

	15.08	16.08	17.08	18.08	19.08	20.08	21.08
8:30 подъем							
ЗАВТРАК 9:00-9:55 10:00 ОБЩИЙ СБОР							
УТРО	12:00 отъезд	пары\МК	пары\МК	пары\МК	пары\МК	пары\МК	пары\МК
ОБЕД 13:00-13:55 14:00 ОБЩИЙ СБОР							
ДЕНЬ	заезд, 15:00 - 16:30 расселение, 16:30-16:55 собрание, 17:00 тест	16:50 Сбор 17:00-18:30 подготовка к открытию смены (визитки)	16:50 Сбор 17:00-18:30 Игра "Перекрёсток"	17:00-18:20 подготовка к "FW", выявление тематики, сбор костюма и тд	17:00-18:00 водная битва	17:00-18:30 Подготовка фотопроектов	16:50 Сбор 17:00 Манул или не манул?
ПОЛДНИК 16:15-16:45 УЖИН 18:30-19:30							
ВЕЧЕР	20:00 спиддэйтинг+тимбилд, 22:00 ранний отбой	20:00 открытие смены	19:30 квиз "Я тебе не верю"	20:00 "Fashion week"	19:30 Игра "День из лагеря"	20:00 Презентация и смотр проектов, оценивание	19:30 JUST DANCE Color Party
ЗАМЕТКИ		вечерний огонёк	капитанская планерка, вечерний огонёк	вечерний огонёк	капитанская планерка	вечерний огонёк	капитанская планерка
22:30 отбой							
	22.08	23.08	24.08	25.08	26.08	27.08	28.08
8:30 подъем							
ЗАВТРАК 9:00-9:55 10:00 ОБЩИЙ СБОР							
УТРО	11:00 Веселые старты	пары\МК	пары\МК	пары\МК	МК	пары\МК	11:00 отъезд из лагеря
ОБЕД 13:00-13:55 14:00 ОБЩИЙ СБОР							
ДЕНЬ	14:00-16:00 Роботы 17:00-18:30 МК	17:00-18:20 Беглещы (спорт. игра)	17:00 сбор, тз, смотр и подготовка к шоу	16:50 Сбор 17:00 QR-KBECT + подготовка	Бизнес дэй: 14:00 сбор, 14:15 старт утверждения бизнеса, 14:30 получение капитала и материалов, до 15:30 подготовка места, 15:45 старт, 17:45 - конец, уборка мест	14:00 - 16:00 программа-награждение, вручение сертификатов и призов	-
ПОЛДНИК 16:15-16:45 УЖИН 18:30-19:30							
ВЕЧЕР	19:30 BRAINBOMB	19:45 Психигра (14+) \интеллектуальная игра (младшие)	20:00 Шоу Талантов: SHINE BRIGHT	20:00 стартин	20:00 Аукцион	подготовка к закрытию+сбор вещей 20:00 диско+ 21:30 прощайки	-
ЗАМЕТКИ	вечерний огонёк + выходной	вечерний огонёк+капитанская планерка	вечерний огонёк	Сквозной тг-канал+капитанская планерка	Выходной, вечерний огонёк		
22:30 отбой							

Конкурс организаторов смен.

Лагерь «Nordic school»

Смена «Nordic summer TOP» - это самые яркие события лета 2022. План был реализован на второй смене в Мичуринском – заключительной летней смене «Nordic school», прошедшей в период с 15 августа по 28 августа 2022 года на базе «Michur Inn» в Ленинградской области.

Автор смены: Клименчич Алина

Организаторы смены: Клименчич Алина и Чикиташ Полина.

15.08 – Speed dating

В начале детям повязываются ленточки в соответствии с частотой прибытия в лагере. Это поможет новеньким держаться вместе, а старичкам помогать вливаться. Проводим несколько игр на знакомство и на сплочение на весь зал, далее детям выдаются анкеты с вопросами. Цель – вписать туда как можно больше имен, фактов и выполнить как можно больше заданий, чтобы стать знатоком. В конце ребята становятся в 2 круга «общения» и на 1 мин становятся друг другу собеседниками. В конце небольшой интерактив.

16.08 - Открытие смены

Ребята получили задание: представить каким же будет лагерь будущего? Что в нем останется, а что вовсе исчезнет? Все это нужно представить в виде визитке отряда, которая отвечает критериям:

весь номер: не менее 1.30 мин и не более 2.30 сек, танец - не менее 30 сек и не более 1 мин, разговорная часть - не более 1 мин, наличие эмблемы и названия, девиза, фирменного движения

тема: Лагерь будущего

обязательно: объединяющий элемент, костюмы, участие всех в отряде

Отчет: по итогам были представлены 4 отряда:

«To the moon and back» - пофантазировали, что в лагере

«Neo Camp» - увидели

«Мальшарики» - представили,

«Мичюрики» - решили, что в лагере буду

17.08 – Кастинг «Перекресток» и «Я тебе не верю»

Кастинг «Перекресток»: Каждый из вожатых находится в своей локации – это режиссер, у вас есть шляпа с фантами и список всех деток. Когда дети приходят, берут фант – задание для получения роли и бегут выполнять его. Большая часть заданий предусматривает выполнение в компании людей, соответственно у детей есть две роли — организатор (главный герой) и помощник (актер первого плана).

Сдать задание дети могут только другому режиссеру (вожатому) на другой киностудии(станции), бумажку с заданием они оставляют на месте проб после выполнения.

Когда дети выполнили задание, вы в списке отмечаете галочками организатор и помощников в соответствующих столбцах. В конце подводится рейтинг самых активных организаторов и помощников.

Отчет:

Квиз «Я тебе не верю»

Квиз направлен на сближение детей и педсостава и основан на шуточных вопросах и интерактивных заданиях, где дети и вожатые взаимодействуют и зарабатывают баллы в рейтинг.

18.08 – «Fashion week»

Каждый отряд становится модным домом, который готовит коллекцию к показу. Каждый модный дом имеет свою тематику, а именно:

- «Санкт-Петербург», «Вселенная Disney», «Древнегреческая мифология: тогда и сейчас», «Базовая литература»

Критерии:

Одеты все модели из отряда и выступают на подиуме и + 1-2 ведущий дизайнер рассказывает преимущества, чем вдохновлялся и другие факты о Вашей коллекции, а также представляет моделей

Ведущих можно не наряжать в тематику, но они должны выглядеть опрятно и красиво.

Костюм должен отражать вашу тематику.

Учитывается: эмоции героев, позы, реквизит, прически, макияж, костюмы, история костюма, музыкальное сопровождение, проходка.

Отчет: всеобщий приз зрительских симпатий и признание жюри получил отряд с тематикой «Вселенная Disney». Были награждены отдельные модели и ведущие разных коллекций за харизму и оригинальность подачи образа.

19.08 – День из лагеря

Станционная игра «День из лагеря» погружает детей в обстоятельство, что они сами становятся подменными вожатыми в лагере, откуда почему-то уезжают все наставники.. Каждая команда новоиспеченных вожатых получает руководство от директора лагеря на обход корпусов, чтобы решить все возникшие ситуации. Ребята встречают таких персонажей, как:

- ребенок, который забыл штаны для выступления, но он не успеет сбежать за новыми, нужно быстро сделать новые из имеющихся материалов;
- ребенок, который обожает зарядку, но сегодня ему ее никто не провел, однако, он хочет зарядку под свой плейлист;
- ребенок, который скучает по дому и постоянно грустит;
- ребенок, у которого сломался телефон с любимой игрой;
- кружковод, который ничего не умеет;
- преподаватель направления «искусство», который заменяет диджея;
- два брата, которые постоянно шалят и могут задирать других детей;
- директор, которая может дать странное срочное поручение;

После тяжелого трудового дня ребята возвращаются в главный зал, где рассказывают на планерке о всем происходящем и узнают, что новый педсостав найден, а в награду за их труд их ждет небольшая дискотека.

Отчет: герои отмечали себе какая команда лучше всего справляется с ситуацией, выбирает нестандартные решения и слаженно работает. Дети отметили, что не думали, что быть вожатым может быть не только весело, но и сложно.

20.08 – «Водная битва» и «Фотопроекты»

Водная битва

4 команды с отличительными ленточками. 1 – добывают припасы (емкости для воды). 2 – наполняют резервы.

1 раунд – попадание в часть тела (кроме головы) – запрет на пользование в течение 3 минут

Попадание в голову – переход в другую команду

2 раунд – выигрывает самая сухая команда

Фотопроекты направлены на важные социальные темы для детей. Задача отряда была в выборе направления и раскрываемой темы (пример: семья – гиперопека). После выбора темы и утверждения наставником необходимо:

- отснять не менее 3 и не более 10 снимков
- подготовить презентацию проекта (место, текст, оформление)
- подготовить презентующий проект

Оценивается: грим, образы, фотообработка, раскрытие проблемы, творческий и креативный подход. Решение или пути к проблеме, Задействованность участников, Реквизит, Украшение отрядного места. Презентация проекта, тайминг, музыкальное оформление.

Отчет: была организована карусель фотопроектов, где жюри и наставники с отрядами посетили комнату с важной социальной темой, отраженную отрядом. После каждой наставник и дети оценивали просмотренный материал и обсуждали, затем передвигались далее. Вожатые подготовили проект на тему «Дружба»

21.08 – «Манул или не манул» и «Just Dance Color Party»

Ребята оказываются с пустой справкой в незнакомом странном городе, где все герои себя уж очень непонятно ведут. Чтобы выбраться из него и попасть на вечеринку им нужно доказать очевидную вещь: каждый из них не манул, а человек. Представители города: главный манульный терапевт, манульная полиция, дворник с аллергией на кошек, Глава ЗАМС (запись актов манульного состояния), министр манулов, МС Манул (диджей), психолог, бухгалтер. Каждому персонажу что-то нужно и общение с ними вряд ли пройдет гладко и быстро. Поэтому стоит научиться договариваться и действовать сообща, чтобы министр манулов подтвердил Вашу человечность.

Темой дискотеки стала цветовая вечеринка – фиолетовый (то, что сейчас модно и актуально) и красный (яркая классика). Ребят ждали конкурсы, интерактивы и танцевальные батлы до упаду.

22.08 – «Роботы» и «BrainBomb»

Нашу планету начала поглощать цифровизация и только люди могут спасти всех от того, чтобы стать механическими куклами. Цель людей – взорвать главный процессор, а цель роботов – не допустить этого. Люди делятся на 2 клана: бессмертные (имеют 2 уровня защиты) и смертные (имеют 1 уровень защиты). Чтобы сорвать уровень защиты – необходимо окружить 1 человека не менее, чем 3 представителями враждующих команд. Тогда человек а) остается под второй защитой б) переходит в другой клан. Добраться до процессора могут только избранные с определенным количеством «ценностей», за неправильную попытку взрыва – ценности аннулируются.

ВВ – мероприятие, где каждый может показать не только свои знания, но и применить смекалку и креатив. Это блок заданий для команды на скорость, точность и творческую реализацию.

- 1) данетки

- 2) построить из 25 карандашей как можно больше имен участников команды
- 3) сделать из бумаги самую высокую и стойкую башню
- 4) построить рабочий яйцелет, который будет а) надежным б) креативно оформлен

23.08 – «Беглецы» и Псих.игра(старшие)\Интеллектуалка(младшие)

Каждая команда – это беглецы, которым ради спасения необходимо а) узнать как можно больше номеров бежавших из других команд б) не попасться другим

Чем больше номеров принесет команда, тем больше очков зарабатывает.

Интеллектуальная игра: раунды, проверяющие сноровку не только по школьной программе, но и в повседневной жизни.

Психологическая игра: ребята узнают о авиакатастрофе, случившейся на этом месте 2 недели назад. Однако, гадалка рассказывает, что чувствует беспокойство этих душ, будто они не закрыли свои дела. Каждый персонаж имеет противоречие личности. Ребятам предстоит найти всех среди обломков самолета и понять чья же жизнь ценнее и нужнее остальных для второго шанса.

24.08 – Шоу талантов «Shine Bright»

Шоу-программа, где ведущие ищут самую яркую звездочку. Оказывается она в сердце, которое готово творить и не бояться. В перебивках для зрителей и вожатых интерактивы.

25.08 – Стартин

Гормоны отвечают за определенные эмоции из всего спектра, это то, что влияет на наше настроение, состояние и даже внешний вид. Каждый отряд достает наугад 1 гормон, который им предстоит отразить с помощью танца с предысторией, чтобы зритель мог узнать какой же гормон перед ним. Варианты:

- эндорфин
- адреналин
- окситоцин
- серотонин

26.08 – Бизнес дэй

Каждый пионер становится самостоятельным креативным гражданином, который может открыть свое ИП или фирму. В отведенный срок ему нужно подготовить свой бизнес план, чтобы получить разрешение и вписать туда всех работников. После этого фирма или ИП начинает подготовку к приему клиентов, получает свой капитал и покупает материалы. Когда пробивает заветный час все фирмы открываются и развивают свой бизнес. За заработанные деньги возможно приобрести мерч и сурпризы от педагогического состава.

27.08 – Награждение и дискотека

Шоу-программа, состоящая из номеров, интерактивов и подведения итогового рейтинга смены.

28.08 – Отъезд

Дабы уложиться в формат файла, прилагаю фотографии с мероприятий в документе:

https://docs.google.com/document/d/1TPgKI-fdXocvGIRHxIGJ1X8TA__yaUMmm-tpaNxm2X0/edit

Приятного просмотра! 😊