

Nordic School

**Организатор и автор
плана смены:**

Веселова Ксения

**Соавтор и помощник
организатора:**

Серебров Артём

Место проведения:

Казань, полилингвальный
центр "Адымнар"

Даты смены:

13-25 августа 2022 года



Немного данных о смене

Всего детей: 55 человек

Возраст: 11-17 лет

Взрослый состав смены:

Руководитель: Григорьева Екатерина

Врач: Берсенева Ольга

Организатор смены: Веселова Ксения

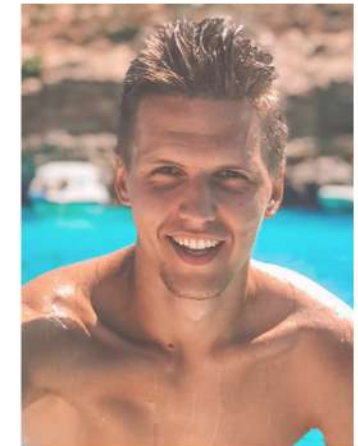
Помощник организатора, вожатый:
Серебров Артём

**Ответственный за фото, видео,
текстовый контент:** Павленко Иван

Вожатые:

- Гачек Ян
- Улас Егор
- Петрова Анастасия

Тематика смены: путешествия, туризм



Концепция смены

Путешествие - это не просто поехал в другой город или погрел пузико на пляже. Настоящее путешествие - это яркая палитра событий, эмоций, чувств, впечатлений. Каждое путешествие хочется запомнить до последней песчинки, до последней улыбки.

Путешествие - это маленькая жизнь, и в этой поездке мы попробуем разобрать понятие путешествие на составляющие. В чём рецепт идеальной поездки. Каждый день будет отражением одного из составляющих крутого путешествия, а в конце смены ребята смогут создать свой собственный проект, который на их взгляд сделает путешествие незабываемым.



План-сетка

ДР	13.08.22		14.08.22	15.08.22	16.08.22	17.08.22	18.08.22	19.08.22	20.08.22	21.08.22	22.08.22	23.08.22	24.08.22	25.08.22
	сб		вс	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс	пн	вт	ср	чт
10:00	Сбор вожатых	9:00 9:30	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	Подъем Зарядка	7:00 Подъем 07:30-08:30 - Завтрак
11:00	Сбор детей в аэропорту	9:40-10:20 10:20-10:30	Линейка	Завтрак	Завтрак	Завтрак	Завтрак	Завтрак	Завтрак	Завтрак	Завтрак	Завтрак	Завтрак	11:00 - спуск чемоданов 12:00 Автобус
13:40-15:45	Перелет Санкт-Петербург - Казань	10:30-13:00	- Тестирование - Оформление комнат - Прогулка/пляж	Английский язык - Спорт - Роспись шопперов	Английский язык - МК "Журналистика" - Йога	Английский язык Прогулка с мк по фото/пляж	Английский язык - МК "Танцы (подготовка к гавайской вечеринке) - МК актрера (1-3 гр)	Английский язык - МК "Танцы" (подготовка к гавайской вечеринке) - МК Актрера (2-4 гр)	Английский язык - Спорт - Мафия по мотивам Гарри Поттера (усложненная)	Английский язык - МК танцы(подготовка к гавайской вечеринке) + - МК "Значки и фетра"	Английский язык - Туристический кластер макет (2-4) + защита проекта	Английский язык - Туристический кластер макет (1-3) + защита проекта	Английский язык - Пляж/Спорт - Тренинг "Острова"	16:45 -19:00 - Перелет Казань - Санкт-Петербург
16:00	Трансфер	13:15-14:00	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	
17:30	Прибытие в лагерь	13:45-16:15	- Игры на знакомство и взаимодействие по лентам - Первое впечатление - Циферблат	Английский язык - Спорт - Роспись шопперов	АКВАПАРК 14:00 - Пешком идем в Аквапарк (Оплачено по безналу за 6 часов) 14:30 - Отдыхаем в Аквапарке	Английский язык Прогулка с мк по фото/пляж	ИННОПОЛИС 13:45 - Подача автобуса 14:00 - Отъезд 15:30-17:00 - Экскурсия в Иннополисе 17:00-18:00 - Прогулка по Иннополису 18:00 - Отъезд 19:00 - Храм всех религий (смотрим только снаружи) 19:30 - Отъезд	Английский язык/Пляж - Спорт - Мафия по мотивам Гарри Поттера (усложненная)	Английский язык - МК танцы(подготовка к гавайской вечеринке) + - МК "Значки и фетра"	Английский язык - Бассейн с 14:00 до 15:40 - спорт + игры	Английский язык - Бассейн с 14:00 до 15:40 - спорт + игры	Английский язык - Пляж/Спорт - Тренинг "Острова"		
17:30-18:30	Обед	16:15-16:30	Полдник	Полдник		Полдник		Полдник	Полдник	Полдник	Полдник	Полдник	Полдник	
18:30-19:30	Расселение	16:30-18:30 18:30-19:30	Тимбилдинг по командам - Выдача задания на презентацию - Подготовка к презентациям команд	Фотоквест "Мама, я в Vogue"		Создание костюма солисту + Подготовка к стартин	Спортивная игра "Хвостики"	Стратегическая игра на местности "Дракон"	Съемка реклам	БИЗНЕС ДЕНЬ	Прогулка по городу на выбор	Выдача задания на финальный вечер. Подготовка		
			Ужин	18:00-19:00 Ужин (РАННИЙ, предупредить столовую)	Ужин 20:00	Ужин	20:00 - Ужин	Ужин	Ужин	Ужин	Ужин 19:00	Ужин	Ужин	
19:30-21:30	Собрание + Открытие	20:00-22:00	19:45 Ген прогоны презентаций команд 20:45 Шоу-программа с презентациями команд	ФАРОЛЕРО 19:00 - добираемся на метро до Фаролеро 19:45 - Сбор 20:00 Начало (будет деление на 2 группы)	19:30 Получение материалов для создания игровой фигуры для Джуманджи 20:15 Игра "Джуманджи"	19:30 Фотосессия танцевальных коллективов + ген прогоны 20:00 Стартин "Твой звездный час"	21:00 Chill Time	19:30 Выдача ролей, знакомство с правилами, выбор тактики 20:15 Сюжетно-ролевая игра "Пентамерон"	Шоу-программа "Prime Time"	20:15 Гавайская вечеринка	Аукцион + Шоу программа "TV Show"	Гитарный вечер	Шоу программа "Это финал" + Финальная дискотека	
21:30-22:30	Ужин	22:00	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	Вечерний чай	
22:30	Отбой		Отбой	Отбой	Отбой	Отбой	Отбой	Отбой	Отбой	Отбой	Отбой	Отбой	Отбой	

Итоговая смета*:

Мастер-классы: 20 664р
Общие закупки: 34 530р
Призы: 15 462 р

*Смета, за которую отвечал организатор смены, без учета экскурсий, трансфера и дозакупок на месте

Подробнее обо всех позициях сметы можно почитать по ссылке:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LeW7F4CEHDoaTH5J0g87Pg_RCf_ZcV9WGQuC_eQnHg/edit?usp=sharing

P.S 1

Свечки встраивались в план-сетку по мере необходимости и возможности

P.S 2

Все мероприятия в план-сетке являются проведенными, запасные на альтернативную погоду в данной план-сетке отсутствуют, как и альтернатива мастер-классам тренингам и тд. для облегчения восприятия

Мероприятия отчёт

1 день

Открытие

Цель: погружение в смену

Задачи:

- адаптация к новому месту, людям
- знакомство с тематикой смены, вожатыми
- деление на команды, дать возможность почувствовать себя частью коллектива
- снятие тактильных и коммуникативных барьеров
- повышение эмоционального фона

Суть:

Шоу программа с набором индивидуальных и командных заданий.

Ребята разбиты на базовые команды и часть заданий выполняют вместе, например: "Хрю", "Постройся по", "Удержи шар и тд", вторая часть заданий направлена на индивидуальное выполнение и возможность коммуникации с ребятами из других команд. Задания могут быть в формате выполнения чек-листа на скорость, "Эволюция" и др.

Все задания адаптированы под Казань, например, "Собери эчпочмак", "Выполни чек-лист" туриста и тд. Начало программы открывал тизер с видами Казани и представлением команды вожатых.



Мероприятия отчёт

2 день

Игры на знакомство

Цель: знакомство

Задачи:

- сообщение имен участниками друг другу
- закрепление имен
- снятие коммуникативных барьеров

Суть:

1 этап
Игра по 4-5 лентам по 10-15 человек в каждой. Ребята проходят игры на знакомство и на взаимодействие в постоянно меняющихся группах

2 этап
"Первое впечатление"

3 этап
"Циферблат"

Тимбилдинг

Цель: сплочение команд

Задачи:

- создание условий для качественного прохождения станций
- снятие тактильных барьеров
- выявление лидерских качеств
- диагностика поведенческих особенностей

Суть:

Мероприятие станционного формата, проводится самими вожатыми. Станции представляют собой игры на сплочение и их вариации. На точках есть необходимый реквизит. Задание ограничено по времени, может иметь несколько уровней сложности в зависимости от возможностей команды, проходит в тишине.

По концепции ребята принимают на себя роль ивент менеджеров, которые должны решить любые проблемы приезжего туриста

Презентации команд

Цель: презентация команд

Задачи:

- раскрытие творческого потенциала участников команд
- создание условий для взаимодействия внутри команд
- сплочение
- повышение эмоционального фона

Суть:

Презентации команд, разбавленные интерактивами и конкурсами, где в большинстве случаев принимает участие вся команда. Примеры возможных вставок: "Повтори фотографию", "Собери команду" и тд. Краткое примерное задание на презентацию: отличительная особенность вашего туристического агентства. Тайминг до 5 минут

Критерии:

- соответствие формулировке задания
- участие всего отряда
- использование различных форм прдачи (оригинальный жанр, танец, песня)
- качество сценария
- оригинальность
- харизма



Мероприятия отчёт

3 день

Фотоквест “Мама, я в Vogue”

Цель: формирование и закрепление навыков работы в команде (первое полностью самостоятельное выполнение набора заданий без наставника и в новой команде)

Задачи:

- создание условий для творческой реализации участников
- повышение эмоционального фона
- привлечение внимания к сфере фотоискусства

Суть:

5 перемешанных команд получают заказ на 10 фотографии от спец выпуска Vogue на тему туризма. Примеры названий: "Полет в бизнес-классе", "На берегу океана", "Каникулы в стоге сена" и тд.

Критерии:

- соответствие названию
- оригинальность
- художественная составляющая (композиция кадра, колористика и тд)
- участие всех членов команды (фотограф тоже меняется. Допустимо уменьшение количества людей ради концепции максимум на 3 кадрах)



А еще была роспись шопперов и интерактивная экскурсия по городу “Фаролеро”



Мероприятия отчёт

4 день

Игра “Джуманджи”

Цель: формирование навыка решения задач через совместную деятельность

Задачи:

- выявление лидерских качеств
- развитие аналитического и стратегического мышления
- создание ситуации успеха
- повышение эмоционального фона

Суть: Большая настольная игра. 4 команды по очереди бросают большой игральный кубик и совершают ходы на поле. Каждая клетка - это локация (Комарики, дикие обезьяны, тигр и тд) с заданием на всю команду или на часть ее участников. Вожатые являются персонажами из игры, которые соревнуются на заданиях с участниками команд. В случае проигрыша часть участников команды уходят в альтернативное пространство игры и борются за выход на поле снова. Помимо основных клеток, есть еще уникальные. Побеждает та команда, которая быстрее дойдет до финиша.



Немного аквапарка, йоги и журналистики



Мероприятия отчёт

5 день

Стартин “Твой звёздный час”

Цель: дать возможность участникам почувствовать себя звездой номер один

Задачи:

- создать условия для творческой реализации командного и индивидуального потенциала
- снятие телесных зажимов в игровом формате
- развитие навыков актерского мастерства, импровизации и танца
- повышение эмоционального фона

Суть:

Конкурсная танцевальная программа с подготовкой. Второе мероприятие, где участвуют первоначальные команды (как на презентации).

По концепции в город приезжает необычное шоу, с российскими исполнителями в главной роли.

Каждая команда готовит шоу-номер и костюм (на костюм выдаются материалы) исполнителю в соответствии с жеребьевкой (Певца/певицу с песней + стиль подачи)

Стили подачи (образ, фишки во время танца):

- куклы
- цирк
- мистика (зомби, ведьмы и т д)
- инопланетный/деревенский*
- восточный

Критерии:

- попадание в исполнителя и образ
- костюм
- хореография
- синхронность
- липсинг
- оригинальность

Мероприятие дополняется интерактивами и заданиями для команд.



Мероприятия отчёт

6 день

Chill Time

Цель: снятие физического и эмоционального напряжения

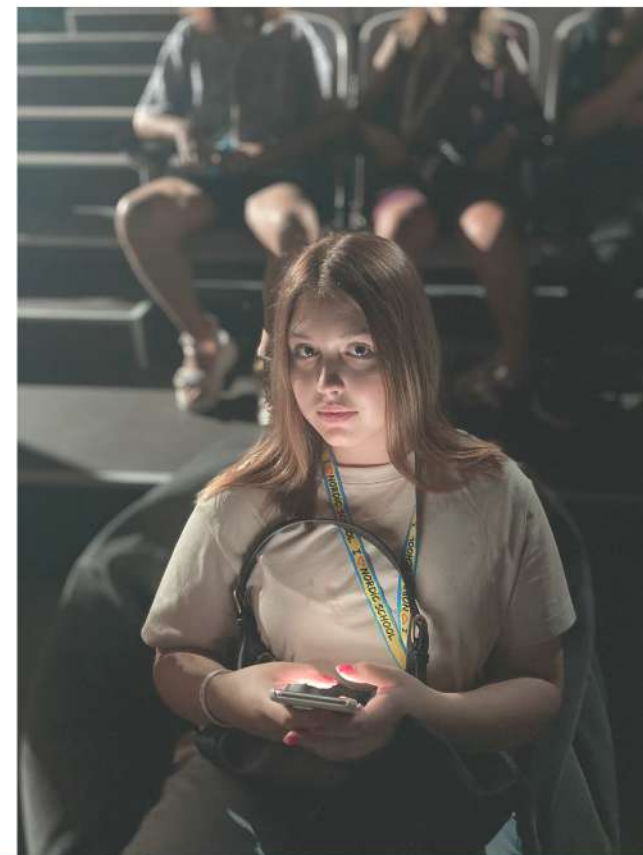
Задачи:

- создание условий для разнопланового времяпровождения на выбор

Суть:

Смесь вечера тишины и вечера настольных игр. Создание независимых друг от друга зон с разным вариантом досуга (короткометражки, настольные игры, территория тишины с рисовалками, читалками, тестами, зона болталок а ля джефф, так же была зона коротких игр соревновательного характера на небольшие группы людей

Почти весь день мы провели в Иннополисе, а после заехали в Храм всех религий



Мероприятия отчёт

7 день

Игра “Хвостики”

Цель: дать проявить участникам свои индивидуальные возможности в рамках командной работы

Задачи:

- создание условий для физической активности
- развитие ловкости, наблюдательности, сообразительности
- повышение эмоционального фона

Суть:

Вариация классической спортивной игры с лентами. Задача команд (4 шт) собрать как можно больше золота и сорвать как можно больше лент-жизней у других участников. Игра последовательно усложняется с каждым этапом (всего 3)



Сюжетно-ролевая игра "Пентамерон"

Цель: раскрыть потенциал каждого ребенка в рамках заданной роли внутри команды

Задачи:

- развитие навыков аналитического и стратегического мышления
- развитие воображения и образного мышления

Суть:

Участники разбиты на 4 команды. Каждая команда представляет собой деревню. У всех жителей деревни есть своя роль (мирный житель, ведьма, охотник, торговец и тд.) В разное время совершаются определенные действия игроками, от которых зависит исход игры. Побеждает команда, набравшая большее количество очков (сумма золота, живых душ и тд). Правила достаточно сложные и требуют внимательного изучения, подготовки и разработки стратегии. Вожатые тоже являются игровыми персонажами.



Мероприятия отчёт

8 день

Стратегическая игра на местности “Дракон”

Цель: формирования навыков разработки стратегии и структурированной работы с четким распределением обязанностей внутри команды

Задачи:

- развитие навыков аналитического и стратегического мышления
- формирование навыка принятия решений и делегирования
- диагностика сложившихся отношений в коллективе
- развитие навыка действовать в многозадачном режиме

Суть:

Стратегическая игра на местности по командам (3 команды).

Цель детей: найти клад с сокровищами. Местоположение его может указать Всевышний после разгадки главного слова игры. Слово можно определить через другие слова, собранные по подсказкам у пирата.

На территории есть драконы, которые ловят ребят и отводят в тюрьму. В тюрьме можно заработать валюту на выход из нее, подсказки, на щит и меч для защиты от драконов.

Валюту можно также зарабатывать, выполняя задания второй и третьей линии.

На территории точно перемещается комиссар, который может остановить команду и отнять у них время игры любым заданием (спеть песню, попрыгать и тд).

Игра заканчивается тогда, когда найден клад. Сложность игры варьируется по мере её хода.

Шоу программа “Prime Time”

Цель: привить интерес к познавательной активности

Задачи:

- создание условий для проявления интеллектуальной активности
- способствовать развитию логического мышления, внимания
- диагностика сложившихся отношений в коллективе
- повышение эмоционального фона

Суть:

Интеллектуально-развлекательная игра с интерактивами и розыгрышем.

Задания разноформатные: на логику, эрудицию, музыкальные, танцевальные. Команды до 7 человек



Мероприятия отчёт

9 день

Съёмка реклам

Цель: развить воображение и образное мышление

Задачи:

- создание условий для развития коммуникативных навыков и творческого воображения
- развитие воображения и образного мышления
- развитие навыков актерского мастерства
- развитие навыков видеосъемки и монтажа
- повышение эмоционального фона

Суть:

Команды (4шт) снимают рекламу предмета, у которого на самом деле другое предназначение. Например: кепка это ракетка для какой-то игры или супер большая чашка для воды.

Тайминг до 2 мин

Критерии:

- сюжет
- оригинальность
- качество монтажа и звука
- участие всех членов команды

Гавайская вечеринка

Цель: Повышение эмоционального фона

Задачи:

- создание условий для разнопланового времяпровождения
- создание ситуации успеха
- снятие физического и эмоционального напряжения

Суть:

Ярмарочный формат вечеринки с конкурсами и небольшой концертной частью. Есть возможность за участие в точках вечеринки заработать валюту для обмена на мини-подарочки
Основная программа:

- 2 танца от детей, поставленных на МК
- Ярмарка с конкурсами соревновательного формата на двоих - четверых
- дефиле костюмов
- дискотека с танцевальными конкурсами
- джаст дэнсы
- краткий МК - повторялка по бачате
- съемка на фотозоне, съемка рилсов
- магазинчик гавайских товаров и вкусностей



А еще у нас был мастер-класс по значкам из фетра

Мероприятия отчёт

10 день

Бизнес день

Цель: формирование знаний об основах бизнеса и применение их на практике

Задачи:

- способствовать развитию навыков самоуправления
- дать представление о составлении бизнес плана
- развитие навыков управления финансами
- повышение эмоционального фона

Суть:

Классический бизнес день. Дети разбиваются по группам, формируют и реализуют бизнес идею, зарабатывают деньги, оказывая услуги и тратят их на получение услуг у других. Вечером на аукционе есть возможность купить мерч Нордик, сертификаты на разные бонусы от вожатых.

TV-show

Цель: Повышение эмоционального фона

Задачи:

- создание условий для проявления интеллектуальной активности
- способствовать развитию логического мышления, внимания
- создание ситуации успеха

Суть:

Конкурсная шоу-программа, состоящая из телевизионных передач ("Что?Где?Когда?", "Битва экстрасенсов" и др. Между передачами зрители смотрят рекламу, заранее отснятую ребятами. Побеждает команда, набравшая больше всего баллов за все передачи.



Мероприятия отчёт

11 день

Создание туристического кластера

Цель: демонстрация полученных навыков командной и творческой работы

Задачи:

- создание условий для реализации творческих идей команды
- формирование навыков создания проекта "от и до" с последующей защитой
- развитие навыков ораторского мастерства и подачи продукта
- создание условий для структурированной командной работы

Суть:

8 команд по жеребьевке создает проект части туристического кластера в формате макета (квартал музеев, парк аттракционов, пляжная территория и тд) в соответствии с заданными критериями:

Критерии:

- соответствие основному заданию
- художественная составляющая
- качество исполнения
- оригинальность
- качество защиты

Гитарный вечер

Цель: подготовить детей к конструктивному расставанию

Задачи:

- собрать образ всего путешествия
- подъем эмоционального фона

Суть:

Исполнение песен под гитару, озвучивание воспоминаний и благодарностей



А еще мы гуляли по городу и закупались сувенирами и каждый посетил всё, что хотел



Мероприятия отчёт

12 день

Концертная шоу-программа “Это финал”

Цель: подведение итогов смены

Задачи:

- поощрение и награждение ребят
- создание условий для конструктивного расставания

Суть:

Концертная программа с торжественным награждением, интерактивами и номерами от ребят, а также дискотекой. В конце программы перед свечками ребята могут выбрать фотографии для сбора записочек от своих сокомандников, а также получает финальный подарочек, своего рода коробку воспоминаний.

