

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 9
имени Александра Ивановича Покрышкина станицы Новосергиевской
муниципального образования Крыловский район

УТВЕРЖДАЮ
исполняющий обязанности
директора МБОУ СОШ № 9
_____ В.В. Таришняя
22.05.2025 г.

Программа

воспитательной работы летнего

школьного лагеря

дневного пребывания

«СОЛНЫШКО»

(смена «Орлята России»)

Возраст детей 7-11 лет

Срок реализации 02.06.2025 – 24.06.2025

2025 г.

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ
«Орлята России»

Параметр	Описание
Наименование программы	Летняя программа смены «Орлята России»
Форма реализации	Дневной пришкольный лагерь «Солнышко»
Продолжительность смены	23 календарных дня
Возрастная категория детей	7–11 лет
Количество участников	50 человек
Режим работы	Пятидневная неделя, с 08:00 до 14:00
Место реализации программы	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №9 имени Александра Ивановича Покрышкина станицы Новосергиевской муниципального образования Крыловский район.
Разработчик программы	Гребельная Елена Владимировна – руководитель лагеря. Тел. 8-939-781-30-45
Цель программы	Воспитание патриотизма, формирование гражданской идентичности, развитие интереса к культуре, истории, традициям России и своего родного края.
Задачи программы	• Формировать у детей интерес к познанию родной страны через игру и творчество. • Развивать коммуникативные, организаторские, лидерские и творческие способности. • Формировать уважение к героям Отечества, культурному и природному наследию России. • Содействовать физическому развитию и укреплению здоровья детей.
Основные направления	В соответствии с программой «Орлята России»: 1. Орлёнок – Знаний 2. Орлёнок – Памяти 3. Орлёнок – Культуры 4. Орлёнок – Здоровья 5. Орлёнок – Добра 6. Орлёнок – Созидания
Формы организации деятельности	Интерактивные занятия, квесты, экскурсии, мастер-классы, викторины, спортивные мероприятия, театральные постановки, творческие конкурсы
Ожидаемые результаты	• Расширение знаний детей о России, её регионах, культуре, истории, героях. • Развитие чувства патриотизма, гордости за страну. • Повышение уровня социальной активности, навыков работы в команде. • Укрепление здоровья через активные виды деятельности.
Методическое обеспечение	Презентации, видеофильмы, дидактические материалы, наглядные пособия, игровое и спортивное оборудование, материалы для мастер-классов.
Формы подведения	Презентации работ, защита проектов, концерт, викторины,

1. Пояснительная записка

Программа для летнего пришкольного лагеря «Солнышко» с темой «Орлята России», которая направлена на воспитание патриотизма, интереса к истории и культуре России, развитие лидерских качеств, а также знакомство с природными и культурными особенностями разных регионов страны и родного края. Программа лагеря насыщена как образовательными, так и развлекательными мероприятиями, которые помогут детям почувствовать свою принадлежность к великой истории и культуре России.

Программа лагерной смены «Орлята России» направлена на формирование у детей младшего и среднего школьного возраста активной гражданской позиции, любви к Родине, уважения к её культуре, истории и традициям, а также развитие навыков командной работы, коммуникации и лидерства.

Смена реализуется в формате дневного лагеря продолжительностью 15 дней и сочетает в себе познавательные, творческие, проектные и игровые формы деятельности. Каждый день включает тематические мероприятия, соответствующие одному из шести направлений программы «Орлята России»: «Орлёнок–Здоровья», «Орлёнок–Знаний», «Орлёнок–Культуры», «Орлёнок–Созидания», «Орлёнок–Памяти» и «Орлёнок–Добра».

Программа способствует социализации участников, расширяет их кругозор, воспитывает чувство сопричастности к жизни страны, региона, города. Через коллективно-творческие дела, встречи с интересными людьми, практические мастер-классы и проектную деятельность дети не только получают новые знания, но и учатся применять их в жизни.

Лагерь строится на принципах уважения к личности ребёнка, поддержки детской инициативы и создания развивающей среды, в которой каждый может проявить себя, почувствовать уверенность и значимость. В результате реализации программы участники приобретают ценный опыт сотрудничества, раскрывают свои таланты и становятся активными участниками детского сообщества «Орлята России».

Цель программы:

Создание развивающей и воспитывающей среды для формирования у детей чувства патриотизма, уважения к культуре и истории России, развития лидерских и коммуникативных качеств, а также расширения кругозора через участие в тематических мероприятиях.

Задачи:

- Сформировать у детей представление о культурном и историческом наследии России.
- Развивать чувство гордости за свою страну, народ и героическое прошлое.
- Привить интерес к традициям народов России.
- Способствовать формированию активной гражданской позиции.
- Развивать творческие способности, навыки общения, командной работы и самовыражения.
- Формировать навыки экологически грамотного поведения.

- Организовать полезную и интересную занятость детей в каникулярный период.

2. Возраст участников

Программа рассчитана на детей 7–11 лет, обучающихся в начальных и средних классах.

3. Сроки проведения смены

Продолжительность смены: **15 рабочих дней**

Формат: дневное пребывание

Время работы лагеря: **с 8:00 до 14:00**

4. Режим дня лагеря

Общий распорядок дня (примерный):

- **08:00–08:30** – Сбор, утренняя встреча
- **08:30–09:00** – Зарядка
- **09:00–09:30** – Завтрак
- **09:30–12:30** – Культурно-массовые мероприятия
- **12:30–13:00** – Обед
- **13:00–13:55** – Отрядные дела (занятия по интересам)
- **13:55–14:00** – «Свечка» (подведение итогов дня)
- **14:00** – Уход детей домой.

5. Тематика смены

Тема смены: «Орлята России» Каждый день лагеря посвящён определённой теме, отражающей богатство истории, культуры, природы и достижений нашей Родины. Программа построена по принципу тематических дней:

- «День знакомства с Россией»
- «Герои России»
- «Природа Родины»
- «Народные традиции»
- «История и наследие»
- «Культура и искусство»
- «Спортивные победы»
- «Космос и наука»
- «Олимпийская гордость»
- «Народные промыслы»
- «Путешествие по России»
- «День дружбы народов»
- «Защитники Отечества»
- «Праздник закрытия смены»

6. Формы и методы реализации программы

- Игровые и квестовые технологии
- Мастер-классы и воркшопы

- Тематические викторины и интеллектуальные игры
- Инсценировки, театральные постановки
- Познавательные беседы и презентации
- Проектная деятельность
- Командные соревнования и спортивные игры
- Экологические и творческие акции
- Художественное творчество (рисование, лепка, поделки)

7. Планируемые результаты реализации программы

Личностные результаты:

- Формирование у участников чувства патриотизма, гражданской ответственности, гордости за свою страну.
- Развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде, уважение к мнению другого.
- Повышение мотивации к познавательной и творческой деятельности.

Метапредметные результаты:

- Умение самостоятельно ставить цель и планировать действия.
- Навыки анализа и рефлексии своей деятельности.
- Развитие критического мышления, логики, способности к проектированию.

Предметные результаты:

- Расширение знаний о культуре, истории, географии и научных достижениях России.
- Ознакомление с многообразием народных традиций, промыслов и языков народов России.
- Закрепление навыков применения знаний в игровой и проектной деятельности.

8. Условия реализации программы

Кадровое обеспечение:

- Руководитель программы – педагог-организатор, прошедший обучение по реализации программ патриотической и гражданской направленности.
- Педагоги-наставники – специалисты с опытом работы в области дополнительного образования, воспитательной деятельности и организации проектной/игровой деятельности.

Материально-техническая база:

- Учебные классы и мастерские, оснащённые средствами визуализации (экран, проектор, ноутбук).
- Творческое пространство для занятий прикладным творчеством.
- Спортивные площадки и инвентарь.
- Мультимедийные ресурсы, раздаточный материал, канцелярия.

Организационные условия:

- Продолжительность смены — 15 дней.
- Режим работы: с 08:00 до 14:00.
- Группы комплектуются по возрасту 7–11 лет (с разбивкой на подгруппы).

- Питание: завтрак и обед.
- Организован медицинский и психологический контроль.

9. Варианты взаимодействия с родителями и другими социальными партнёрами

Родители:

- Информационная поддержка (чат/группа в мессенджерах).
- Приглашение на итоговое мероприятие.
- Фотовыставка и презентация достижений детей.

Социальные партнёры:

- КДЦ «Новосергиевский»
- Поселенческая библиотека
- Совет ветеранов, участники СВО, представители общественных организаций – для бесед и мероприятий по гражданско-патриотической тематике.

10. Формы подведения итогов и оценивания результативности

- **Индивидуальная и групповая рефлексия:** ежедневные круги, обсуждения «Чему я научился сегодня?», «Что мне особенно понравилось?».
- **Портфолио достижений отряда:** фото- и видеоматериалы, творческие работы, коллективный дневник смены.
- **Фестиваль итоговых работ:** концерт, выставка, презентация проектов.
- **Анкетирование детей и родителей** – сбор обратной связи о содержании и организации программы.
- **Методическая аналитика:** отчёт педагогов с анализом полученных результатов, предложениями по улучшению.

11. Календарный план воспитательной работы лагеря дневного пребывания «Солнышко» смены «Орлята России» на 15 дней

День	Формы ключевых событий	Краткое описание
02.06.2025	День защиты детей. Мероприятие «Фестиваль детства».	Включение обучающихся в социально-активную полезную деятельность
03.06.2025	Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!» Приложение 1.	Официальный старт смены — открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря. Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/VNVJHNYPrIAZiQ Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда — коллективом учителей, педагогов, наставников-старшеклассников. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/0UqXS4_n4omtsq
04.06.2025	Время отрядного творчества «Мы – Орлята!» (уровень отряда) Приложение2 Игровая программа «Мы – одна команда!» (уровень лагеря) Приложение3	Направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России / региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/NeMiPds009_H6Q Задания и игры на сплочение и командообразование и проведение для других ребят своей игры, с которой они познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/8SSly_hQdrXAjg
05.06.2025	Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» (уровень отряда) Приложение4 День русского языка. Конкурс чтецов.	Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России / региона Российской Федерации. Это могут быть сказки и рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/WbAW79TKQ8UihQ Выбирается 2-3 человека из отряда, эти детки пробуют с выражением прочесть стихи, у кого лучше получится – тот отряд и выигрывает.
06.06.2025	День русского языка. Викторина «Знарок русского языка» Природа Родины	Эко-игра «Знаток природы России». Конкурс рисунков «Заповедные уголки». Прогулка с наблюдением за природой. Экологическая акция (посадка цветов/уборка территории).

09.06.2025	Танцевальный час «В ритмах детства» (уровень отряда) Приложение5 Конкурсная программа «Эврика!» (уровень лагеря) Приложение6	Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все орлята России по стране в определённый день. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/vHISl9bSq61lLQ Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!» Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/R-rHbZzBUJGUsg
10.06.2025	День спорта и здоровья	Весёлые старты. Турнир по мини-футболу/пионерболу. Спортивная эстафета «Орлята вперёд!». Мастер-класс по ЗОЖ. Зарядка с тренером.
11.06.2025	День России День космоса	Флешмоб «Моя Россия». Фото-Акция «Российский триколор» Мастер-класс поздравительная открытка. Беседа: «Россия — космическая держава». Просмотр фильма о первом космонавте. Мастер-класс: «Создай свою ракету». Подвижная игра «Космическое приключение».
16.06.2025	Настольная игра «Экспедиция вкусов» (уровень отряда) Приложение7 Творческая мастерская «Подарок своей семье» (уровень отряда) Приложение8	В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора — Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих продуктов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/1a6_I2zFbSHMPw Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N8iAKpJ4SAAwjA
17.06.2025	Олимпийские победы	Олимпийская викторина. Подвижная игра: «Путь чемпиона». Мини-Олимпиада. Изготовление медалей, грамоты. Вечер достижений.
18.06.2025	Мастер-классы «Я – Орлёнок»	Изготовление бумажных самолётиков-навигаторов. Изготовление кукол-оберегов. Изготовление символов для мероприятий (флажки, открытки).
19.06.2025	Путешествие по России	Игровой тур по регионам России. Станции: Байкал, Кавказ, Сибирь, Камчатка, Золотое кольцо. Танцы народов России. Фотовыставка «Россия глазами детей».
20.06.2025	Большая командная игра «Физкульт-УРА!» (уровень лагеря) Приложение9	Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/N_GiNW3VpH92dQ

23.06.2025	Подготовка к празднику «Создаём праздник вместе» (уровень отряда) Приложение10	Деление отряда на микрогруппы для выполнения поручения; работа групп по проработке своей части общего поручения отряда. При необходимости ребята репетируют или специально подготавливают элементы дела (например, творческий номер или сценарий). Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/H8ewmek8YiM5Iw
24.06.2025	Линейка закрытия смены «Содружество Орлят России» (уровень лагеря) Приложение11	Официальное завершение смены и награждение её участников. Содержание линейки может содержать творческие номера, ответное слово детей и напутствия педагогов. Ссылка на материалы дела: https://disk.yandex.ru/i/YjASZOinVn5pbA

Приложение 1.

План-конспект общего сбора участников

«Здравствуй, лагерь!»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фоно- граммы), флагшток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю. **Место проведения:** пришкольная площадь при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Ход дела:

Предварительная подготовка	Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др., в соответствии с информационной справкой (<i>ссылка на информационную справку находится в дополнительных материалах</i>).
1. Сбор участников, построение на площади	Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни (<i>ссылка на песни находится в дополнительных материалах</i>). Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку (<i>ссылка на обучающее видео находится в дополнительных материалах</i>).
2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие (<i>ссылка на фанфары находится в дополнительных материалах</i>). Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь (<i>может содержать информацию об участниках, о смене, о том, что ждёт ребят в ближайшие 14 дней</i>). Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.
3. Торжественная часть	Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации. (Звучит сигнал «Орлёнок» – <i>ссылка на сигнал находится в дополнительных материалах</i> .) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации! (Исполнение Государственного гимна РФ, поднятие Государственного флага РФ – <i>ссылка на Государственный гимн РФ находится в дополнительных материалах</i> .) - Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой! - Для приветственного слова к микрофону приглашаются ... (<i>Приглашение гостей или администрации лагеря</i>). - Вольно! После приветственного слова организаторов и гостей ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.
4. Творческий номер	Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.
5. Переход на игру-путешествие по лагерю	После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда (в таком случае вожатые проводят её самостоятельно), так и на уровне лагеря (после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю).

Дополнительные материалы:

• Информационная справка о Государственных символах Российской Федерации (текстовый документ): <https://disk.yandex.ru/i/AU2bBlreOwCK4>

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма): https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
- Государственный гимн РФ (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/7yIy1JW3I4EBOW>

Приложение 2.

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

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов

1. Приветствие и целе- вые установки дела	Педагог просит вновь открыть волшебную книгу (<i>ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах</i>) и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с волшебной книгой	Открыв волшебную книгу, ребята вновь видят сообщение от жителей Страны. На этот раз жители открывают для ребят одно направление неизвестной страны — национальные и народные игры и забавы. После общей информации дети по- лучают задание на знакомство с играми.
3. Знакомство с народ- ными и национальными играми и забавами	Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приве- дены примеры игр с описанием (<i>ссылка на перечень игр находится в допол- нительных материалах</i>). Задача ребят — изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захо- тели в неё сыграть. Реклама может быть изготовлена в любом жанре: можно ее нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.
4. Определение отряд- ной игры и её репетиция	После представления игр каждой группой выбирается одна игра — самая инте- ресная, которую ребята готовы будут провести для ребят других отрядов. Эту игру отряд изучает более подробно; ребята пробуют провести её друг для друга с объяснением правил. Если выбранная игра содержит травмоопасные эле- менты, ребята вместе с педагогом принимают решение, как обезопасить игру, оставив в ней главную идею.
5. Подведение итогов	Время отрядного творчества завершается подведением итогов, где ребята мо- гут рассказать, о каких играх они узнали, в какие, возможно, играли у себя дома, какие игры здесь им запомнились больше всего. Важно при подведении итогов также убедиться, что ребята поняли игру, которую им предстоит провести для других отрядов на общем деле.

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: время отрядного творчества направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России / региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием.

Оборудование и материалы: волшебная книга, перечень национальных игр и реквизит для них, конверты с карточками игр, бумага и фломастеры для рекламы игр.

Место проведения: просторное помещение.

Сценарный ход дела:

1. Приветствие и целевые установки дела	Педагог просит вновь открыть волшебную книгу (<i>ссылка на волшебную книгу находится в дополнительных материалах</i>) и узнать, не оставили ли какое-либо послание жители Страны Маленьких и Великих Открытий на этот раз.
2. Работа с волшебной книгой	Открыв волшебную книгу, ребята вновь видят сообщение от жителей Страны. На этот раз жители открывают для ребят одно направление неизвестной страны — национальные и народные игры и забавы. После общей информации дети получают задание на знакомство с играми.
3. Знакомство с народными и национальными играми и забавами	Педагог вручает ребятам, поделённым на группы, конверты, в которых приведены примеры игр с описанием (<i>ссылка на перечень игр находится в дополнительных материалах</i>). Задача ребят — изучить эту информацию и придумать рекламу игры, то есть представить её другим группам так, чтобы ребята захотели в неё сыграть. Реклама может быть изготовлена в любом жанре: можно её нарисовать, сыграть на сцене, прочесть и т.д.
4. Определение отрядной игры и её репетиция	После представления игр каждой группой выбирается одна игра — самая интересная, которую ребята готовы будут провести для ребят других отрядов. Эту игру отряд изучает более подробно; ребята пробуют провести её друг для друга с объяснением правил. Если выбранная игра содержит травмоопасные элементы, ребята вместе с педагогом принимают решение, как обезопасить игру, оставив в ней главную идею.
5. Подведение итогов	Время отрядного творчества завершается подведением итогов, где ребята могут рассказать, о каких играх они узнали, в какие, возможно, играли у себя дома, какие игры здесь им запомнились больше всего. Важно при подведении итогов также убедиться, что ребята поняли игру, которую им предстоит провести для других отрядов на общем деле.

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Перечень национальных и народных игр и забав (текстовый документ):
<https://disk.yandex.ru/i/4j4eFmd0Wnpeig>

Приложение 3.

План-конспект игровой программы «Мы – одна команда!»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формадела:игровая программа.

Участникидела:все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игровая программа, включающая задания на сплочение и командо- образование, и проведение для отрядов своей игры, с которой ребята познакомились во время от- рядного творчества «Мы — Орлята!».

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фоно- граммы), маршрутные листы, реквизит для игр, упражнений и заданий (указан в самих играх, упраж- нениях и заданиях).

Место проведения: ровная площадка на улице с лесной территорией вокруг при хорошей по- годе / просторное помещение (спортивный зал) при плохой погоде.

1. Старт игровой программы	Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз <i>(кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду)</i>. Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни <i>(ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах)</i> и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы. Одна группа будет громко кричать слово «Вместе» <i>(демонстрация)</i>, вторая группа — «Мы» <i>(демонстрация)</i>, третья группа — «Команда» <i>(демонстрация)</i>. Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы — команда», «Мы — вместе», «Вместе — команда», «Мы, мы — вместе», «Мы, мы — команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза «Вместе мы команда!» После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.
----------------------------	---

2. Первый этап игровой программы — «Вместе мы команда»	Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умение работать в команде. Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа: 1 – Игра «Сырная история». <i>Реквизит:</i> мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями). <i>Описание игры:</i> перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска — без отверстий, вторая доска — два отверстия, третья доска — три отверстия, четвертая доска — четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно. Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями. 2 – Игра «Держи равновесие». <i>Реквизит:</i> гимнастические палки по количеству участников в отряде. <i>Описание игры:</i> команда встаёт в круг, и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача — пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала. 3 – Упражнение «Кочки». <i>Реквизит:</i> «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы. <i>Описание упражнения:</i> команде предоставляется до шести «кочек». Их задача — переправиться с одного «берега» на другой, не наступая ни на какую поверхность, кроме «кочек». Когда первый участник начал путь, ни одна кочка не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают.
	р – Упражнение «Паутинка». <i>Реквизит:</i> верёвка, колокольчики. <i>Описание упражнения:</i> между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт. Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения — команда берётся за руки, и на протяжении передвижения всей команды ни один из участников не должен задеть верёвку. Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики. С – Задание «Электрическое поле». <i>Реквизит:</i> верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника). <i>Описание задания:</i> внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70–120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и, не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы. 6 – Задание «Шишка в центре». <i>Реквизит:</i> листок с заданием, мелок, газета, шишки. <i>Описание задания:</i> это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено, разрешено. Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты». При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10–15 лежит лист газеты. Ребята могут попробовать кидать шишки. Возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или

	могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т. д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4–6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.
3. Второй этап игровой программы — «Отрядные игры»	Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка (<i>ссылки на песни для растанцовки и обучающее видео находятся в дополнительных материалах</i>), которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (<i>это зависит от количества отрядов в лагере</i>), занимают свободную площадку. И внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.
4. Подведение итогов дела	Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги — проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т. д.

Дополнительные материалы:

- Песни для растанцовки (фонограммы): <https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>

План-конспект конкурса знатоков

«Ларец народной мудрости»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формат дела: конкурс.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: конкурс знатоков направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России / региона Российской Федерации. Это могут быть сказки и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки.

Оборудование и материалы: игровое поле, элементы игры, материалы заданий, ноутбук, фоно- граммы, колонка, бумага, фломастеры.

Место проведения: аудитория со столами и стульями по количеству участников.

Сценарный ход дела:

1. Послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий	В начале дня ребята находят в волшебной книге новое послание от жителей Страны Маленьких и Великих Открытий. На этот раз жители хотят познать ребят с устным народным творчеством, включающим в себя сказки, былины, пословицы, поговорки, песни, потешки и многое другое.
2. Деление на команды	Для того чтобы участвовать в конкурсе знатоков, отряд предварительно необходимо поделить на 3 команды. К этим командам могут быть прикреплены персонажи, которые будут помогать командам. Команды предварительно могут придумать названия и кричалки.
3. Выполнение заданий конкурса знатоков	Варианты заданий предложены ниже — можно воспользоваться ими, а можно придумать и подобрать свои варианты. Содержание заданий может быть ориентировано на знакомство с региональным устным народным творчеством. Если регион не обладает образцами устного народного творчества, то можно взять устное народное творчество страны в целом.
4. Подведение итогов конкурса знатоков	По итогам дела ребятам можно вручить грамоты или медали знатоков, а также наградить аплодисментами.

Конкурс знатоков может строиться по принципу «Своей игры», где есть три категории: «Сказки и былины», «Пословицы и поговорки», «Песни и потешки» — и пять уровней заданий и вопросов: на 100, 200, 300, 400 и 500 баллов. Поле игры может быть не стандартным (в форме таблицы), а интересным для детей этого возраста — в форме дуба у Лукоморья, на котором золотая цепь и кот учёный как

символ знаний и мудрости (ссылки на игровое поле и элементы игры находятся в дополнительных материалах).

Ниже в таблице предложены варианты заданий и примеры материалов, которые можно использовать. За основу можно взять и устное народное творчество своего региона. Таким образом дети познакомятся с культурным наследием своего родного края, своей малой Родины.

Категория	Примерыиспользуемых материалов	Вариантызаданий
Сказки ибылины	Сказки: - «Лиса и заяц» - «Две сестры» - «Петух и жерновцы» - «Мужик и барин» - «Репка» - «Колобок» - «Летучий корабль» - «Каша из топора» - «Зайкина избушка» - «Вершки и корешки» - «Курочка Ряба» - «Царевна Несмеяна» - «Жихарка» - «Федот-стрелец» - «Финист – Ясный Сокол» Былины: - «Илья Муромец и Соловей-разбойник» - «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» - «Вольга и Микула Селянинович» - «Добрыня Никитич и Алёша Попович»	1) Отгадать сказку или былину по картинке или по её элементу. 2) Отгадать сказку или былину по фразе из неё. 3) Отгадать персонажа сказки или былины по описанию. 4) Отгадать персонажа сказки или былины по фразе, которую говорит персонаж. 5) Отгадать сказку или былину по нескольким персонажам. 6) Разгадать кроссворд. 7) Разгадать ребусы.

Пословицы и поговорки	- Без труда не вынешь и рыбку из пруда. - Береги землю родимую, как мать любимую. - В здоровом теле – здоровый дух. - Видно птицу по полёту – человека по делам. - Где родился, там и пригодился. - Глаза боятся, а руки делают. - Грамоте учиться всегда пригодится. - Делу время – потехе час. - Добрый человек добру и учит. - Жизнь дана на добрые дела. - Лучше хорошо поступить, чем хорошо говорить. - Нет друга – ищи, нашёл – береги. - Один в поле не воин. - При солнышке тепло, при матушке добро. - Семь раз отмерь, один отрежь. - Скучен день до вечера, коли делать нечего. - Старый друг лучше новых двух. - Терпенье и труд всё перетрут. - Труд человека кормит, а лень портит. - Человек без друзей – что дерево без корней.	1) Сопоставить начало и конец пословицы или поговорки. 2) Вставить пропущенные слова. 3) Сопоставить пословицу или поговорку с соответствующей ей картинкой. 4) Найти похожие по смыслу пословицы и поговорки. 5) Изобразить мимикой и жестами пословицу или поговорку. 6) Разгадать ребусы. 7) Составить пословицы или поговорки из отдельных слов.
-------------------------------------	---	--

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Пример оформления игрового поля (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/4DFAF6wmZFT6rA>
- Пример оформления элементов игры (изображение):
<https://disk.yandex.ru/i/rlxluzPb3flj3A>

Приложение 5.

План-конспект танцевального часа «В ритмах детства»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: танцевальный час.

Участники дела: отряд.

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

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

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

Особенности организации дела:

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

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

Во время разучивания флешмоба необходимо учесть несколько его особенностей:

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

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

3. Для быстрого запоминания движений и их последовательности можно использовать комментарии для каждого танцевального движения, типа «топаем, как слоны», «прыгаем, как обезьяны», «двигаемся, как раки» и т. д. Для детей помладше такие комментарии будут кстати, так как у них больше развита наглядно-образная память.

Для более успешного разучивания танцевальных комбинаций предлагается

сначала размяться. Можно протанцевать общеизвестные зажигательные танцы («Помогатор», «Колёсики», «Сокубачи- вира» и т. п.), это позволит настроиться на необходимый позитивный лад для дальнейшей танцевальной активности.

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

Дополнительные материалы:

- Обучающее видео флешмоба «Содружество Орлят России» (видео): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>
- Песня для флешмоба (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/bRlgKiibL-r9pg>

Приложение 6

План-конспект конкурсной программы «Эврика!»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Формат дела: конкурсная программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ, в котором ребята могут предложить своё собственное оригинальное решение того или иного задания. В знак того, что работа закончена, команда дружно восклицает: «Эврика!»

1. Приветственное слово, знакомство с членами жюри	Ведущие приветствуют все отряды — участники конкурсной программы. Каждый отряд сообщает своё название и девиз (<i>или кричалку, придуманную специально для конкурсной программы</i>). После команд-участниц ведущие представляют членов жюри. Ими могут являться представители администрации лагеря, педагоги-организаторы и другие компетентные сотрудники лагеря. Отрядные педагоги являются частью команд и помогают детям освоить методику ТРИЗ.
--	--

2. Знакомство детей с ТРИЗ и выполнени е пробного за- дания	Ребята знакомятся с «волшебными экранчиками» (таблицей, которая помогает разло- жить проблему/объект/предмет на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоя- щее и будущее) и «волшебниками» (вспомогательными способами изменения предмета/ объекта/проблемы). На примере этой таблицы ребята разбирают известную сказку «Реп- ка» и проблему, почему деду самому не удалось вытащить репку. После того как задачка разобрана и появились различные варианты её решения, ведущие озвучивают правила конкурсной программы. На экране будут появляться задания, которые необходимо решить таким же способом, как мы с вами сейчас решили задачку по сказке «Репка». Помогать в решении будут ваши отрядные педагоги. Как только у вашей команды появилось решение задачки, нужно всем вместе поднять и соединить правые руки и крикнуть: «Эврика!». После того как одна из команд сказала: «Эврика!», ведущие останавливают решение всех остальных групп и передают слово первой команде. Команда представляет своё решение, члены жюри оценивают реалистичность и оригинальность/креативность решения, выстав- ляют баллы. После этого даётся возможность всем остальным командам дополнить или предложить свой вариант решения, за что они также могут получить баллы.
3. Конкурсна я программа решения за- даний	После озвучивания правил команды получают первое задание. Примеры заданий: 1 — «После появления крыльев бабочка живёт ровно один день, но только в том случае, если на её крылья не попадает вода. Как сделать так, чтобы бабочка смогла путешествовать и увидеть мир, если в течение всего дня будет идти дождь?» 2 — «Современная эпоха — современные технологии. Как можно трансформировать избушку на курьих ножках, если эти курьи ножки и есть те самые современные технологии?» 3 — «Семье нужно уехать на неделю в путешествие. Дома у них остаётся котёнок, который в день съедает по целой миске сухого корма. Если оставить 7 мисок с кормом, то котёнок может съесть всё сразу и остальные 6 дней ему будет нечего есть. Как сделать кормушку для него таким образом, чтобы еды хватило на все 7 дней?» 4 — «Летом ваш класс собрался на море, но большинство ребят не умеют плавать. Пред- ложите вариант безопасного бассейна, где можно научиться плавать. Не забывайте, что на море есть волны, песчаный и каменистый пляж, а также медузы и другие морские живот- ные». 5 — «Нам с вами стало интересно, в какую сторону течёт вода в трубе нашего дома, но если мы сломаем батарею или её распилим, то обратно её уже не восстановить. Как можно дру- гим способом, не воздействуя на трубу, узнать, в какую сторону по ней течёт вода?» После решения одной задачки команды получают следующие задания. Количество заданий будет зависеть от скорости их решения.
4. Подведение итогов, на- граждение	По итогам конкурсной программы все команды награждаются грамотами по своим номи- нациям (это могут быть самые креативные решения, самые творческие решения, самые быстрые решения и т.д.).

Оборудование и материалы: стулья по количеству участников, столы по количеству отрядов, проектор, экран, ноутбук, колонка, микрофон, стол и стулья для членов жюри, оценочные бланки для жюри, презентация с заданиями, флипчарт, маркер, фломастеры и бумага для команд.

Местопроведения:актовый зал.

Изобретательская задача – это задача, которую не удастся решить известными или очевидными способами. Поэтому и возникает необходимость в изобретении, которое позволит выиграть, ничего при этом не проиграв.

Первый шаг на пути к изобретению: переформулировать задачу так, чтобы сама формулировка отсекала неэффективные пути решения:

- всё должно остаться так, как было;
- или должно исчезнуть вредное, ненужное качество;
- или появиться новое, полезное качество.

ТРИЗ, или теория решения изобретательских задач, – едва ли не единственная системная теория обучения творчеству, поэтому в решении задач по ТРИЗ нет оценок и единственного правильного ответа.

Методика ТРИЗ:

«Волшебные экранчики» (таблица, которая помогает разложить проблему/объект/предмет

на систему, подсистему, надсистему, прошлое, настоящее и будущее)

Структура (для взрослых)	Прошлое	Настоящее	Будущее
Надсистема	Что окружало предмет/объект/проблему раньше	Что окружает предмет/объект/проблему на данный момент	Что будет окружать предмет/объект/проблему в будущем
Система	Каким был раньше предмет/объект/проблема	Сам предмет/объект/проблема	Что ждёт предмет/объект/проблему в будущем
Подсистема	Из чего состоял предмет/объект/проблема раньше	Из чего состоит предмет/объект/проблема сейчас	Из чего будет состоять предмет/объект/проблема в будущем

Пример(для детей)	Прошлое	Настоящее	Будущее
Что окружает?	Весна, лето – время посадки	Дом, дерево, земля, воздух	Зима – всё под снегом
Что это?	Росток репки	Репка	Кусочки репки на тарелке
Из чего состоит?	Семечко, корешки	Листья, корешки, плод в кожуре	Готовый плод без листьев, корешков и кожуры

«Волшебники» (вспомогательные способы изменения предмета/объекта/проблемы):

- «Дели-Давай» – любит всё объединять или делить, дробить, разъединять;
- «Ускоритель-Замедлитель» – любит всё ускорять или замедлять;
- «Фея-Наоборот» – любит делать всё наоборот;
- «Сударыня Матрёшка» – любит размещать одну вещь внутри другой;

- «Замри-Отомри» — он может неподвижную, жесткую, неизменяемую вещь сделать складной, раздвижной, танцующей и т. д., одним словом, подвижной, динамичной;

- «Великан-Кроха» — любит для получения интересной идеи попробовать всё увеличить или уменьшить. Тогда можно увидеть задачу совершенно по-новому!

Дополнительные материалы:

Методика ТРИЗ с описанием и примерами выполнения заданий (сайты):

- <http://ratriz.ru/wp-content/uploads/2016/08/DARIZ.pdf>
- <https://netology.ru/blog/06-2020-what-is-triz>
-
- https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
- <https://4brain.ru/blog/zanyatiya-triz-dlya-detej-rastim-geniev-i-prosto-schastlivyh-lyudej/>

Приложение 7

План-конспект настольной игры «Экспедиция вкусов»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Формат дела: настольная игра.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: настольная игра «Экспедиция вкусов» предназначена для знакомства с периодом правления первого российского императора — Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию.

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

Место проведения: аудитория.

Описание игры:

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

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

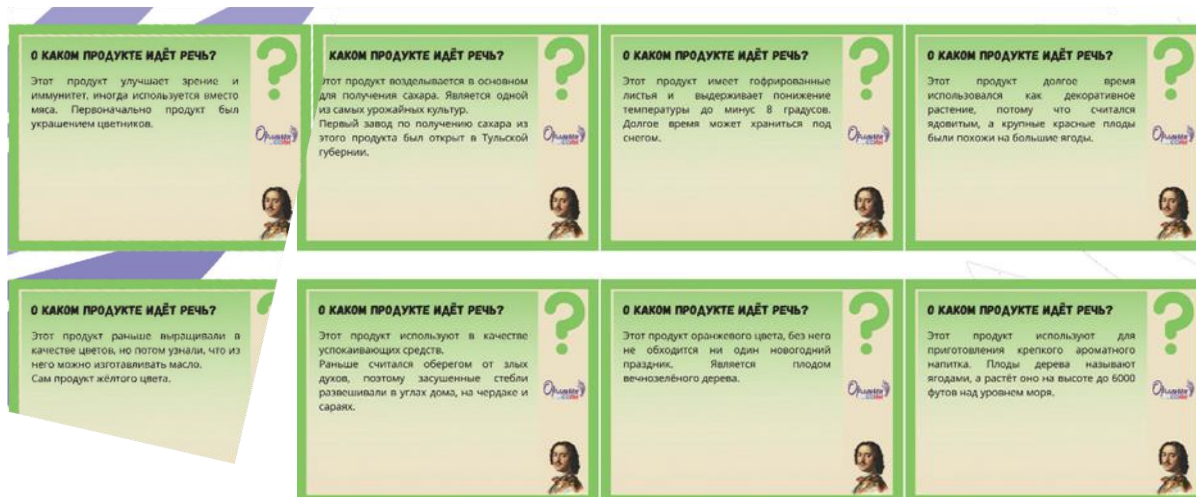
Игровое поле настольной игры «Экспедиция вкусов»



На игровом поле можно увидеть 2 маршрута экспедиции — красный и зелёный. Красный маршрут означает путешествие в Европу, зелёный маршрут — возвращение в Россию. Каждому маршруту соответствуют свои карточки с заданиями.

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

ФАСОЛЬ Травянистое бобовое растение, которое завезли западные купцы во времена Петра I. Поначалу фасоль считали украшением цветников, но потом — распробовали. Фасоль иногда использовали вместо мяса, потому что она схожа по составу. Фасоль улучшает дренаж и иммунитет. Вместо чего использовали фасоль? 	САХАРНАЯ СВЕКЛА Появилась на русском столе при Петре I. Двулетнее корнеплодное растение, которое возделывается в основном для получения сахара. Первый сахарный завод был открыт в Тульской губернии. Сахарная свекла — одна из самых урожайных культур. Что получают из сахарной свёклы? 	САВОЙСКАЯ КАПУСТА Появилась на русском столе при Петре I. Этот овощ является разновидностью капусты белокочанной и имеет гофрированные листья. Овощ выдерживает пониженные температуры до минуса. В сыром виде долго хранится. Поэтому его можно долгое время держать на складах просто засыпанную снегом. Какую температуру может выдержать капуста? 	ПОМИДОР Этот овощ использовался лишь в качестве декоративного растения и ценился за красоту цветков и ярких плодов, называемых томатами. Напоминает огромные ягоды. Долгое время помидоры считались несъедобными и даже ядовитыми, в потому садоводы выращивали их в качестве экзотического декоративного растения. Какое второе название помидора?
ПОДСОЛНУХИ Высокие, с крупными жёлтыми соцветиями растения, которые появились в России, благодаря Петру I. Первоначально их использовали как декоративные цветы. Именно Петру I впервые заставили крупного и промышленного применения подсолнечных семян и масла. Чем первоначально служили подсолнухи? 	МЯТА Появилась на русском столе при Петре I. Её ценили за волшебный аромат, и добавляли в пищу. Также её использовали в качестве успокаивающих средств. Считалась оберегом от злых духов, поэтому засушенные стебли развешивали в углах домов, на чердаке и сарае. Зачем развешивали стебли мяты? 	МАНДАРИН Плод вечнозеленого дерева рода цитрусовых семейства рутовых. Великая империя указала об этих цитрусовых благодаря Петру Великому, который был восхитён правильной европейцев встретить новый год с шумными фейерверками и подарками. Символом какого праздника считают мандарины? 	КОФЕ Кофейное дерево растёт в узком субтропическом поясе на высоте до 6000 футов над уровнем моря. Плоды кофейного дерева называются ягодами. Благодаря Николаю Петру I распробовали и полюбили этот крепкий ароматный напиток. В 1703 году в России был открыт первый кофейный дом. Чем являются плоды кофейного дерева?
КАРТОФЕЛЬ Появился во второй половине 16-го века и был принят за декоративное растение, причём худшее. В 1841 году он получил название «земляного яблока». Позднее были придуманы рецепты: мясные блюда, изготовленные из «земляного яблока» (пюре, запекания, добавление в супы). В военные времена его называли вторым хлебом. Как раньше называли картофель? 	БАКАЛЖАН Появился на русском столе при Петре I. Бакалжан является видом многолетних травянистых растений с фиолетовым оттенком. Водружается он как однолетнее растение. Съедобен только плод. В ботаническом смысле это ягода, в кулинарном смысле рассматривается как овощ. Какого цвета баклажан? 	ЭКСПЕДИЦИЯ ВКУСОВ 	



Зелёные карточки помогают ребятам закрепить полученную информацию.

Перед началом игры отряд делится на несколько команд, от трёх до пяти, в зависимости от количества детей в отряде. Каждая команда придумывает своё название и создаёт фишку, отличающую их команду от остальных. Фишки ребята изготавливают самостоятельно в форме бумажного кораблика в технике «оригами». Кораблик выбран именно потому, что в эпоху Петра I был создан Российский флот. Кораблик изготавливается один на группу, ребята его раскрашивают и дают название. После того, как кораблики готовы, они выставляются на игровое поле на точку старта экспедиции — Россию (картинка сверху игрового поля с изображением Кремля и карты страны). После этого ребятам объясняют правила игры.

Правила игры:

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

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

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

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

После того как ответы сданы, педагог проверяет правильность ответа и

передвигает на одну клетку вперёд те кораблики, которые «ответили» верно. После этого процедура повторяется – либо до момента окончания красных карточек, либо до достижения пункта «Европа» на игровом поле одной из команд.

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

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

По итогам игры невидимые жители Страны Маленьких и Великих Открытий приглашают ребят принять участие в кулинарном шоу «Шкатулка рецептов».

Дополнительные материалы:

- Волшебная книга и руководство по работе с ней (текстовые документы):
<https://disk.yandex.ru/d/M1pUuwJ8Rw1kXQ>
- Игровое поле настольной игры (макет для печати):
<https://disk.yandex.ru/i/YoGPS9U8l4fJeg>
- Карточки красного маршрута (макет для печати):
<https://disk.yandex.ru/d/dV7lF49LgTxCnw>
- Карточки зелёного маршрута (макет для печати): <https://disk.yandex.ru/d/7iSH-RK5JKmXiQ>

План-конспект творческой мастерской «Подарок своей семье»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: творческая мастерская.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: творческая мастерская заключается в создании небольшого подарка своими руками для своих родных и близких.

Оборудование и материалы: столы и стулья по количеству участников, материалы для изготовления поделок (описаны в примерах).

Место проведения: аудитория.

Сценарный ход дела:

1. Введение в тематику творческой мастерской	Узнав о том, по какой стране отряд путешествовал на протяжении всего времени, ребята раскрывают тайну невидимых жителей. Эти жители – их семьи, их друзья, их страна. Педагог предлагает ребятам поразмышлять, о том, что такое семья, прочитать выдержки из детских писем о семье: https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Фонд социально-культурных инициатив https://fondsci.ru/projects/social/950/ - Проект «Рецепты счастливой семьи» Ссылки на книги «Рецепты счастливой семьи»: https://fondsci.ru/upload/iblock/045/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%201_mini.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/3e7/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%202.PDF https://fondsci.ru/upload/iblock/a49/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%203_mini.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7de/%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%204_min.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/020/%D0%9A%D0%9D%D0%98%D0%93%D0%90%205.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/7c9/KNIGA%206.pdf https://fondsci.ru/upload/iblock/aa0/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%207.pdf
2. Изготовление подарка	Ребятам предлагается сделать подарок для своей семьи: это может быть теплое письмо, рисунок, небольшая поделка своими руками. Для оптимальной организации процесса нужно выяснить у ребят, что именно они планируют сделать, и рассадить группы за разные столы. За одним могут рисовать и писать письма, за другим – изготавливать поделки. (Варианты поделок предложены

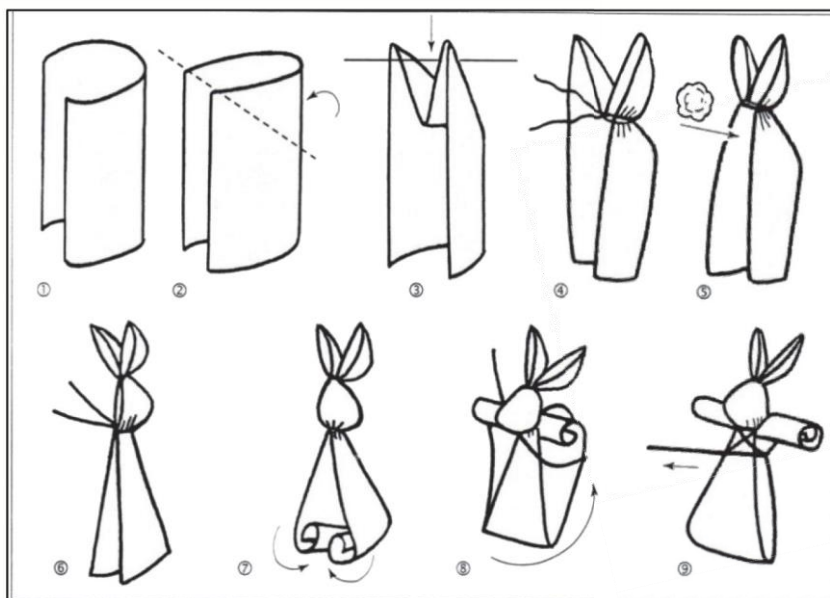
	ниже). Во время выполнения работ педагог периодически подходит к разным столам, оказывая ребятам необходимую помощь.
3. Подведение итогов	По итогам творческой мастерской педагог предлагает ребятам поделиться своими впечатлениями и рассказать, какие подарки они подготовили своей семье, что они чувствовали, когда их создавали.

ВАЖНО! Если в отряде есть дети, у которых нет семьи, эту тему следует затрагивать осторожно. Акцент тогда нужно сделать на близких людях, которые окружают ребёнка, на тех, кто всегда рядом. В этом случае подарок готовится самому дорогому человеку.

Что можно изготовить ребятам в качестве поделки:

1-й вариант – тканевый оберег «Зайчик на пальчик», который ребята упакуют в бумажный пакетик.

Схема изготовления зайчика:



2-й вариант – фоторамка:

- из веточек, шишек, камешков (дополнительно понадобятся: лист картона, шпагат или джутовый шнур, клей и небольшие украшения в виде бусин, ленточек и т. д.);
- из макарон разной формы, гороха, семян, звёздочек для супа (дополнительно понадобятся: лист картона, клей или пластилин, краска и кисточки);
- из пуговиц (дополнительно понадобятся: лист картона, нитки, клей, кусочки ткани).

План-конспект большой командной игры «Физкульт-УРА!»

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

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: командная игра.

Участники дела: группы отрядов.

Краткое описание дела: большая командная игра «Физкульт-УРА!» заключается в прохождении отрядом-классом спортивных испытаний, где они могут проявить свои командные способности.

Оборудование и материалы: трое ворот (могут быть футбольные или изготовленные самостоятельно), разметка игрового поля (мелом или малярным скотчем), материалы для выполнения заданий (представлены в примерах), свисток, стол и 4 стула для центрального сектора.

Место проведения: стадион или другая просторная ровная площадка с мягким покрытием.

Сценарный ход дела:

Участниками большой командной игры являются три отряда со своими отличительными знаками. Во время игры командам предстоит выполнять общие и индивидуальные задания и охранять командную базу, которая находится на их игровом поле.

Игровое поле представляет собой круг, разделённый на три равных сектора:

- «Игровое поле команды №1» (сектор обозначен на схеме стрелкой красного цвета);
- «Игровое поле команды №2» (сектор обозначен на схеме стрелкой зелёного цвета);
- «Игровое поле команды №3» (сектор обозначен на схеме стрелкой синего цвета).

На них команды находятся большую часть времени и выполняют общие задания. Игроки каждого сектора могут покинуть своё игровое поле. В этом случае представители другой команды могут их

«осалить» (то есть догнать и задеть). Если игрока задела, он замирает неподвижно на месте до тех пор, пока его тем же действием не спасёт кто-то из своей команды. На своём секторе перемещение свободное.

На каждом игровом поле находятся «Взрослые» (педагоги, вожатые или помогающие старшеклассники), которые наблюдают за процессом игры, проверяют выполнение командных заданий и информируют главного ведущего о возможности выдачи следующего командного задания.

В центре игрового поля есть круг меньшего размера: это «Общее поле игры» (обозначен на схеме оранжевым цветом). На нём располагается основной ведущий игры, который выдаёт командам общие и индивидуальные задания, а также ведёт

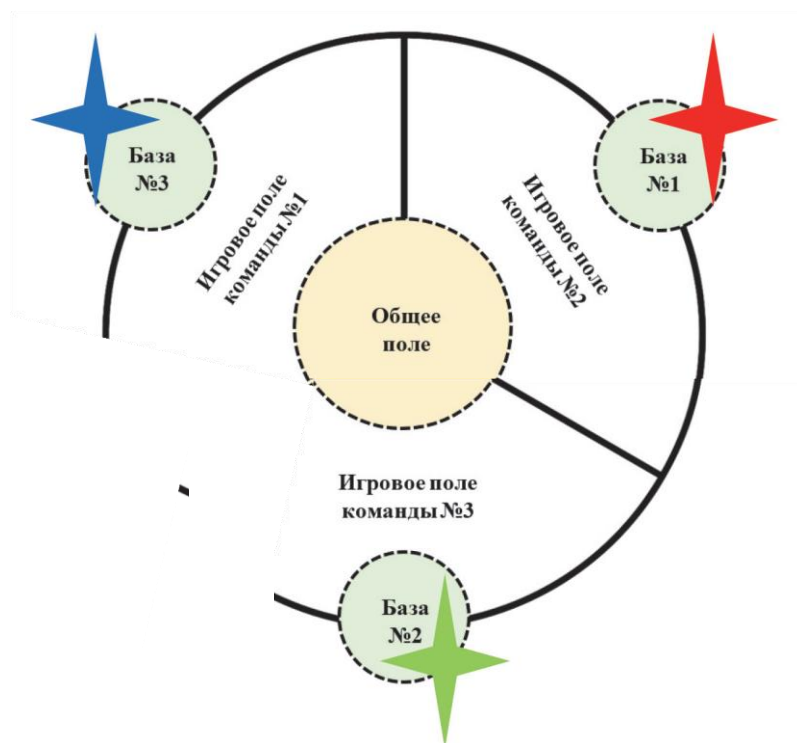
учёт времени. Если игроки разных команд оказываются на общем поле, то они могут на нём свободно перемещаться.

Игроки, прибывшие по свистку на выполнение индивидуального задания, выполняют его, находясь на территории общего поля. Правильность и скорость выполнения индивидуального задания отслеживает ведущий игры. Он же ставит каждому индивидуальному участнику отметку и фиксирует результат в бланке игры (*индивидуальный и общий*).

Круги небольшого размера, которые находятся на окраине каждого сектора, — это базы с пред- метами для выполнения общих командных заданий:

- «База №1» (на схеме обозначена красным цветом и относится к команде «1», но расположена на поле второй команды);
- «База №2» (на схеме обозначена зелёным цветом и относится к команде «2», но расположена на поле третьей команды);
- «База №3» (на схеме обозначена синим цветом и относится к команде «3», но расположена на поле первой команды).

Номер базы соответствует номеру команды, которой она принадлежит. Внутри базы игрока никто не может «осалить», поэтому там он может провести любое количество времени. Заходить на территорию базы другой команды запрещено. Один игрок может забрать из базы только один предмет



На общем игровом поле команды получают творческие задания, которые им нужно выполнить всем отрядом. Предметы для выполнения задания находятся на базе, которая расположена на игровом поле другой команды (смотри схему игрового поля). Ребятам нужно определить, что им требуется для выполнения задания, добежать до своей базы, забрать необходимый материал и вернуться на поле своей команды. Другие команды стараются им помешать это сделать. Игроки команд могут спокойно передвигаться по игровому полю своей команды, находясь на своей базе и в общем игровом поле. Если игрок попадает на поле другой команды, то представители другой команды могут его осалить: в этом случае игрок замирает и ждёт помощи от своей команды.

Цель игры для каждого отряда — за ограниченное количество времени постараться выполнить как можно больше командных заданий. Каждое выполненное задание приносит 10 баллов.

Параллельно выполнению командных заданий по свистку на общее поле приходят по одному представителю от команды для индивидуального соревнования. На общем поле собирается три человека. По итогам выполнения индивидуального задания ребята приносят своим командам баллы: 3 балла — победитель, 2 балла — тот, кто занял второе место, 1 балл — третье место. Каждый раз команде необходимо направлять на общее поле разных ребят: нельзя отправлять того, кому уже поставили печать или прикрепили наклейку.

Варианты командных заданий и предметы, которые подходят для их выполнения

Задания и необходимые предметы педагоги участвующих отрядов определяют самостоятельно. Обязательное условие — выбираются несколько заданий в общий банк игры, и к ним — одинаковый набор предметов на каждой базе.

Представленные варианты можно заменить или дополнить своими заданиями, направленными на командное взаимодействие.

Основной игровой предмет	Варианты заданий
1	2
Шишки	- Выложить из них какую-либо схему или рисунок. - Собрать самую высокую башню. - Найти интересное и креативное применение шишке. - Забросить шишки в ведро. - Сосчитать ногами количество шишек, находящихся под покрывалом.
Камешки	- Раскрасить. - Разложить на несколько кучек, одинаковых по весу (не используя весы). - Определить, на что похож камешек. - Передавать друг другу, держа локтями. - Построить пирамиду.
Веточки или палочки	- Построить шалаш. - Поднять с земли, касаясь каждой веточки только указательным пальцем (игра в кругу). - Построить фигуру. - Сделать оркестр. - Соорудить самый прочный плот.

Листья	- Сделать костюм. - Собрать самую длинную гирлянду. - Разложить все листья по цветам и оттенкам. - Придумать валюту — её название и обозначение. - Сделать поделку.
Пластиковые бутылки	- Установить, как кегли, и сбить их. - Сделать плавательное средство. - Придумать уникальное полезное применение. - Переносить воду из одного ведра в другое с помощью дырявой бутылки. - Построить башню.
Крышки от бутылок	- Сыграть партию шашек, используя крышки. - Сложить картину из крышек разных цветов. - Передавать воду в крышечках по цепочке. - Построить пирамидку. - Сделать гирлянду из крышек.
Пластиковые стаканчики	- Установить, как в тире, и попытаться сбить с определённого расстояния. - Создать телефонную связь. - Перенести стакан с водой всем вместе, не касаясь его руками. - Закинуть шарики в стаканчик/стаканчики. - Придумать мелодию из стаканчиков и повторить её всем вместе.
Пластиковые тарелки	- Попробовать запустить их как можно дальше. - Сделать крышу, чтобы под ней поместилась вся команда. - Собрать большой шар. - Сделать так, чтобы каждый держал по 4 тарелки и до каждой тарелки дотрагивались бы не менее двух человек.
1	2
Пластиковые ложки	- Перенести воду в ложке из одного ведра в другое ведро с водой. - Передавать шишку с помощью ложки в зубах. - Сделать «ложечный» спектакль (как кукольный, только персонажи изображаются на ложках). - Стрелять из ложек шишками, стараясь попасть в ведро. - Парами, держа ложку, перенести камешки.
Мячики	- Кидать мячик разными способами по кругу, так чтобы не упал. - Прокатить мячик через все руки (ладошки) за 2 секунды. - Интеллектуальный пинг-понг по принципу «сфера – пример» (например, фрукт – апельсин, транспорт – велосипед... и т. д.). - Построиться в пять колонн, так чтобы получилась «звездочка с лучами», и перебраться мячом от одних концов «звездочки» к другим. - Дать футбольный пас всем по одному разу.
Воздушные шары	- Удерживать шарик как можно дольше в воздухе. - Сделать максимально длинную гусеницу из шариков, скрепляя их подручными средствами. - Из длинных шариков сделать фигуры. - Надувая и тут же отпуская шары, стараться направить их в ведро.
Спички	- Соорудить башню. - Не дотрагиваясь до рассыпанных спичек и не передвигая их, сосчитать их количество. - Эстафетное слово (сложить слова из спичек, добавляя при этом к слову только по одной спичке). - Выложить спички в одну полоску от общего поля до базы (своей / на своём поле). - Построить плот из спичечных коробков.
Прищепки	- Соорудить самую прочную конструкцию. - Попасть прищепками в тазик / центр круга (прищепки умеют «прыгать»). - Собрать из прищепок слово, так чтобы оно не «лежало», а «стояло». - Прикрепить прищепки на прибегающих на базу противника (см. схему). - Соорудить самую длинную прищепочную линию, которая

	держится на весу.
Мелки	- Что-то нарисовать. - Провести две параллельные линии и пройти по ним, как по мостику. - Встать всей команде максимально плотно, так чтобы занимать как можно меньше площади. Педагог для сравнения с другими командами обводит площадь мелком. - Начертить линию и с закрытыми глазами пройти по ней. - От края поля от базы или дорожки нарисовать мелом «кочки», по которым будет передвигаться противник. - Нарисовать кружки разного цвета в разном порядке с заданием пройти только по одному цвету.
Газеты, бумага, картон	- Сделать летательный аппарат. - Сделать домик для команды. - Сделать самый большой самолётик/кораблик. - Сделать оригинальный костюм.
Нитки, верёвочки	- Взяться всем двумя руками за верёвку и в определённом месте завязать узел, не отпуская руки. - Сплести самую прочную косичку. - Завязать из веревок 10 разных узлов. - Связать самую длинную верёвку. - Прыгать через веревку как через скакалку.
Покрывало	- Поместиться на покрывале. - Изобразить на покрывале лабиринт (с помощью фломастера или скотча) и всей командой, держась за покрывало, провести через этот лабиринт мячик. - Накрыть покрывалом несколько предметов и отгадать их количество. - Перекидывать друг другу мяч с помощью покрывала. - Перенести на покрывале человека.
Крупа, макароны, горох	- Рассортировать. - Выложить картинку «Наш отряд». - Сделать бусы. - Разделить на равные по весу кучки. - Прокатить горошины по всем ладошкам и не рассыпать.
Дополнительные задания	- Представить слово «Команда» десятью разными способами — выложить, сфотографировать, нарисовать и т. д. - Найти 5 объектов одного цвета.
Вспомогательные материалы, которые есть у каждой команды	Фломастеры, краски, кисточки, клей, скотч, пластилин, ножницы, канцелярские резинки <i>(могут понадобиться для того, чтобы скрепить, разукрасить или разрезать что-либо).</i>

Приложение 10.

План-конспект подготовки к празднику

«Создаём праздник вместе»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: подготовка КТД.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: подготовка к празднику включает в себя работу микрогрупп по выполнению небольших творческих поручений и репетицию отдельных элементов общего праздника. **Оборудование и материалы:** стулья и столы по количеству участников, материалы для подготовки КТД.

Место проведения: аудитория.

Особенности организации дела:

Так как времени на подготовку общего праздника у отряда немного, педагогам следует помочь детям справиться со своими заданиями максимально быстро и легко. Процесс подготовки должен быть интересным и значимым для ребенка, так чтобы он мог ощутить свой собственный вклад в общее дело.

При подготовке своей площадки на праздник важно помнить:

- как должна выглядеть площадка, какое ей требуется оформление, нужен ли стол, флипчарт и др.;
- где будут размещаться гости, пришедшие на площадку, нужны ли им посадочные места или дополнительное пространство;
- кто и как, в каком виде должен встречать гостей;
- какие инструменты нужны для встречи – раздаточный материал, микрофон или что-то ещё;
- чем будет наполнена площадка – выставка, интерактив;
- кто будет вести площадку, кто помогать, и в чём будет заключаться их помощь;
- как будет завершаться площадка, кто именно её будет завершать, будут ли какие-то «сюрпризы» и кто будет их готовить.

Прежде чем приступить к работе в микрогруппах, педагог напоминает ребятам основную задачу праздника. После этого отряд делится на несколько групп и распределяет обязанности между собой. Для организации работы таких групп лучше всего привлечь старшеклассников, чтобы у каждой группы был свой старший наставник, который поможет им организовать деятельность по выполнению творческого поручения.

Во время работы групп педагог координирует общую деятельность, периодически интересуется, на каком этапе работы находятся группы и есть ли у ребят какие-либо затруднения, которые нужно разрешить. Важно, чтобы задания были достаточно простыми и реальными для выполнения. Как только все задания в микрогруппах сделаны, отряд объединяется и репетирует свою часть праздника. В репетиции необходимо задействовать всех, чтобы ребята не растерялись, когда придут зрители.

Желательно также разделить отряд на две части так, чтобы каждая группа ребят могла самостоятельно провести площадку. Таким образом, у ребят будет возможность в определённый момент поменяться группами и посетить площадки других отрядов.

После репетиции педагог организует обратную связь, помогает ребятам собраться и почувствовать, что они справятся с заданием и рядом с ними на протяжении всего праздника будут их старшие товарищи — старшеклассники и педагоги.

Дополнительные материалы:

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

Приложение 11.

План-конспект линейки закрытия смены

«Содружество Орлят России»

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

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка закрытия смены.

Участники дела: все отряды лагеря.

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

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

Предварительная подготовка	Перед началом проведения линейки закрытия смены вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на линейке.
1. Сбор участников, построение на площади	Сбор отрядов может начинаться с фразы: «На площадь приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площади, звучат орлятские песни. Как только отряд занимает своё место, вожатые проводят растанцовку.

2. Фанфары, выход ведущих	Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на линейке закрытия смены и говорят вводное слово – короткий экскурс в орлятское путешествие.
3. Блок награждения	После приветственных слов ведущих следует награждение участников смены: индивидуальные грамоты за личные достижения ребят, обязательное командное награждение. Важно, чтобы все отряды в лагере были награждены в какой-либо номинации. Блок награждения можно разделить творческими номерами участников смены – в качестве дополнительной награды для победителей.
4. Торжественная часть	После награждения к микрофону для напутственного слова приглашается администрация лагеря и гости (если такие подразумеваются). Ведущие объявляют, что смена считается закрытой после спуска Государственного флага РФ. Для спуска Государственного флага РФ приглашаются один-двое участников, которые проявили себя на смене лучше всего. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды: - По традиции смена считается закрытой после спуска Государственного флага Российской Федерации. (Звучит сигнал «Орлёнок».) - Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации спустить. Смирно! (Спуск Государственного флага РФ под барабанную дробь.) - Вольно! Смена «Содружество Орлят России» объявляется закрытой! После объявления о закрытии смены может быть организован общий флешмоб или какое-либо другое действие, ставшее традицией отряда/лагеря за время смены.

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

Дополнительные материалы:

- Перечень песен «Орлёнка» для растанцовки (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/9kG9ITv7UGyFHg>
- Обучающее видео по растанцовке (видео): <https://disk.yandex.ru/d/A-QNOtZN0ikZ0w>
- Фанфары для выхода ведущих (фонограмма):
https://disk.yandex.ru/d/FknILQL2wV_Gag
- Сигнал «Орлёнок» (фонограмма): <https://disk.yandex.ru/d/dR5I--Jmgd-Vzw>
- Барабанная дробь для спуска Государственного флага РФ (фонограмма):
<https://disk.yandex.ru/d/nvgQVLL0keVMzQ>