

План тематической лагерной смены

И. В. Мандрык,

заместитель директора по воспитательной работе

СШ № 4 г. Слонима

А. А. Бигель,

учитель начальных классов первой квалификационной категории

СШ № 4 г. Слонима

День знакомств. Ребята встречаются с феями, магами, гномами и вместе с ними проходят через врата Волшебства. День начинается со знакомства, которое проходит в несколько этапов.

«**Назовись по буквам**» (дети представляются и жестами изображают каждую букву своего имени); «**Ловец Имен**» (нужно быстро называть имена всех в отряде); «**Сундук с тайнами**» (в коробку сложены листы бумаги, на которых дети написали примечательные факты о себе (например, «Я умею жонглировать», «Я боюсь пауков»)). Задача – угадать, кто автор; «**Найди своего двойника**» (дети ищут у других ребят признаки, схожие со своими: обувь, любимый цвет, мечта. Побеждает тот, кто нашел больше совпадений).

Торжественное открытие лагерной смены проходит в присутствии королевы Волшебного государства и гномов. Детям сообщается, что мир волшебства в опасности и выражают надежду, что они помогут жителям сказочной страны. Дети проходят посвящение в подданные королевства, клятвенно обещают быть дружными, помогать друг другу, верить в чудеса.

Проводится марафон «Магические кристаллы дружбы» (серия игр, каждая из которых дает «кристалл» за успешное выступление и выполнение задания).

2. День дружбы и добра. Второй день начинается с волшебной переклички. Каждый называет себя именем сказочного персонажа: принцесса Тюльпан, рыцарь Радуга, фея Смеха и т.д. и проговаривает чего он ждет от этого дня. Потом дети делают магическую зарядку с эльфами. Движения показывает

ведущий-волшебник. В течение дня детей ждут командные испытания (турнир Дружбы): нужно пройти через лес Испытаний (полосу препятствий), разгадать загадки Старого Дракона и построить башню Единства из подручных материалов; занятие-размышление «Добрьми делами славен человек»; творчество волшебников (в Мастерской добрых дел ребята делают друг другу амулеты дружбы – браслеты и кулоны, которые можно подарить своим новым друзьям); театр теней (каждый отряд готовит сказку о дружбе – задействует в выступлении тени и силуэты).

В конце дня появляется королева Волшебного государства и вручает волшебные перья признательности тем, кто активно помогал другим в этот день.

2. День Рыцаря и Дамы Сердца. В этот день внимание ребят сосредоточено на Почтовом сундуке в уголке лагеря, украшенном лентами, гирляндами и бумажными сердечками. Королева Волшебного государства говорит, что каждый из ребят может стать лучом добра, отправив открытку другу, отряду или воспитателю. Главное – написать от сердца. Далее торжественно открывается мастерская Открыток. Вечером в ходе рыцарских испытаний королева Волшебного государства раздает титулы рыцарям и дамам (рыцарь Светлого Сердца, леди Солнечной Улыбки, Хранитель Добра, дама Добрых Дел, рыцарь Чести и Поддержки, принцесса Отзывчивости, защитник Тишины и Порядка, баронесса Веселья, лорд Искреннего Смеха).

День Мастеров посвящен творчеству, ремеслам и волшебному мастерству. Сказочные персонажи помогают детям раскрывать таланты и фантазию. На линейке появляются сказочные герои: фея Красок, гном Мудростей, кот Художник, Лесной Мастер. Они приглашают детей на день волшебных превращений и ремесел. Каждый отряд получает путевой свиток мастера (маршрут по мастерским). Организуется несколько тематических мастерских, которые отряды обходят по очереди: мастерская драконьих щитов (дети создают из картона собственные щиты мастерства); Академия волшебной каллиграфии (пишут поздравления, заклинания добрых слов, оформляют пергамент); Лавка светлячка (делают фонарики из бумаги и цветной пленки); Мастерская живой

музыки (создают простые музыкальные инструменты (шумелки, маракасы) и импровизируют с феей Ритма); Лесная гончарня (лепят из природных или подручных материалов).

Вечером организуется торжественное награждение самых активных мастеров волшебства и вручение медали искусства.

5. День путешествия по русским народным сказкам. Этот день погружает детей в атмосферу героизма и традиций. Воспитанники знакомятся с персонажами и моралью русских народных сказок. На линейке появляются Баба-Яга (добрая и смешная), царевна Несмеяна, Иванушка-дурачок, Водяной. Рассказывают, что в лагерь прибыла Книга Сказок, но ее страницы перепутались. Только отрядные герои могут пройти сказочные испытания и восстановить ее порядок.

В течение дня проходит сказочный квест по станциям: «Избушка наоборот» (встречает Баба Яга) (дети проходят по Кривому мосту, собирают загадочные коренья); «У Лукоморья» (детей встречает Кот ученый, проводится викторина по сказкам); «Волшебные перышки Жар-птицы» (сортируют карточки по сказкам, отгадывают загадки); «Три Богатыря» (перетягивают канат, метают булавы, прыгают через реку Быструю); «Море-океан и Водяной» (водные игры на скорость и меткость); «Царевна Несмеяна» (участники стараются рассмеять сценками и шутками). За каждое испытание выдается «сказочная монета». Кто собрал все, получает грамоту «Герой народной мудрости». Вечером проходит театральный капустник «Сказка на новый лад».

6. День Всезнайки. Этот день полон викторин, логических задач, загадок и научных чудес – каждый может проявить смекалку, эрудицию и любознательность.

На линейке «Парад знаний» появляется главный герой дня – Всезнайка в ярком костюме, очках и с книгой. Его сопровождают помощники: фея Фактов, профессор Загадкин, Библиотекашка. Отрядам вручаются «умные жетоны» – эмблемы команд ученых, которые они будут собирать за победы.

День начинается с флешмоба: дети изображают «формулу радости» – три хлопка, два поворота, один прыжок.

Турнир Знаний (команды проходят маршруты); Головоломки от профессора Загадкина» (дети решают ребусы, анаграммы, логические задачи); «Эрудит-сказочник» (угадывают сказки по трем словам, находят нелепости в перепутанном сюжете); «Фактомет» (участвуют в блиц викторинах); «Шифровальная лавка» (расшифровывают послания, записанные цифрами, символами, азбукой Морзе); «Лаборатория Смеха» (решают экспериментальные загадки – угадывают предмет по ощущению, весу или запаху); «Путешествие по странам мира» (угадывают страны по флагам, национальным блюдам или приветствию).

Команды получают фрагменты «карты ума». Собрав все, они открывают сундук Всезнания.

День заканчивается игровым шоу «Умники и Умницы». Победители получают «Кубок Всезнайки» и дипломы «Лагерный Умник (Умница)».

7. День Спасайкина посвящен безопасности, взаимопомощи и отважным поступкам. Дети выступают в роли спасателей, врачей, пожарных, лесников и супергероев, готовых прийти на помощь.

Учебно-игровой квест «Миссия «Спасайкин» проходит по следующим станциям: «Пожарная станция» (действия при пожаре: эстафета «спаси мягкую игрушку из здания», броски в «пламя» водой (кольца в мишень)); «Первая помощь» (осваивают навыки: как наложить бинт, вызвать помощь, действовать при ушибах и ожогах); «Безопасность на дороге» (участвуют в викторине по ПДД); «Спасение в лесу» (ищут путь по карте, проходят по «болоту» (используя островки), задача – не потеряться и позвать на помощь); «Пункт экстренных телефонов» (запоминают номера 101, 102, 103, 112 в формате викторины и карточек); «Зона супергероев» (выполняют задания «помоги другу», «вылечи лень», «подари обнимашку», чтобы подчеркнуть ценность добрых поступков).

Закончил день парадом Юных Спасателей.

8. День талантов проходит под девизом «Сегодня лагерь станет сценой, где каждый – артист своего дела!». Команды получили «звездные приглашения» на вечерний концерт. Отряды готовят номера для финального шоу: песню (сольное выступление или хор), танец (современный, народный, юмористический), сценка, мини-спектакль, фокусы, трюки, чтение, beatbox, жонглирование, стендап и т.д. Организуются творческие локации (репетиционная поляна – для оттачивания номеров; арт-уголок – для оформление декораций и афиш; костюмерная феи Гламурики – здесь помогают собрать образ).

Вечером проходит гала-концерт «Звезда лагеря – 2025» (объявляют победителей в номинациях «Голос лагеря» (за вокальный номер), «Душа сцены» (за артистизм), «Взлет вдохновения» (за творческое открытие); «Сияние дружбы» (за поддержку своей команды); «Маленькая звезда – большое сердце» (за самое трогательное выступление). Ведущие вручают грамоты, медали и «звезды признания».

9. День фантазии – праздник воображения, перевоплощений, необычных идей и настоящих чудес. В этот день все возможно, и границы реальности исчезают.

Утро начинается с зарядки-безуминки: по команде воспитателя дети изображают, как рисуют радугу, шагают по облакам, превращаются в летающие карандаши. Далее всех ждет парад Воображения, где нужно пройти станции для креативного самовыражения:

«Лаборатория невозможных изобретений». Воспитанники из бумаги, пластилина, скотча, картона создают устройства мечты: машину для объятий, шлем-телеport, будильник-смех.

«Сказка наоборот». Дети разыгрывают сказки, где Злой Волшебник – главный герой, а Баба-яга спасает планету.

«ФантоFoto». Фотосъемка с аксессуарами.

«Язык фантазий». Придумывают новые слова и составляют из них фразы, у каждого отряда свой «официальный» язык.

День заканчивается карнавалом Фантазии. Каждый отряд демонстрирует образы, которые они сами создали: Галактический повар, Звездный ученик, Сырный властелин и т.д. Звание «Повелитель Фантазии» получают те, кто в этот день был особенно креативен.

10. День здоровья посвящен активному образу жизни, правильному питанию, соревнованиям и заботе о себе и друзьях. На линейке появляется доктор Весельчак в халате и с большим термометром. Он объявляет, что в лагере открывается Школа супергероев здоровья. Отряды получают карты здоровья – маршрутные листы для прохождения станций. Зарядка проходит под девизом «Будь как огурчик!». Организуются станции:

«Сердце и ритм». Танцевальная разминка под музыку, соревнование по ритмике, замеры пульса до и после.

«Здоровое питание». Игры: «Угадай по вкусу», «Полезно или вредно?», составление тарелки здоровья из картинок.

«Пункт гигиены». Веселые эстафеты: правильное мытье рук, чистка зубов гигантской щеткой (игровой макет).

«Быстроноги». Веселые старты: бег в тапках, прыжки с мячом, «карусель на огороде».

«Остров здоровья». Тренировка дыхания, игры на расслабление, «Поймай эмоцию», мини-медитации.

На каждой станции команды получают «витамины победы» – наклейки на карту здоровья.

К вечерней линейке необходимо спроектировать и презентовать стенд здоровья с пословицами и советами.

11. День игр и игрушек. В этот день лагерь становится Игрушландией, и каждый – герой своей любимой игры. Отряда вручаются игропаспорта, в которые будут ставиться штампы за каждую пройденную станцию.

Дети приглашаются на Ярмарку игр и игрушек. На территории лагеря оборудованы зоны:

Зона «Музей любимых игрушек». Дети рисуют любимые игрушки.

Зона «Площадка веселых стартов». Подвижные игры с игрушечной тематикой.

Зона «ИграРазум». Настольные и логические игры.

Зона «Мастерская «Игрушкодел». Создание собственной игрушки.

Этот день заканчивается Игрушечный карнавалом.

12. День приключений. На линейке появляется проводник Приключений, который говорит: «Наша миссия – пройти через лес Испытаний, расшифровать тайные знаки и найти звездный артефакт!» Отряды получают карту приключений с маршрутами и подсказками:

1. «Переправа через «болото». Пройти по «кочкам», не наступая на землю. Легенда: «Мост затонул – только ловкость спасет!»
2. «Таинственная находка». Найти спрятанные предметы, используя подсказки (указатели, ребусы, загадки). Легенда: «Клад был утерян... но тот, кто ищет, тот найдет!»
3. «Загадочная поляна». Отгадать три загадки, чтобы получить фрагмент карты. Легенда: «Мудрость старого совенка откроет путь дальше!»
4. «Попади в дракона!» Метать мячи в мишень (изображение дракона с кольцами или коробками). Легенда: «Дракон злится – усмири его меткостью!»
5. «Следопытский след». Пройти маршрут, ориентируясь по следам (следы из картона или веревочная тропа). Легенда: «Следы уводят вглубь леса... но не все они верны!»
6. «Перенеси артефакт». Пронести «драгоценность» (шарик, кубик) до финиша на ложке или на голове. Легенда: «Артефакт хрупок – не урони!»
7. «Волшебное слово». Из букв составить заклинание (слово, подходящее к теме: «дружба», «поиск», «ключ»). Легенда: «Слово магии открывает путь к финишу!»
8. «Финальный сундук». Набрав все жетоны, команда отгадывает финальную загадку и получает ключ от сундука с сюрпризом. Легенда: «Только тот, кто прошел путь, достоин сокровища!»

День заканчивается игрой «Я самый, я самая».

13. День литературного праздника. В этот день оживают книги, герои выходят на сцену, а сами дети превращаются в писателей, поэтов и рассказчиков. На линейке появляются герои из классики: почтальон Печкин, Мальвина, Карлсон, Айболит, Алиса из Страны чудес. Королева объявляет: «Сегодня – день чудес и страниц, где каждый станет автором собственной истории!» Каждому отряду вручается Книга отряда – блокнот, в который они будут записывать впечатления, стихи и идеи в течение дня. Литературная мастерская проходит в следующих зонах творчества:

«Сюжетная фабрика». Дети вместе с вожатыми придумывают историю: кто герой, где происходит действие, какой конфликт и финал.

«Бюро смешных рифм». Сочиняют стихотворения, шарады, считалки.

«Станция книжных испытаний». Дети проходят квест по мотивам известных сказок и рассказов (загадки, викторины, логические задания).

«Мастерская закладок и обложек». Делают красивые закладки, оформляют обложку для «Книги отряда».

Вечером всех ждет бал Литературных героев, где проходит награждение за лучший рассказ (номинация «Золотое Перо»), за креативный костюм (номинация «Лучший книжный образ»), за необычные идеи (номинация «Словооткрыватель дня»), за любовь к книгам (номинация «Сердце читающего лагеря»).

14. День звезд Сказочного царства. Этот день объединяет все пройденное за две недели, превращаясь в праздник благодарности, признания и ярких воспоминаний. День торжественного финала лагерной смены. Воспитанники проводят время в подготовке к празднику «Звезды нашего лагеря». Ребята продемонстрировали простые, душевые и веселые номера, чтобы проявить себя и завершить смену на радостной ноте.

15. День прощания символизирует завершение большого пути от простых жителей до мудрых героев Сказочного царства. На линейке появляется королева Волшебного государства и объявляет: «Сегодня мы закрываем врата Волшебства. Но магия останется в каждом, кто прошел наш путь доблести, дружбы и добрых дел!»

Ребят приглашают на магический квест перед закрытием врат. Им необходимо найти «звездные кристаллы» дружбы, фантазии, смеха и помочь фее собрать заклинание прощания.

Далее все герои собирают интерактивную книгу волшебной смены. На листах ватмана каждый отряд оформляет свою страницу: фото, рисунки, ключевую фразу смены, имена всех участников с титулами. Вечером ее красиво переплекают и вручают королеве Волшебного государства. Переход от простых жителей к магам, рыцарям, королевам оформляется вручением «финальных символов». Отрядам выдают свитки признания с титулами, которых они достойно достигли: «Рыцари Заботы», «Маги Настроения», «Советники Смелости», «Хранители Улыбок».