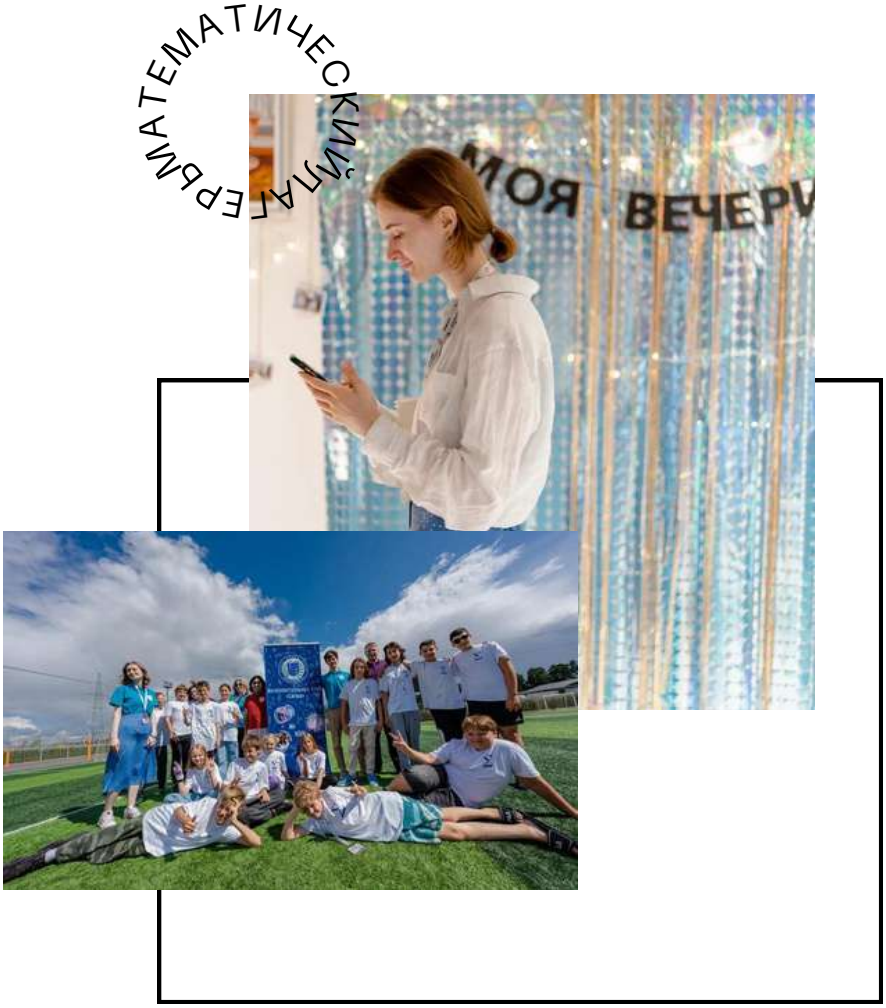
КОНКУРС ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕН 2023



МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛАГЕРЬ
В ГИМНАЗИИ ИМ. Е.М. ПРИМАКОВА
09.07–22.07.23

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ: 11–14 ЛЕТ

ОРГАНИЗАТОР СМЕНЫ:
КЛИМЕНЧИЧ АЛИНА

МСПО, 2023

ПЛАН-СЕТКА

ТЕМАТИКА: НА ШАГ ВПЕРЕДИ

09.07 Игра-адаптация: "Все свои"
10.07 Станционная игра "Break Me"
11.07 Квиз "Вспомнить все"
12.07 "Выше облаков"
13.07 Игра "Десятое королевство"
14.07 Диспут "Let's Talk"
15.07 Интеллектуальная игра "Что? Где? Когда?"
16.07 Творческие мастерские\Фотоквест
17.07 Игра "My rules"
18.07 "Рекламная интеграция"
19.07 Детективная игра "Ламберты"
20.07 "Brain Ring"
21.07 "Color party"
22.07 Финальные награждения, отъезд

МЕРОПРИЯТИЯ

О СМЕНЕ

ТЕМАТИКА: НА ШАГ ВПЕРЕДИ

В наше время очень важно уметь адаптироваться к любым изменениям, быть готовым проявить в себя в самых разных областях – ведь ненужных знаний не бывает.

На шаг впереди – это о интеллектуальном развитии “сегодня” и перспективной реализации “уже завтра”.

В течение смены мы проявим себя с разных сторон, побываем в разных мирах и ролях.

Новые изобретения, безумные идеи, ~~бес~~полезные задания , позитивное и нестандартное мышление и вклад в самое главное – В СЕБЯ.

РАСПИСАНИЕ

8:30 – подъем
9:00 – энерджайзер
9:15 – завтрак
10:00 – занятия
11:30 – второй завтрак
11:45 – занятия
13:15 – обед
13:50 – прогулка
15:00 – занятия
16:30 – полдник
17:00 – дневное мероприятие
18:30 – ужин
19:15 –направления (спорт/ бассейн/настольные игры)
21:00 –время звонков
21:15 – второй ужин
21:30 –вечерний огонек
22:30 – отбой

ИГРА-АДАПТАЦИЯ

Цель: знакомство

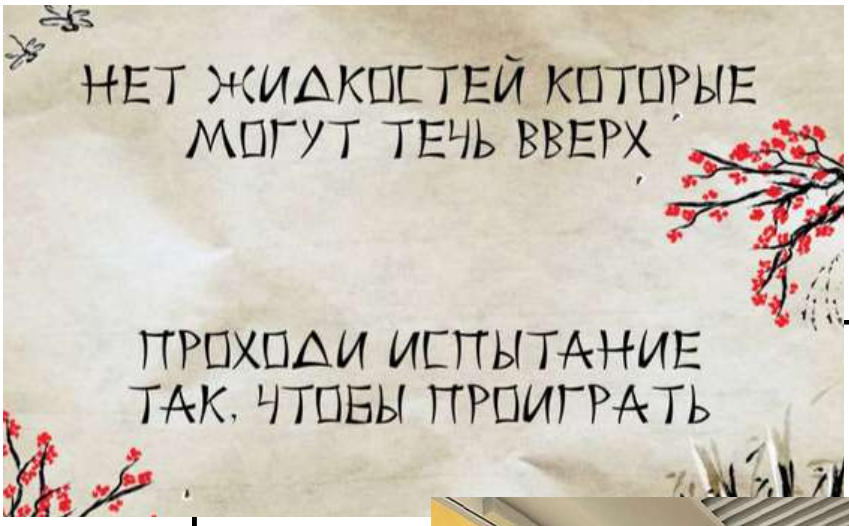
В день заезда ребятам предстояло познакомиться не только между собой, но и с территорией, педсоставом, правилами лагеря. Для этого каждый участник получил чек-лист заданий, а также прошел локации, подготовленные тьюторами.

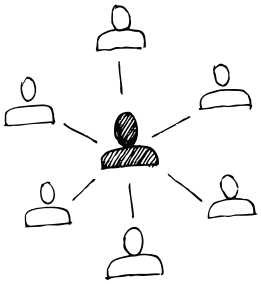
"ВСЕ СВОИ"

BREAK ME

Цель: сплочение классов (команд)

Сегодня ребята погрузились в мир мудрецов, который готовы даровать свои знания и умения, однако, чтобы познать истину мастера, ребятам предстояло пройти **2 препятствия:**
у каждого мастера было утверждение, если команда сочла его верным, то проходила испытание как указано в манускрипте мастера, но если надпись была ложной, то команде предстояло "сломать" задание устоявшегося манускрипта. Так, за определение истины и прохождение локации команда могла получить максимально 10 баллов.





КВИЗ
КВИЗ
КВИЗ

Квиз “Вспомнить все” – это не только интеллектуальная игра, но и возможность для ребят испытать свою удачу, проявить смекалку и умение работать в команде.

Цель: формирование умения работать в команде

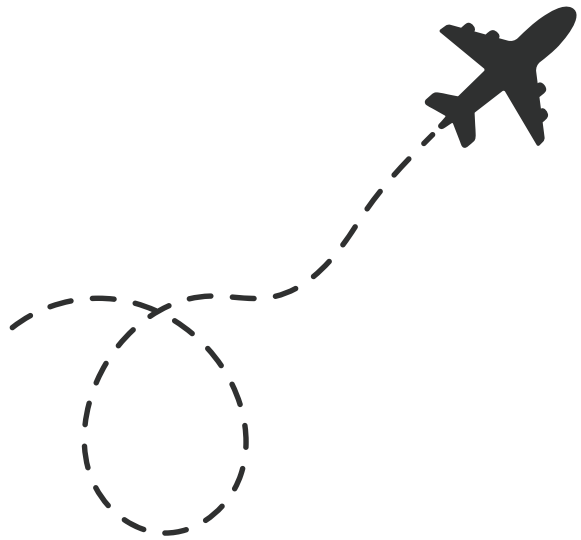
Ребят ждали такие раунды, как:

- Прятки (угадать мультфильм\фильм и спрятанного персонажа)
- Обо всем на свете (вопросы, связанные с географией, кулинарией, кино, праздниками, мемами)
- Музгруз (найти пары мелодий)
- Что нас объединяет? (4 картинки = 1 слово)
- Назад в прошлое (для чего использовался тот или иной предмет)
- Математические лайфхаки
- Интерактивы
- Лотерея
- Реп или поэт

ВЫШЕ ОБЛАКОВ

Чтобы знания, полученные на физике и математике можно было применить не только на учебе, ребята стали конструкторскими агентствами. Цель – построить самолет, отвечающим критериям жюри по техническим пунктам, а все остальное – полет фантазии.
Было подготовлено 3 самолета с аэропортом, персоналом и дополнительными функциями.

Цель: раскрытие творческого потенциала внутри личного функционала каждого участника команды



ДЕСЯТОЕ КОРОЛЕВСТВО

Цель: формирование навыков разработки стратегии команды
с внутренние распределением задач

Игра проводится в несколько этапов.
1 этап – заработок территорий и элементов (5 элементов = 1 территория).
2 этап – встреча команд на 1 территории, победитель забирает приз, проигравший может только получить элемент.
3 этап – для участия в борьбе каждая команда делает "ставку". Победитель забирает весь куш.
4 этап – финальная битва между сильнейшими королевствами.

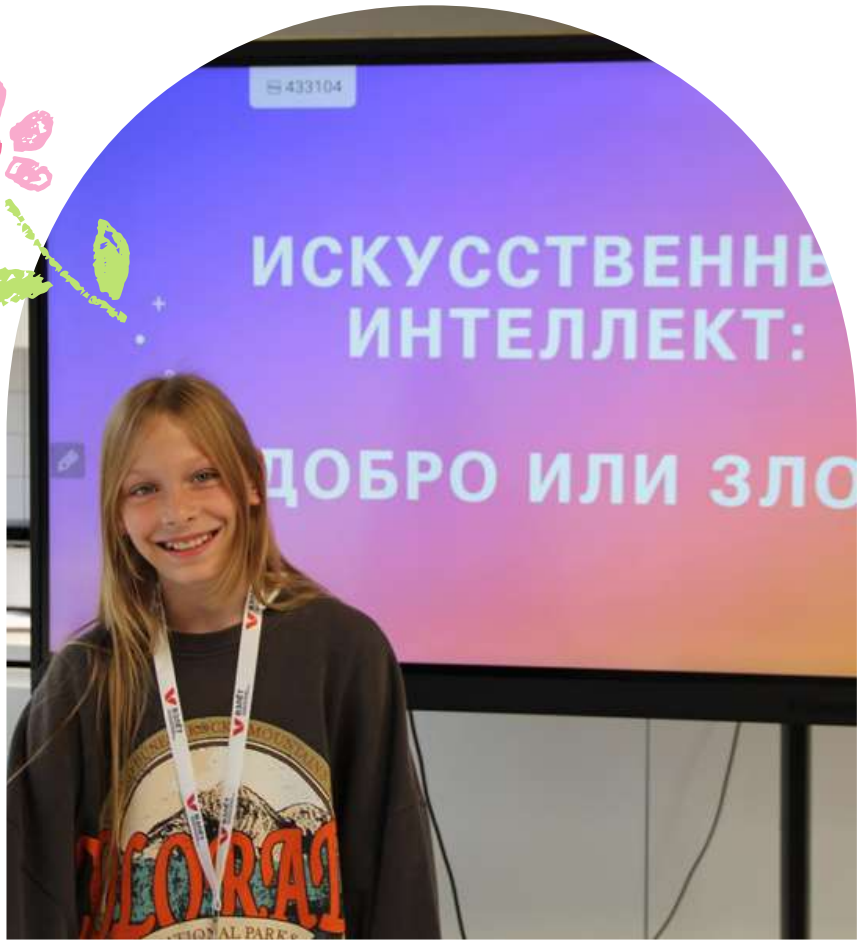
стратегическая игра

Цель: создание условий для анализа и структурирования мнения каждого участника команды, как отдельного человека

Сегодня ребятам были предложены к размышлению различные вопросы, которые с первого взгляда могут показаться достаточно однозначными, пока не услышишь мнение другого человека..
Во время диспута все участники смогли высказаться, аргументировав свою позицию.

LET'S TALK LET'S TALK

OPEN TALK



Цель: закрепление навыков выстраивания работы в команде

Интеллектуальная игра по мотивам известной телепередачи, которая полюбилась всем участникам выездов на протяжении нескольких лет. Эрудиция, умения слышать и слушать, способность цепляться за детали – ключевые навыки на пути к победе.
Главная фишка игры в том, что неочевидное становится таким простым и бытовым.

SMART SMART

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Цель: снятие физического и эмоционального напряжения

При работе с эпоксидной смолы использовались СИЗ.

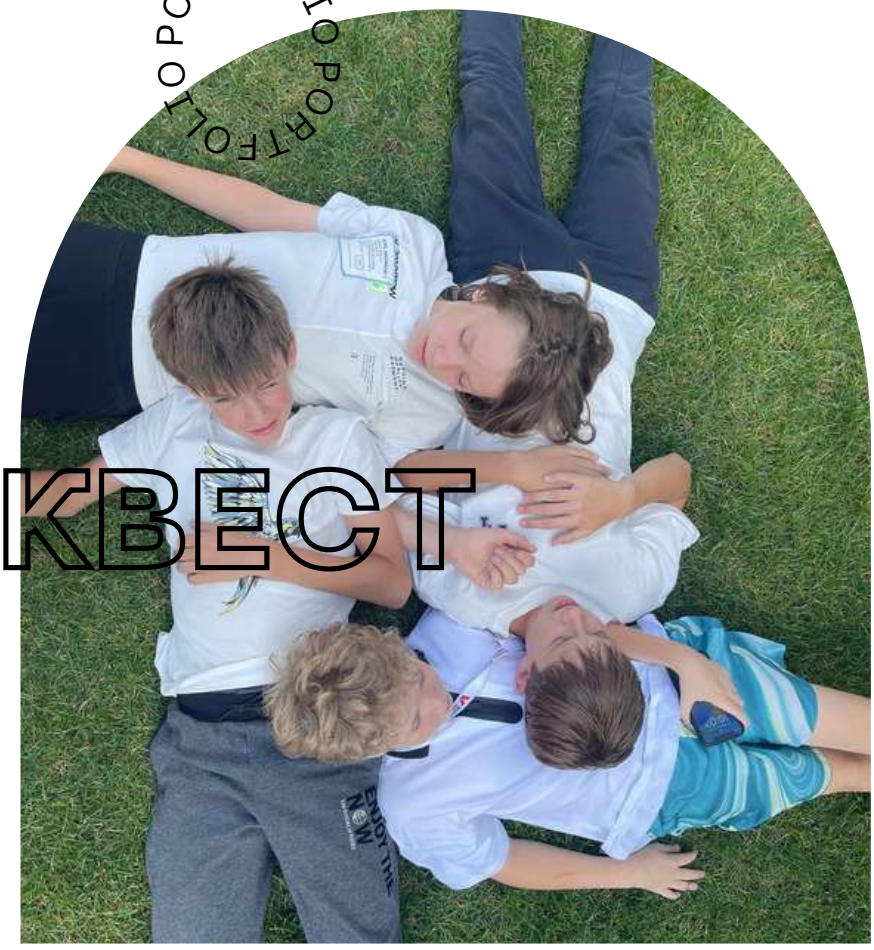
В выходной день ребят ждали 2 ленты мастер-классов:

- ФУТБОЛКИ “ТАЙ-ДАЙ”
- ЧЕХЛЫ С ДИЗАЙНОМ ИЗ ЭПОКСИДНОЙ СМОЛЫ

ART DAY

Цель: выстраивание самостоятельной работы детей с выполнением блока заданий

Сегодня все наши привычные места открылись с новых ракурсов. Ведь команды нашли для них креативные применения.
Каждый найденный qr-код = задание и баллы за его качественное выполнение.



ФОТОКВЕСТ

MY RULES

Игра "My rules" – это возможность реализовать себя в двух направлениях: хелпер или организатор.
По территории были рассредоточены локации, где сидели представители различных профессий (тьюторы). Чтобы попасть к ним на стажировку – необходимо пройти задания.

Тот, кто берет задание – автоматически является его организатором. Те, кто помогают – хелперы. В задании указано количество людей, необходимое для его сдачи и выполнения.

По итогу игры выбраны самые активные организаторы и хелперы, которые выполнили наибольшее количество "тестовых заданий".

Цель: внедрение поля для самовыражения детей путем стратегии без помощи взрослого

Современный рынок не перестает нас удивлять новинками и способами преподнесения их человеку.
Наши перемешанные команды (4) снимали рекламу современного предмета или услуги, которые пока что еще не изобретены, но очень пригодились бы в наших реалиях (по мнению детей).

Цель: развитие образного мышления и воображения

РЕКЛАМНАЯ ИНТЕГРАЦИЯ

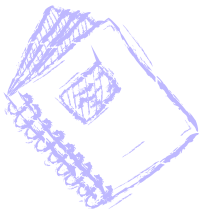
ЛАМБЕРТЫ ЛАМБЕРТЫ ЛАМБЕРТЫ

Цель: раскрытие ребёнка в рамках заданной внутри команды роли

Сюжетно-ролевая игра, окутанная тайнами и интригами.
Богатейший владелец уникальной сыроварни, украденный рецепт, гости.
Экспертным бюро предстояло разгадать загадку дома Ламбертов и найти виновного в краже.
На опрос подозреваемых, создание майнд-карт, сбор улик и ведение дел не так много времени, скорее в путь!

BRAIN RING

Интеллектуальная игра, основанная на телевизионной передаче. Участникам команд предстояло проявить не только свои умственные способности, но и скорость.
У каждой команды была подключены специальная кнопка, при нажатии на которую сигнал передавался ведущему. Таким образом мы могли определить первого отвечающего и последующих.



Цель: стимулирование командного духа

COLOR PARTY

Каждый участник представлял свой цвет, который его отражает.
На вечеринке были организованы станции с конкурсами, лотереей и внутренней валютой, а также фотозона, танцпол, почта с приятностями и стена пожеланий.

Цель: повышение эмоционального фона перед отъездом

И Т О Г :

Закупки для смены: 78.000 рублей* (в этот бюджет заложены только расходные материалы, призы, общие закупки).

Помимо досуговой программы, была реализована учебная программа, включающая в себя такие дисциплины, как физика, олимпиадная математика, математика, а также лекции, опыты и соревнования.

Также, в программу входили ежедневные прогулки, занятия спортом (футбол, волейбол, баскетбол или бассейн) и настольные игры.

По всем вашим вопросам:

@ALYASZKA