


Примерный ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ пришкольного летнего лагеря при МБОУ «СШ № 46» на 2022 год

		<p align="center">ср 1.06 10.00 Квест- шоу «Радужный остров» 12.00 Рисунки на асфальте « Мирно живем на острове своём»</p>	<p align="center">чт 2.06 09.30 Мастер- класс «Подводный мир» (роспись витраж. краск.) 12.00 Бассейн или (Библиот. С.Михалкова)</p>	<p align="center">пт 3.06 09.30 Мастер – класс «Морские фантазии» (роспись футболок) 12.00 Оформление кубрика</p>	<p align="center">Сб 4.06 ДЕНЬ НАСТОЛЬ- НЫХ ИГР</p>	
		<p align="center">Пн 6.06 10.00 – 12.00 Игровое -шоу «Космический остров» 12.00 Отрядный конкур «Самый смешной папуас» (призы)</p>	<p align="center">вт 7.06 09.30 Планетарий на морском дне 12. 00 Бассейн или (Библиотека С.Михалкова)</p>	<p align="center">ср 8.06 10.00 Крейзи – батл папуасов (науч.шоу) 12.00 Конкурс рисунков «Рыбное царство» (призы)</p>	<p align="center">чт 9.06 9.00 - 10.00 Мастер – класс «Сундук - сокровищ» (изгот. антисресса) 12.00 Бассейн или (Библиот. С.Михалкова)</p>	<p align="center">пт 10.06 9.30 Линейка «День России» 10.30 Квест «Тайны затонувшего корабля» + мастер - класс</p>
<p align="center">Пн 13.06 ВЫХОДНОЙ</p>		<p align="center">Вт 14.06 Мастер – класс «Морская соль» (создание картин) 12. 00 Бассейн или (Библиотека С.Михалкова)</p>	<p align="center">Ср 15.06 9.30 Творческие мастерские 11.30 ДК «Кировский» Квест «патруль безопасности на острове»</p>	<p align="center">Чт 16.06 9.30 Мастер- класс «Пиратское золото» (изгот. мыла) 12.00 Бассейн или (Библиот. С.Михалкова)</p>	<p align="center">Пт 17.06 10.00 Шоу «На морском дне» (рисование светом) 12.30 Конкурс букетов из трав (призы)</p>	<p align="center">Сб 18.06 ДЕНЬ НАСТОЛЬ- НЫХ ИГР</p>
<p align="center">Пн 20.06 9.30 «Африканские джунгли» 3D кинотеатр 11.00 и 12. 00 Библиотека С.Михалкова</p>		<p align="center">Вт 21.06 9.30 Шоу «Самый лучший день островитян» 12. 00 Бассейн или (Библиотека С.Михалкова)</p>	<p align="center">Ср 22.06 9.30 Линейка «День памяти» 10.30 Квест «Поиски капитана Флинта»</p>	<p align="center">Чт 23.06 10.00 Дискотека пиратов с животными джунглей 12.00 Бассейн или (Библиот. С.Михалкова)</p>	<p align="center">Пт 24.06 9.30 Конкурс «Мисс и мистер острова» 12.00 Конкурс «Лучший шахматист острова» (призы)</p>	<p align="center">Сб 25.06 ВЫХОДНОЙ</p>
<p align="center">Пн 27.06 10.00 Квест «Морская вечеринка»</p>		<p align="center">Вт 28.06 10.00 Конкурс «Лучший юморист острова»</p>				

**Дни смены
Тема дня
Мероприятия**

1 день

« Старинное тайное письмо пирата Джека Воробья»

Организационный период.

- Деление на пиратские фрегаты (отряды)
- Разведка острова (знакомство с территорией)
- Находка тайного письма Джека Воробья
- Знакомство с пиратской атрибутикой (пиастры, терминология, выбор отличительной отрядной атрибутики одежды, предварительная работа по тематике смены).

2 день

«Посвящение в пираты»

- «Пиратская» зарядка
- Принятие присяги и клятвы пиратов
- Презентация пиратских фрегатов «Вечер на рейде» (название, девиз, речевка, оформление судовых журналов.)
- Праздничный пиратский пир

3 день

«С корабля на бал»

- «пиратская» зарядка
- открытие смены ,Праздничный концерт
- «Танцы с аборигенами»

4 день

«Школа морского волка»

- «пиратская» зарядка
- веревочный курс
- «Легенды Острова Сокровищ» Легенды острова сокровищ. Мероприятие проводят аборигены (переодетые вожатые). Фрегату следует придумать и инициировать легенды о возникновении острова о его населении, богах и т.д. Начинается мероприятие с легенды, показанной аборигенами.

5 день

«День обмена пиастров»

- «пиратская» зарядка»
- «Выход на рейд»- общелагерный сбор у пиратского костра, встреча со старым пиратом для получения 1 части карты

6 день

«Под шум прибоя».

«пиратская» зарядка»
-«Морские куплеты»-музыкальное шоу

7 день
«Мастерская одноглазого Джо»

«пиратская» зарядка»
-«День наоборот»- вежливость, трудолюбие, этикет
-«Мастерская Одноглазого Джо»- трудовая деятельность по благоустройству территории

8 день
«По следам затонувших кораблей»

«пиратская» зарядка»
« Узелковое письмо».- игра на местности Ребята получили на завтрак зашифрованное послание, чтобы его прочитать, надо найти ключ. Ключ спрятан на территории лагеря, с помощью ряда вопросов фрегаты должны разгадать ключ и прочитать послание.

9 день
«Путешествие в долину старых пиратов»

«пиратская» зарядка»
-«На помощь Робинзону Крузо» - поход в лес с испытаниями . За каждое успешно пройденное мероприятие команды получают дополнительные символы С помощью этих символов они разблокируют пещеру, в которой вследствие обвала заточен Робинзон Крузо. За это он даст им 10 пиастров.

10 день
«Выход в открытое море»

Экскурсионная работы

11 день
«День обмена пиастров»

«пиратская» зарядка»
-«Выход на рейд»- общелагерный сбор у пиратского костра, встреча со старым пиратом для получения 2 части карты
ДЕНЬ НЕПТУНА

12 день
«На abordаж»

Спортивная тематическая игра «Нападение пиратов».

13 день
«Игры Пиратов»

«пиратская» зарядка»
«Пиратские забавы»- развлекательные игры

14 день
«Встреча с матерым Дрейком»

«пиратская» зарядка .
Спортивно- развлекательная игра «Морской бой»

15 день

«Свистать всех наверх»

-«пиратская» зарядка»
-« Пиратская гулянка»- праздничный концерт на природе

16 день
«Рассмеши морского дьявола»

-«пиратская» зарядка
-Пиратский КВН

17 день
«День обмена пиастров»

«пиратская» зарядка»

- Выход на рейд»- общелагерный сбор у пиратского костра ,встреча со старым пиратом для получения 3 части карты

«Похищение Старого пирата (начальника лагеря) Дрейком

18 день «Сокровища Джека Воробья»

«пиратская» зарядка»

«**Тайны пещеры пиратов**».В "пещере" ребята встречает полуслепой Хранитель, который допускает отряды к поиску сокровищ только после того, как задаст им порядочное число загадок и ребусов... Оценивается эрудиция и сплоченность отряда.

« **Сокровища острова Джека Воробья**»- завершение смены

- Оформление карты путешествий «По следам Синбада – Морехода», путевого дневника и бортового журнала.
- Оформление отрядных комнат «Операция «Уют», «Лагерная кругосветка».
- Конкурс рисунков и плакатов «Прекрасное рядом», «Что такое ЗОЖ», «Рыбное царство», конкурс «Мистер морской волк».
- Игры «Игротека Фукса», «Нам без шуток – не куда!», «День влюбленных».
- Викторины «Рыбы, птицы, звери», «Правила безопасного поведения на воде», «Рыбный дележ».

Свои открытия ребята будут совершать по карте путешествий «По следам Синдбада – Морехода». Карта вывешивается в первый день смены на видном месте в холле. Пройденный путь отмечается на ней флажками. Каждый экипаж ведёт свой путевой дневник – «Бортовой журнал», куда заносит, зарисовывает, клеивает всё самое интересное, с чем встречается в пути.

Введение в игру начинается с момента встречи с детьми в первый день лагеря. В этот день проводится общелагерная игра «Свистать всех наверх!».

Система стимулирования

После старта регаты «Полный вперед!» каждый отряд (экипаж) получает отрядный флаг, на который делает и укрепляет эмблему. За победу в различных делах экипаж может получить знак успеха на свой флаг в виде якоря.

Каждый якорь имеет свой цвет и значение:

- Якорь красного цвета – 1 место и 15 миль;
- Якорь синего цвета – 2 место и 10 миль;
- Якорь зеленого цвета – 3 место и 5 миль.
- За особые заслуги – золотой якорь.

Задача каждого экипажа – собрать как можно больше якорей, что может выявить лучший экипаж по номинациям:

- «Самый дружный»,
- «Самый творческий»,
- «Самый интеллектуальный»,
- «СУПЕРЭКИПАЖ».

Для индивидуальной системы роста в каждом экипаже разработаны свои знаки успеха.

Набрав 5 отличительных знаков успеха, участник игры получает звание «**юнги**» и отличительный знак – ленточку голубого цвета, который крепится к одежде.

Те, кто зарабатывает в сумме 10 знаков успеха – присваивается звание «**матрос**» и выдаётся ленточка зеленого цвета.

Звание «**морского волка**» и нагрудную ленточку красного цвета получают те, ребята, кто за смену набирает 20 знаков.

1 раз в 3 дня созывается Совет капитанов, который корректирует маршруты судов при помощи жеребьёвки, ведь во время регаты корабль может:

1. Сесть на мель. Чтобы сдвинуть корабль с места надо приложить физические силы. Для этого в экипаже провести спортивное мероприятие «В поисках сокровищ капитана Флинта» или водно-сухопутное соревнование. Может быть и свой вариант.

2. Попасть в шторм. На моряков свалилось сразу всё: и вода, и ветер и т.д. Отряд в течение 3-х дней должен справиться с 5 различными по характеру заданиями.

3. На корабль напали пираты. Этот отряд получил чёрную метку. И между двумя отрядами должно пройти соревнование «Огонь, вода и медные трубы». Если побеждают пираты, то они забирают у соперников 5 миль к своим победным.

4. Рифы. Они могут подстергать ни о чём не подозревающие экипажи, когда они идут своим курсом. Если экипаж наскочил на них, то он должен составить новый маршрут для плавания (игра на местности по запискам).

5. Штиль – отряд должен сделать сюрприз для других экипажей, чтобы поднять настроение.

6. Попутный ветер. Просто так принесёт команде 5 миль.

Ежедневно каждый экипаж получает 5 миль на карте плюс за победу в конкурсах и соревнованиях. Дежурный вожатый может дать 5 миль за самый чистый отряд в столовой, кубрике и каюте. Совет капитанов по проведению регаты может дать ещё 5 миль за интересное отрядное дело (если оно еще описано и сдано в банк интересных дел).

Каждый отряд в лагере имеет свой неповторимый имидж. Он выражается в названии экипажа, девизе, символах и атрибутах, законах и традициях отрядной жизни, игровых отрядных условностях, в особых приветствиях, прощаниях, пожеланиях успеха, оформлении отрядного уголка.