряда, девиз отряда, командир отряда.

2 блок Сухая

«Раскопки руин» (станционная игра)

Цели: способствовать формированию командного духа среди детей.

Реквизит: обруч, мяч, скотч (веревки для полосы препятствий), распечатанные картинки, распечатанные вопросы, распечатанный шифр и ключ к нему, игра «Дартс» либо что-то заменяющее ее, листы А4 на каждую команду, ручки, распечатанный маршрутный лист, распечатанные картинки островов, либо что-то обозначающее их, большой теннисный мяч, мелкие предметы.

Описание станций Приложение 1.

Мокрая

2 блок «Раскопки руин» (станционная игра)

Цель: повышение уровня сплочённости отрядов, развитие творческих навыков.

Ход мероприятия: Станции ходят по отрядам. На каждой станции они выполняют задания, и получают кусочек пазла. Задача отряда, собрать все кусочки и собрать картинку. На картинках распечатаны эпические драконы острова. Та команда, которая справится лучше всех, получит элемент для своего острова – дракона, который может служить украшением уголка.

Реквизит: обруч, мяч, скотч (веревки для полосы препятствий), распечатанные картинки, распечатанные вопросы, распечатанный шифр и ключ к нему, игра «Дартс» либо что-то заменяющее ее, листы А4 на каждую команду, ручки, распечатанный маршрутный лист, распечатанные картинки островов, либо что-то обозначающее их, большой теннисный мяч, мелкие предметы.

Описание станций Приложение 2.

3 блок «Вылазка тренеров» (Вожатский концерт)

Реквизит: костюмы.

Цель: Погружение детей в атмосферу лагерной жизни, знакомство с вожатыми.

Идея концерта: путь от викинга до тренера. Тренеры вспоминают свой путь на этом острове, какими они были, как сплочались, через что проходили вместе, с чем приходилось сталкиваться и бороться.

В конце дня дети получают первых драконов.

3 день «Возрождение»

Сухая/Мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Туристы приезжают на остров и их встречает Старейшина (СТВ). Они знакомятся, и Старейшина рассказывает о том, чем будущие Викинги будут заниматься в 1 день.

1 блок «Слёт Викингов» (ОВ)

Цель: сплочение и организация детских коллективов

Ход мероприятия: Вожатые в отрядах проводят различные игры на сплочение, выявление лидера, взаимодействие, выбирается и репетируется название отряда, девиз отряда, командир отряда.

2 блок «Начало Возрождения» (линейка открытия)

Цель: торжественное открытие смены, торжественное представление педагогического состава.

Ход мероприятия: Отряды выстраиваются на плацу, сдают рапорт старшему вожатому, вожатыми под гимн РФ выносятся флаги, предоставляются приветственные слова Директору, Старшему Педагогу, СтВ.

Рапорт: Уважаемый Старейшина, Клан (название отряда), живущий и готовый познавать тайны острова под девизом (девиз отряда), построены на торжественную линейку открытия в количестве (кол-во детей).

Рапорт сдавал наставник Клана (имя командира).

Рапорт сдан.

3 блок «Начало Возрождения» (Концерт открытия + дискотека)

1) Концерт

Реквизит: костюмы

Цель: раскрытие творческих способностей у детей.

Ход мероприятия: Отряды и вожатые готовят номера и показывают их на концерте.

Идея конференса: Старейшина радуется, что на остров приехало столько детей, которые хотят помочь ему возродить род Драконов. Он хочет скорее познакомиться со своими новыми помощниками и узнать их поближе, поэтому просит своих тренеров немного рассказать о своих кланах.

2) Дискотека

Цель: развить танцевальные навыки у детей.

Ход мероприятия: в первые два дня DJ выясняет музыкальные вкусы детей, составляет подходящий плей – лист. Время от времени вожатые проводят флэш-мобы (показывают несложные движения, дети повторяют за ними).

4 день «В поисках артефактов»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: К Викингам приходит Старейшина и спрашивает детей, не находили ли они на острове новых яиц драконов. После отрицательного ответа, Старейшина предлагает ребятам отправиться на поиски новых яиц.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

сухая

2 блок «В поисках яиц»

Цель: развитие поисковых навыков, сплочённости, коммуникативных способностей вне отряда, физическое укрепление здоровья.

Ход мероприятия: каждый Викинг маркируется цветом, путём нарисования полосы на руке цветным маркером. Каждый цвет обозначает команду, следовательно, дети одного отряда попадают в разные команды. По лагерю спрятаны цветные яйца, которые команде нужно найти и принести Старейшине. Нужно забирать только яйца своего цвета. Та команда, кто найдет и принесёт все яйца своего цвета быстрее остальных - побеждает.

Мокрая

2 блок «В поисках яиц»

Цель: развитие поисковых навыков, сплочённости, коммуникативных способностей в отряде, физическое укрепление здоровья.

Ход мероприятия: Игра проходит поотрядно. Каждый Викинг маркируется цветом, путем нарисования полосы на руке цветным маркером. Каждый цвет обозначает команду. По домику спрятаны цветные яйца, которые команде нужно найти и принести Тренеру. Нужно забирать только яйца своего цвета. Та команда, кто найдет и принесёт все яйца своего цвета быстрее остальных - побеждает.

Сухая / мокрая

3 блок «Уроки от тренеров»

Цель: получение детьми новых знаний и навыков, нахождение интересов среди соотрядных ребят и новых знакомств в других кланах.

Ход мероприятия: Каждому отряду заранее предлагается несколько направлений мастер-классов, которые можно посетить. Отряды идут на МК не вместе, каждый ребёнок выбирает один или несколько мастер-классов по душе. МК проводят Тренера (вожатые). Дети расходятся по МК, отлично проводят там время, узнавая много нового и интересного. За время 3 блока можно посетить несколько МК. На огоньке можно обменяться своими впечатлениями с ребятами в отряде.

Описание МК смотреть в приложении 10

5 день «Всё едино» (защита уголков)

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина рассказывает Викингам, о том что раньше, до нападения Варваров, существовала летопись Викингов, где рассказывалось о каждом клане, его участниках, правилах и традициях, но в ходе войн с Варварами эта летопись была потеряна. Тренера предлагают Старейшине написать новую летопись, спрашивают ребят, готовы ли они помочь тренерам в этой непростой задаче.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Слёт викингов» (ОВ) (подготовка уголков)

подготовка уголков

Цель: сделать уголок, соответствующий тематике и подготовить его защиту.

Ход мероприятия: каждый отряд создает свой уголок и готовит к нему защиту, в которой задействованы все дети отряда.

3 блок «Обход Жилищ» (смотри уголков)

Цель: развитие творческих способностей, знакомство отрядов между собой, создание здоровой конкуренции среди дружины.

Ход мероприятия: Набирается жюри (СтВ, администрация, неотрядный вожатый, по представителю от каждого отряда). У них есть критерии оценивания. В уголок включается – название отряда, девиз, список отряда, распорядок дня, план на день, план-сетка сезона. По желанию – именинники, законы отряда, фотографии и т.д.

Реквизит: бланки для жюри, пишущие предметы.

Критерии оценки уголков: (по 5 балльной шкале) – наполняемость, красочность (яркость), креативность, соответствие тематике сезона.

Каждый отряд может ходить и смотреть на уголки и защиты других отрядов.

6 день «Встреча с Варварами»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина в панике прибегает к Викингам, сообщив ужасные известия, о том что Варвары каким-то образом узнали о Возрождении рода драконов. Посланники Варваров уже на пути к нам, и юным Викингам нужно объединиться, чтобы быть готовыми дать отпор Варварам, дабы История не повторилась.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Встреча с Варварами»

Цель: развитие памяти, внимания и реакции; развитие логики; повышение уровня командной работы; расширение кругозора.

Реквизит: бланки для ответов, вопросы командам, звуковой сигнал, пишущие предметы.

Ход мероприятия: варвары уже близко, но у нас есть возможность избежать кровопролития. Для этого нужно выиграть очень сложную игру, придуманную посланниками. Варвары очень умны и опасны, но если показать им, что Викинги тоже умны, они испугаются и отложат нападение.

Дружина делится на 5 команд.

Игра состоит из двух раундов. В первом раунде 25 вопросов, во втором раунде 20 вопросов и финального раунда из 1 вопроса. Вопросы первого раунда сгруппированы в 5 тем по 5 вопросов, во втором раунде в 4 темы по 5 вопросов. Стоимость вопросов: 100, 200, 300, 400, 500 баллов - в первом раунде; 200, 400, 600, 800, 1000 баллов - во втором.

Право выбора мы определили жеребьевкой. Право ответа получает так команда, которая выбирала категорию вопроса, в случае неверного ответа или отказа от ответа право отвечать переходит к команде, первой поднявшей

сигнальную карточку после заданного вопроса. Правильный ответ приносит команде сумму, равную

стоимости вопроса на игровом табло, неправильный ответ лишает команду суммы, равной стоимости вопроса на табло.

Команда, набравшая меньшее количество очков в 1 раунде выбывает из игры. Время на обдумывание вопроса – 20 секунд. К финальному раунду допускаются команды, не выбывшие в двух предыдущих. Задача команд, кто быстрее и правильно ответит на вопрос в финале, тот и победил.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ:

По общему количеству набранных очков

Выигрывает команды набравшая наибольшее количество баллов.

Вопросы смотри в Приложение 3.

3 блок «Скандинавский полёт»

Цель: развить танцевальные навыки у детей.

Ход мероприятия: дети танцуют под треки, которые выбирали сами, когда вожатый составлял список для DJ. Время от времени вожатые проводят флэш-мобы (показывают несложные движения, дети повторяют за ними).

7 день «Прогулка по острову»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: На линейке Тренеры предлагают Старейшине сделать пару фотографий острова и выложить в интернет, чтобы в следующем сезоне к ним приехало больше детей, которые захотят помочь в Возрождении Драконов. Старейшина соглашается только при условии, что юные Викинги сами будут в фотографиях, чтобы показать, что на острове уже есть потрясающие и отзывчивые Викинги.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать

свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Фотоквест»

Цель: развитие творческих навыков детей, развитие воображения.

Ход мероприятия: в квесте принимают участие все отряды. Каждый отряд – команда.

Реквизит: телефон, проектор, ноутбук.

Ход мероприятия: Отрядам дается задание сделать самые креативные фотографии на свои телефоны по номинациям. В каждой номинации принимается только 1 фото от отряда. После лучшие фотографии будут показывать на общем экране в лагере и будет выбираться победитель. Ребята выполняют задание, затем сдают фотографии ведущему и загружают их в ноутбук.

Примерные задания для выполнения – можно выбрать 5-10:

1. Сделать фото с 5 красными элементами в одежде.
2. Фото «Викинги на ладошке»
3. Фото «Сердце Дракона»
4. Фото «Крылья»
5. Фото «Поиск яиц»
6. Фото «Игры на острове»
7. Фото «Буква Д»
8. Фото числа 8
9. Фото «Радужное настроение»
10. Фото «Поймай улыбку»
11. Фото «Огонь»
12. Фото «Яйца»
13. Фото «Полет Дракона»
14. Фото «Тренера отдыхают»
15. Фото «Мир наизнанку»

16. Фото «Равновесие»
17. Фото «Отражение»
18. Фото «Сердце клана Викингов»
19. Фото «Бесконечность»
20. Фото «Все только начинается»

3 блок «Тайны пещер»

Цель: сплочение отряда, проявление командных качеств, развитие стратегического мышления.

Реквизит: несколько листов бумаги, карандаш, карта лагеря

Ход мероприятия: Каждому отряду выдаётся карта лагеря. На карте отмечена только 1 точка клада, задача каждого отряда найти все клады, тогда им достанется самый главный приз (клад). По прибытии на место клада вместо клада дети обнаруживают записку с заданием от вожатых или другое место, где сейчас находится эта вещь. Задача отряда найти вожатого и выполнить задание, указанное на записке, далее найти нужного вожатого для того, чтобы тот отметил новое место на карте. Найдя все клады (не менее 7) детям необходимо обозначить пересечение всех кладов на карте и тогда они найдут суперприз – 5 изображений Драконов. Карта рисуется непосредственно на самом сезоне, задания могут быть любые.

3 блок «Секреты стихий»

Мокрая

Цель: развитие логического и наглядно образного мышления, сплочение отрядов, развитие интуиции.

Ход мероприятия: По очереди от каждого отряда выбирается один человек, он выходит за дверь и надевает наушники. В этот момент ведущий озвучивает задание. Отрядам необходимо предположить за какое время\сколько раз сделает данное задание участник. Ответы сдаются счетоводу. После участник возвращается и ему зачитывается задание. Баллы даются той команде, чей ответ был ближе всего к правде.

Примеры заданий:

1. За сколько секунд выпьет бутылку воды?
2. Сколько раз присядет за 30 секунд?
3. Скольких человек обнимет за 10 секунд?
4. Какое число загадает от 1 до 10?
5. Сколько авторов назовет за 30 секунд?
6. За сколько секунд заплетет косичку?
7. Сколько родинок найдет у себя на левой руке?
8. Какой цвет радуги выберет?
9. Какой стихией хотел бы обладать?
10. Какую отрядную песню споет?

8 день «Как приручить дракона»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: На линейке объявляются результаты фотоквеста, победители награждаются драконами. Старейшина предлагает Тренерам по случаю таких удачных фотографий устроить небольшой концерт завтра вечером. Викинги живут в кланах уже неделю, наверняка у них сложились свои привычки, традиции и фишки, о которых можно интересно рассказать на сцене. Наверняка наши Тренера узнают в номерах ребят себя, тех времён, когда ещё не были Тренерами.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Воздушные тренировки»

Цель: подготовка номеров к предстоящему концерту (стартин), развитие творческих навыков через номера.

Ход мероприятия: дети придумывают и репетируют свои танцевальные номера.

3 блок «Забывтые легенды» (Станционная игра)

Цель: развитие поисковых навыков, сплочённости, коммуникативных способностей вне отряда, физическое укрепление здоровья.

Реквизит: маршрутные листы, монетки, стакан, мел, кристалл, бумажки с ограничениями, бумажки с предметами, бумажки с жанрами танцев, колонка, кольцо

Ход мероприятия: тренеры рассказывают Викингам о том, как они раньше добывали еду для себя и драконов, когда ещё не умели строить фермы и работать на них. Они предлагают ребятам попробовать себя в роли добытчиков еды. Каждому отряду выдаётся карта острова, на которой помечены места добычи еды. На каждом можно добыть или потерять 15 драконьих ягод. По прохождению всех мест добычи, выявляется победитель - отряд, набравших максимальное количество ягод. При одинаковом количестве, побеждает отряд, пришедший к Старейшине раньше.

Полное описание смотреть в Приложение 7

9 день «Свободный полёт»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: На линейке подводятся результаты станционной игры, победители награждаются драконами. Старейшина напоминает о вечернем концерте и желает кланам хорошо подготовиться и выступить на концерте.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Древние свитки»

1) Старшая дружина - Конквистадор

Цель: развитие стратегического мышления и общего кругозора.

Реквизит: карта, разделённая на 15 территорий. (При создании карты нужно учесть, что никакая территория не должна делить карту на две части), 3 упаковки стикеров трёх цветов (каждой команде свой цвет), 9 башенок из стикеров для обозначения базовой территории (по 3 на каждую команду), маркер, карточки для написания ответов, таблица для записывания очков

Ход мероприятия: Конквистадор – игра для 3 команд с сильным стратегическим элементом, проходящая на 15 территориях. Цель игры – выиграть как можно больше территорий и набрать очки, соответственно их стоимости. Победитель – команда с наибольшим количеством очков по окончании игры. За территории сражаются, отвечая на вопросы, а не с помощью оружия.

Игра состоит из 3 этапов:

Этап I: Получение базовой территории

Этап II: Разделение других территорий

Этап III: Битва

Описание этапов смотреть в Приложение 8

2) Младшая дружина - Морской бой

Цель: сплочение коллектива, развитие умственных способностей

Реквизит: игровое поле (для играющих и для ведущего), фломастеры для обозначения ходов на игровом поле.

Ход мероприятия: Отряды делятся на команды. Команды, втайне от противника выставляют на поле корабли и передают координаты ведущим. Та команда, которой по жребию выпадает начать игру - называет координату первого выстрела. Если на этой клетке стоит корабль противника, то команда

получает в плюс очки, проставленные на клетке, и продолжает "стрельбу". Если на этой точке нет корабля, то ведущий предлагает команде вопрос той же сложности - сколько очков стоит на этой клетке. Если команда ответила правильно, то очки засчитываются в плюс, если ответ неверен, или команда не ответила, то в минус и вопрос переходит противнику. Противоположная команда, дав правильный ответ, получает эти очки себе в плюс. Если и они ответить затруднились, то просто делают следующий выстрел, а ведущий зачитывает правильный ответ.

Команда выбывает из игры, если "потоплены" все ее корабли.

Выигрывает та команда, которая к моменту, когда "сбиты" все корабли, наберет большее количество очков. Победившая команда получает дракона для своего острова.

Примечание: необходимо заранее оговорить равное количество кораблей по ценности количества баллов.

Вопросы к игре смотреть в Приложение 9

3 блок «Воздушные трюки»

Реквизит: костюмы, музыкальная аппаратура

Цель: раскрытие творческих и танцевальных способностей у детей.

Ход мероприятия: Отряды готовят танцы и показывают их на концерте.

Идея конференса: Тренера, вспоминая свои привычки совместного проживания в годы Викингов, комментируют номера отрядов, узнают в них себя.

10 день «Возвращение Варваров»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина объявляет плохие новости. Разведчики сообщили о надвигении Варваров. Они вновь хотят вторгнуться на нашу землю и украсть заветные яйца нового поколения Драконов. Однако всё не так просто. Они замаскированы, их будет трудно найти среди наших тренеров и

юных Викингов. Разведка утверждает, что приезд Варваров ожидается после обеда. Старейшина вместе с Тренерами попытается выяснить приметы Варваров, а ребята должны помочь их поймать.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «В погоне за Варварами» (беговая мафия)

Реквизит: маршрутки с приметами, костюмы

Цель: сплочение коллектива, развитие логических способностей

Ход мероприятия: Каждому отряду выдается маршрутный лист с приметами Варваров. Ребята должны всем отрядом поймать Варвара, который на их взгляд обладает нужными приметами (она может убежать и/или давать какие-то задания, говорить неправду, капризничать) и отвести её к Старейшине. Здесь мафия обязана говорить только правду, и если все приметы, написанные в маршрутке, совпадают - дети получают яйцо, которое Варвар успел украсть. В противном случае, мафию отпускают, а дети продолжают поиски.

3 блок «Скандинавский полёт»

Цель: развить танцевальные навыки у детей.

Ход мероприятия: дети танцуют под треки, которые выбирали сами, когда вожатый составлял список для DJ. Время от времени вожатые проводят флэш-мобы (показывают несложные движения, дети повторяют за ними).

11 день «Созывайте воинов»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Объявляются результаты Беговой мафии. Старейшина благодарит Клань за помощь в поимке Варваров, восхищается силой и смелостью Викингов, их хитростью и преданностью делу. От тренеров поступает предложение выяснить, какой клан на острове самый сильный и выносливый. Старейшина одобряет эту идею, но сначала решает провести Спартакиаду, чтобы узнать о спортивных достижениях каждого Викинга, находящегося на острове.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Турнир сильнейших»

Спартакиада.

Цель: повышение эффективности использования возможностей физической культуры и спорта в укреплении здоровья, гармоничном и всестороннем развитии личности, воспитании патриотизма и обеспечение преемственности в осуществлении физического воспитания.

Ход мероприятия: На территории лагеря находятся площадки. На каждой площадке расположены спортивные станции: приседание, отжимание, подтягивание, пресс, прыжки в длину с места, прыжки на скакалке. За каждой площадкой закреплён ответственный спортивный инструктор.

Каждый отряд имеет список, приходя на станцию этот список отдаётся проводящему, который фиксирует индивидуальные результаты каждого участника.

После подсчёта результатов происходит награждение победителей и призёров в разных возрастных категориях».

3 блок «Зов предков»

Цель: расслабление после физической активности во втором блоке.

Ход мероприятия: просмотр мультфильма «Как приручить Дракона»

12 день «Племенная схватка»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина восхищается результатами прошедшей Спартакиады. Объявляет о вечерних соревнованиях Кланов. Рассказывает об игре «Что? Где? Когда?», которая пройдет после обеда.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «ЧГК»

Цель: развитие памяти, внимания и реакции; развитие логики; повышение уровня командной работы; расширение кругозора.

Ход мероприятия: Дружина делится на 6 команд. Каждая команда придумывает себе название. Ведущий читает вопрос. По сигналу «время» начинается минута обсуждения, в течение которой команды должны придумать ответ. За 10 секунд до истечения минуты обсуждения раздается звуковой сигнал. Команда записывает свой вариант в заранее заготовленный бланк ответа, и по окончании минуты капитан команды сдает свой ответ ведущему. Через 10 секунд после истечения времени, отведенного на очередной вопрос, ответы не принимаются. После розыгрыша каждого вопроса ведущий зачитывает верный ответа. Команды, ответившие верно на вопрос получают 1 баллов; ответившие не верно или не ответившие вовсе — 0 баллов.

Реквизит: бланки для ответов, вопросы командам, звуковой сигнал, пишущие предметы.

Выигрывает команды набравшая наибольшее количество баллов.

Вопросы см. Приложение 4

3 блок «Битва кланов» - соревнование

Цель: укрепление здоровья, развитие физических качеств, сплочение отрядов, повышение уровня активности детей

Ход мероприятия: Старшая дружина – соревнование по волейболу, футболу. Победитель играет против команды старейшин.

Младшая дружина – соревнования по пионерболу, футболу.

За мероприятие отвечает работник лагеря – инструктор или педагог по физической культуре.

13 день «Драконьи игрища»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина восхищается результатами прошедших соревнований между кланами. Награждает отряды драконами за призовые места в соревнованиях и прошедшей игре ЧГК. Тренера, в порыве гордости за свои кланы предлагают Викингам пройти сегодня квест, который они приготовили специально для детей в качестве поощрения за их старания на протяжении всего сезона.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

Сухая

2 блок «Драконья стая»

Цель: развитие памяти, внимания и реакции, развитие логики и стратегии; повышение уровня командной работы.

Ход мероприятия: История квеста открывает тайну кристаллов, скрывающих истинную силу магии Драконов. Юным Викингам выдаётся возможность узнать немного больше о предназначении магии этого острова, о силе драконов, её истории. Для того чтобы приоткрыть завесу тайны, нужно собрать воедино кристаллы всех стихий. Каждому отряду выдаётся одна (начальная стихия), которой они обладают с самого начала квеста, но чтобы ей можно было воспользоваться, нужно раздобыть кристалл этой стихии. Отряды отправляются на поиски хранителей кристаллов(Вожатых). Каждый вожатый ответственен за определённую стихию. (земля, вода, воздух, огонь, энергия, пустота, свет, металл, растения и знания). Когда к хранителю приходит отряд, он должен доказать, что достоин данной ему силы путем выполнения заданий хранителя. Как только задание выполнено, отряд получает кристалл определённой стихии, и хранитель отправляет их с следующему хранителю стихий. Каждый отряд проходит единый путь стихий. В конце квеста, когда все отряды получили кристаллы каждой стихии, они соединяются в единое целое и узнают о стихии Вожатства, до ныне не известной миру, которую с честью будут нести вожатые – тренеры.

Описание квеста смотреть в приложение 6.

Мокрая

2 блок «Драконьи забавы»

Цель: сплочение дружины, развитие творческих навыков

Реквизит: заранее готовое видео/презентация караоке

Ход мероприятия: Ребята отлично потрудились, и тренера решили их поощрить. Старейшина предлагает ребятам попеть песни. Отряды по очереди выбирают категорию. В каждой категории по 4 песни, которые выбираются в случайном порядке. Вся дружина поет караоке.

Старейшина говорит о том, что победитель будет определен по аплодисментам, однако оказывается, что все отряды постарались и каждому достается украшение для их острова - драконы.

3 блок «Скандинавский полёт»

Цель: развить танцевальные навыки у детей.

Ход мероприятия: дети танцуют под треки, которые выбирали сами, когда вожатый составлял список для DJ. Время от времени вожатые проводят флэш-мобы (показывают несложные движения, дети повторяют за ними).

14 день «Разговор с древними»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина повествует Викингам о традициях Драконоландии. Сегодня он рассказывает, что когда-то был предводителем этого острова, его называли «Мисс/Мистер Драконоландии». Но теперь пришло время выбрать новых представителей острова. Он предлагает провести конкурс между кланами, чтобы выбрать двух самых достойных из всех.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Разговор с Древними»

Цель: развитие логического мышления, внимательности, а также умения детей высказывать свою точку зрения, тренировка памяти.

Ход мероприятия: на остров поступила информация, что один из тренеров подружился с Варварами и начал делать странные вещи. Дети

должны исходя из улик должны понять, кто из тренеров оказался другом Варваров.

На сцене стоят тренеры, у каждого есть свой порядковый номер на табличке. Задача детей понять, кто из тренеров стал другом врагов. У каждого вожатого при «аресте» были обнаружены определённые предметы, которые могут доказывать/опровергать их вину. Команды по очереди указывают на преступника. Они должны доказать его вину, вспоминая факты из прошедших дней и основываясь на уликах. Свои логические выводы они оглашают командой Старейшине. В конце оказывается, что никто из тренеров не дружит с Варварами, а все преступления выдуманные. Это была игра, которая должна показать, что своим тренерам надо больше доверять, ведь они всегда будут на стороне своих детей.

3 блок «Слёт Викингов» (ОВ)

Цель: подготовка номеров к конкурсу «Мисс и Мистер Драконоландии»

Ход мероприятия: в каждом отряде выбирается по два его представителя (мальчик и девочка), которые будут участвовать в конкурсе. Все остальные активно помогают в создании и подготовке визитки обоих представителей.

15 день «Лучшие из викингов»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина напоминает Викингам о традициях Драконоландии, и что сегодня уже после обеда состоится конкурс, на котором будут выбраны новые представители острова. Старейшина желает удачи Викингам, даёт напутственное слово.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать

свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Мисс и Мистер Драконоландии»

Цель: развитие творческих способностей детей, работа на сцене.

Реквизит: костюмы, музыкальная аппаратура, бланки для жюри

Ход мероприятия: каждый отряд показывает приготовленные номера

Конферанс: на сцене сидит Старейшина и вспоминает прошлое, комментирует выступление отрядов.

1. Конкурс визиток от каждого отряда. Регламент: 1 минута. Каждый участник рассказывает о себе.
2. Конкурс творческих номеров от пары. Регламент: 2-2.5 минуты.
3. Игра на знание друг друга. Ведущий по очереди каждой паре читает вопросы, которые заранее узнал у вожатых. За каждый правильный ответ команда получает по 1 баллу.

3 блок «Пир Викингов»

Цель: развитие музыкальных способностей, сплочение детей.

Реквизит: помещение, гитары или музыкальное оборудование, костюмы.

Ход мероприятия: отряды готовят песни (максимум 2 песни) о дружбе, любви, добре, детстве, команде. Далее отряды исполняют песни по очереди.

16 день «Безопасность драконов»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина рассказывает Викингам о подробностях великой битвы с Варварами. Плачевные последствия настигли остров после этой битвы, остров запустел, деревья, кусты перестали расти, ручьи и реки обмелели, экология ухудшилась. Старейшина спрашивает у Викингов, берегут ли они экологию на острове и предлагает сегодня узнать об этом побольше.

Тренеры с радостью поддерживают эту идею, вспоминая, как плохо Драконам живётся, когда вокруг много мусора, как тяжело они болеют от плохой экологии.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Безопасность будущих драконов»

Цель: выработка любви к природе, её красотам, богатствам, прививание заботы об экологии

Ход мероприятия: вся дружина приглашается на лекцию об экологии, где рассказывают о вреде человека природе, подвязывая лекцию к тематике сезона в качестве того что драконы вымрут, если не беречь экологию на острове и вне его территории. После лекции все дружно идут убирать территорию лагеря.

3 блок «Скандинавский полёт»

Цель: развить танцевальные навыки у детей.

Ход мероприятия: дети танцуют под треки, которые выбирали сами, когда вожатый составлял список для DJ. Время от времени вожатые проводят флэш-мобы (показывают несложные движения, дети повторяют за ними).

17 день «Викинги становятся тренерами»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина рассказывает о том, как сильно полюбил юных Викингов за этот сезон, что с ними он вновь чувствует себя молодым, вспоминая, как сам когда-то давно был Викингом, затем вырос, многому научился и стал Тренером. Ох, сколько разных историй ему удалось повидать

за время своего Тренерства, с какими только сложностями он не сталкивался. Тренера задумываются о том, что старшие кланы Викингов уже скоро сами дорастут до возраста, в котором можно стать Тренером, и предлагают Старейшине провести день самоуправления на острове. Пусть Викинги старших кланов попробуют себя в роли тренеров.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок «Викинги на вылазке»

Цель: прививание ответственности старшим детям, возможность максимально проявить свои лидерские и различные творческие способности, реализация детских желаний и задумок.

Ход мероприятия: старшие отряды проводят игру/мероприятие для всей дружины. В продумывании, проведении и реализации мероприятия старшим отрядам помогают вожатые.

Сухая

3 блок «Рефлексия»

Цель: расслабление, снятие накопившегося напряжения, профилактика нервных и эмоциональных срывов, устранение последствий стресса, релакс, эмоциональная и психологическая перезагрузка.

Ход мероприятия: для всей дружины одновременно проводятся различные рефлекслирующие упражнения, упражнения на психологическую разгрузку и снятие напряжения, муз-, арт-терапия.

Мокрая

3 блок «Рефлексия»

Цель: расслабление, снятие накопившегося напряжения, профилактика нервных и эмоциональных срывов, устранение последствий стресса, релакс, эмоциональная и психологическая перезагрузка.

Ход мероприятия: отдельно для всех отрядов проводятся различные рефлексивные упражнения, упражнения на психологическую разгрузку и снятие напряжения, муз-, арт-терапия.

18 день «Драконы в главной роли»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина объявляет Викингам о празднике Драконьего кино и театра и предлагает всем поучаствовать в древней традиции театра Драконов. Сегодня Викингов и тренеров ждёт много интересного, всем нужно будет постараться, проявить все свои таланты и умения, чтобы поразить Старейшину и всех своих друзей на острове.

1 блок «Драконоучения» (кружки)

Цель: высокий уровень развития детского временного коллектива, активизация общественной деятельности у детей, умение детей высказывать свою точку зрения, повышение уровня культуры во взаимоотношениях детей, расширение понятийного аппарата.

Ход мероприятия: Дети расходятся на выбранные кружки.

2 блок. «Театр Драконов»

Цель: Развитие импровизации, проявление смекалки, работа в команде, работа в изменяющихся условиях, стимулирование социальной активности.

Реквизит: ноутбук, проектор, бумага и пишущие принадлежности, яркая табличка для обозначения готовности, таймер.

Ход мероприятия: Дети делятся на команды (по отрядам). По очереди каждый отряд отправляет одного человека к ведущему, чтобы вытащить карточку с условием, соблюдая которое нужно придумать номер для концерта. Когда каждый отряд вытянул по одному условию, даётся 5-10 минут на

обдумывание реализации этого условия. Затем отряды вытягивают второе, третье, четвертое условие. Между каждым вытягиванием даётся 5-10 минут на обдумывание. Когда все условия вытянуты, можно готовить номер до конца. После ужина показываются номера.

Условия: (можно добавлять/менять/убирать)

Форма номера:

- Танец
- Песня
- Стендап
- Театральный номер
- Мюзикл

Обязательный элемент:

- Бойцовка
- Красный цвет
- Пуговицы
- Резиновые сапоги
- Ленты

Жанр:

- Детектив
- Комедия
- Драма
- Ужасы
- Немое кино

Реквизит

*Свечка

- Рисунок
- Зонт
- Мешок

3 блок «Театр драконов»

Цель: развить танцевальные, театральные и певческие навыки у детей, а также навыки импровизации.

Ход мероприятия: дети показывают свои номера, подготовленные по случайным условиям. В конце номер от вожатых.

19 день «Последние приготовления»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина приветствует всех и сообщает важную новость о мероприятии, к которому кланы готовились весь сезон. История первенца. Это важное событие сезона, к которому давалось много времени, чтобы кланы сумели удивить, впечатлить и обескуражить своих Тренеров и Старейшину. Старейшина очень ждет вечера, чтобы увидеть этот концерт.

1 блок «Слёт Викингов» (ОВ)

Цель: последние приготовления номеров к концерту «История первенца»

Ход мероприятия: на протяжении всего сезона каждый отряд придумывал историю первенца - дракона, которого вывел его клан на своём острове. Разрабатывают его внешность, характер, привычки, чтобы потом максимально подробно рассказать о нём на сцене.

2 блок «Последняя битва»

Цель: физическая активность, расслабление, работа в команде.

Ход мероприятия: каждый викинг получает окрас - младшая дружина красный, старшая - зелёный. Задача каждой дружины завербовать как можно больше людей на свою сторону. Для этого нужно окружить противников, так чтобы вас было как минимум на 5 больше, чем самих противников. Когда противник завербован, он меняет окрас, сделать это можно лишь один раз, то

есть если ты завербован, обратно уже не вернёшься. Побеждает дружина, завербовавшая больше людей.

3 блок «История первенца»

Цель: физическая активность, расслабление, работа в команде.

Ход мероприятия: отряды представляют свои номера - истории первенцев. Очередность выбирается жеребьёвкой.

Реквизит: костюмы, музыкальная аппаратура.

Конферанс: Старейшина в предвкушении ходить туда-сюда по сцене. Он очень волнуется, так как для него это мероприятие одно из самых важных на сезоне. Всю жизнь он готовился к возрождению рода драконов, и вот наконец-то он увидит множество новых видов. Когда все собираются, он с трепетом объявляет первый номер. Далее восхищается каждым новым драконом, комментирует номера, еле сдерживает слёзы в конце мероприятия.

20 день «Прощание с островом»

Сухая / мокрая

Утренняя линейка

Цель: введение в тематику дня

Ход мероприятия: Старейшина приветствует всех и с грустью замечает факт стремительно приближающегося расставания со своими юными, но уже такими родными Викингами. Объявляет о концерте и линейке закрытии смены. Радуетя проведённому вместе с ребятами времени, ждёт вечер, чтобы в последний раз хорошенько потанцевать с ними, чтобы вновь почувствовать себя молодым.

1 блок «Слёт Викингов» (ОВ)

Цель: подготовка номеров к концерту закрытия

Ход мероприятия: на протяжении всего сезона каждый отряд придумывал историю первенца - дракона, которого вывел его клан на своём острове. Разрабатывают его внешность, характер, привычки, чтобы потом максимально подробно рассказать о нём на сцене.

2 блок «Последние обряды»

Цель: торжественное закрытие смены, подведение итогов смены, награждение лучшего отряда по итогам собранного количества драконов

Ход мероприятия: Отряды выстраиваются на плацу, сдают рапорт старшему вожатому, вожатыми под гимн РФ опускаются флаги, предоставляются напутственные слова Директору, Старшему Педагогу, СтВ.

Рапорт: Уважаемый Старейшина, Клан (название отряда), живущий и познавший тайны острова под девизом (девиз отряда), построены на торжественную линейку закрытия в количестве (кол-во детей).

Рапорт сдавал наставник Клана (имя командира).

Рапорт сдан.

2) Концерт

Реквизит: костюмы

Цель: раскрытие творческих способностей у детей.

Ход мероприятия: Отряды и вожатые готовят номера и показывают их на концерте.

Идея конференса: Старейшина по-доброму грустит, вспоминая как радовался, тому что на остров приехало столько детей, которые хотят помочь ему возродить род Драконов. Благодарит Викингов за помощь в возрождении рода Драконов. Он просит Викингов не забывать его и приехать к Драконам следующим летом.

3 блок «Скандинавский полёт»

Цель: закрепить танцевальные навыки у детей.

Ход мероприятия: дети танцуют под треки, которые выбирали сами, когда вожатый составлял список для DJ. Время от времени вожатые проводят флэш-мобы (показывают несложные движения, дети повторяют за ними)

21 день «Возвращение домой»

Сухая/мокрая

1 блок

Сборы и выезд.

Список использованных источников

1. Методические разработки бойцов СО «Товарищ»;
2. Методические разработки ИО СПО
3. Методики для вожатых «Летний лагерь» - <https://summercamp.ru/%D0%97%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0>