

Москва, 2025 г.

ПАСПОРТ программы детского отдыха "Путь к истокам"

№ п/п	Компоненты	Содержание
1.	Актуальность программы	В современном обществе важным аспектом воспитания подрастающего поколения является изучение истории. Данная программа направлена на вовлечение детей и подростков в изучение исторических ценностей через интерактивные игровые формы. Программа способствует развитию критического мышления, аналитических навыков и любознательности, а также формированию положительного отношения к обучению и саморазвитию.
2.	Цель программы	Развитие у участников программы интереса к истории и культуре Древних цивилизаций для формирования исторических и нравственных ценностей через игровые формы деятельности.
3.	Задачи программы	<p>Раскрыть понимание культурного разнообразия и влияния исторических событий на современное общество;</p> <p>способствовать развитию творческих навыков и лидерских качеств у детей;</p> <p>стимулировать развитие критического мышления;</p> <p>развить коммуникативные навыки через формы совместной деятельности.</p>
4.	Адресаты программы	Дети и подростки в возрасте от 7 до 17 лет (включительно), в том числе дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации.
5.	Сроки реализации	<p>Летняя оздоровительная кампания 2025 года.</p> <p>Продолжительность программы – 21 день.</p> <p>Программа может быть адаптирована на другое количество дней.</p>
6.	Количество участников программы	<p>До 150 детей в смену.</p> <p>Программа может быть адаптирована на другое количество участников.</p>
7.	Игровая модель смены	Участники попадают в настольную игру "Путь к истокам", им предстоит пройти все игровое поле, которое разделено на цивилизации, чтобы вернуться в реальность.

		<p>За прохождение ключевого этапа – каждой цивилизации, команды получают определенный артефакт, который клеивается на игровой баннер (один на всех участников) и его наличие дает право двигаться дальше.</p> <p>В последний день прохождения каждой цивилизации на общем круге участникам необходимо будет принять определенное решение в событии данной цивилизации и уже на вечернем мероприятии (вечером) они увидят результаты своего решения в настоящем. Участникам будет дано время на изменение результатов и на следующий день на общем кругу они исправляют сложившуюся ситуацию, ведь измененная реальность стирает все последующие цивилизации.</p> <p>Программа выстроена так, чтобы участники изучали древние цивилизации, работали в командах и создавали командные проекты. Подход ориентирован на комфортное вовлечение каждого ребенка, развитие их интересов и навыков, включая эмоциональный интеллект, коммуникативные способности и творческое мышление.</p>
8.	Ключевые мероприятия смены и основные мастер-классы	<p>Вводная игра "Забытый артефакт"; стратегическая игра "Сказания Нила"; вечер легенд "Однажды в сказке"; сюжетно-ролевая игра "Душа мира"; конкурс видеороликов "Наследие Майя"; мастер-класс "Китайский барабанчик"; мастер-класс "Лавровый венок"; мастер-класс "Тайны клинописи"; мастер-класс "Моя римская империя".</p>
9.	Предполагаемые результаты смены	<p>Дети и подростки: поймут культурное разнообразие и влияние исторических событий на современное общество; разовьют творческие навыки и лидерские качества; разовьют критическое мышление; разовьют коммуникативные навыки через формы совместной деятельности.</p>
10.	Автор – составитель программы	<p>Крохина Екатерина Михайловна, методист Отдела разработки и реализации программ детского отдыха Управления образовательной</p>

		деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР"
11.	Художник – оформитель программы	Анищенко Мария Вадимовна, преподаватель Отдела обучения педагогического персонала Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР"

Оглавление

I. Введение	6
1.1. Актуальность программы	6
1.2. Новизна программы	6
1.3. Участники программы	6
1.4. Педагогическая идея	7
II. Целевые ориентиры	8
2.1. Цели и задачи программы	8
2.2. Планируемые результаты	8
III. Основное содержание и механизмы реализации программы	9
3.1. Логика развития программы по этапам	9
3.2. Модель управления программой	10
3.3. Понятийный аппарат	11
3.4. Игровая модель	11
3.5. Система мотивации и стимулирования участников. Особенности ведения подсчета общелагерного рейтинга	15
3.6. Органы детского самоуправления	19
3.7. Ключевые события смены	21
IV Ресурсное обеспечение	22
4.1. Природные условия	23
4.2. Методические условия	23
4.3. Организационные условия	23
4.4. Информационные условия	24
4.5. Материально-технические условия	24
4.6. Финансовые условия	24
4.7. Кадровые условия	24
4.8. Мотивационные условия	26
V. Критерии и способы оценки качества реализации программы	28
VI. Список используемых источников	30

I. Введение

1.1. Актуальность программы

В современном обществе важным аспектом воспитания подрастающего поколения является изучение истории. Данная программа направлена на вовлечение детей и подростков в изучение исторических ценностей через интерактивные игровые формы. Программа способствует развитию критического мышления, аналитических навыков и любознательности, а также формированию положительного отношения к обучению и саморазвитию.

1.2. Новизна программы

Представленная программа детского отдыха обладает рядом уникальных характеристик, отличающих ее от традиционных форм исторического просвещения. В отличие от классических образовательных подходов, основанных на пассивном усвоении информации, данная программа реализует принцип "истории через действие", где каждый участник становится активным исследователем прошлого.

Ключевым элементом новизны является синтез иммерсивных технологий и геймификации – дети не просто изучают события, а погружаются в них через ролевые реконструкции, квесты с элементами дополненной реальности и интерактивные симуляции исторических процессов. Особое внимание уделяется междисциплинарности: история здесь переплетается с искусством, наукой и литературой, что позволяет увидеть эпоху объемно и многогранно.

Программа также внедряет метод "живой истории", где подростки не заучивают даты, а анализируют альтернативные сценарии развития событий, учатся аргументировать свою позицию и работать с историческими источниками как настоящие ученые. Уникальность добавляет персонализированный трекинг прогресса – с помощью цифровых дневников и игровых бейджей участники видят собственный рост, а педагоги корректируют траекторию развития каждого ребенка.

Таким образом, новизна программы заключается в трансформации исторического образования из набора фактов в увлекательный процесс открытий, где сочетаются актуальные педагогические технологии, цифровые инструменты и глубокое погружение в контекст эпох. Это не просто изучение прошлого – это воспитание мыслящего поколения, способного анализировать, сопереживать и делать осознанный выбор на основе уроков истории.

1.3. Участники программы

Дети и подростки в возрасте от 7 до 17 лет (включительно), в том числе дети и подростки, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

1.4. Педагогическая идея

Программа предлагает инновационный подход к изучению истории через создание интерактивного образовательного пространства в условиях лагерной смены, где дети и подростки погружаются в прошлое через современные игровые и цифровые форматы. Основная идея заключается в трансформации традиционного изучения истории в увлекательный процесс исследовательской деятельности, где участники не просто узнают факты, а проживают эпохи через ролевые реконструкции, квесты с элементами дополненной реальности и проектные задания. Программа построена на принципах природосообразности, учитывающих возрастные и индивидуальные особенности детей, и максимально использует среду лагеря для оздоровления и обучения. Младшие школьники вовлекаются через сюжетно-ролевые игры и творчество, подростки – через исследовательские челленджи и дебаты, что соответствует принципу ведущей деятельности.

Важную роль играет индивидуальный подход, позволяющий каждому ребенку проявить себя в комфортном формате – от создания арт-проектов до разработки цифровых экскурсий. Принцип успешности реализуется через геймификацию: система бейджей, уровней и публичных презентаций помогает участникам ощутить достижения. Совместная деятельность сочетает индивидуальные задания с командными миссиями, такими как реконструкция исторических событий, что развивает навыки кооперации и коммуникации. Программа опирается на имеющиеся знания детей, связывая исторические события с современными вызовами, и через дискуссии, симуляции и творческие проекты формирует критическое мышление и осознанное отношение к культурному наследию.

II. Целевые ориентиры

2.1. Цели и задачи программы

Цель реализации программы: развитие у участников программы интереса к истории и культуре Древних цивилизаций для формирования исторических и нравственных ценностей через игровые формы деятельности

Задачи реализации программы:

раскрыть понимание культурного разнообразия и влияния исторических событий на современное общество;

способствовать развитию творческих навыков и лидерских качеств у детей;

стимулировать развитие критического мышления;

развить коммуникативные навыки через формы совместной деятельности.

2.2. Планируемые результаты

Дети и подростки:

поймут культурное разнообразие и влияние исторических событий на современное общество;

разовьют творческие навыки и лидерские качества;

разовьют критическое мышление;

разовьют коммуникативные навыки через формы совместной деятельности.

III. Основное содержание и механизмы реализации программы

3.1. Логика развития программы по этапам

Поставленные задачи лагерной смены могут быть реализованы в полном объеме через содержательные этапы, представленные в таблице 1.

Таблица 1

Логика развития смены по программе "Путь к истокам"

Период смены	Задачи	Содержательные этапы	Формы работы
Подготовительный период	методическое наполнение программы; подготовка административно-педагогического персонала для реализации программы; подготовка материально-технического обеспечения; заключение соглашений с партнерами и экспертами; формирование отрядов в системе АИС "Мосгортур".	1. Организационный этап. Подготовка административно-педагогического персонала для реализации программы.	изучение информационных источников; подготовка педагогического персонала в Центральной школе московских вожатых; проведение обучающих занятий по программе с административно-педагогическим персоналом; дистанционное тестирование административно-педагогического персонала в системе АИС "Мосгортур".
Организационный период	создание условий для успешной адаптации каждого участника смены; создание во временном детском коллективе доброжелательной атмосферы сотрудничества и сотворчества; выявление детских интересов, потребностей; выработка участниками смены и педагогами общих правил, норм, законов коллективного, группового взаимодействия и проживания; мотивация детей и подростков на активное включение в различные виды деятельности; формирование органов детского самоуправления.	2. Коммуникативный этап. Знакомство участников смены друг с другом, выявление их интересов и способностей.	игры на знакомство; игры на командообразование и выявление лидеров; первая отрядная встреча "Правила и законы лагеря" (хозяйственный сбор); вторая отрядная встреча "Кто мы? Создание образа отряда" (сбор рождение отряда); третья отрядная встреча "Выборы ОСУ" (организационный сбор); оформление отрядного уголка; огонек знакомств; церемония открытия смены; Вводная игра "Забытый артефакт".
Основной период	развитие познавательной активности детей и подростков; поддержка мотивации детей и подростков к самостоятельной деятельности; реализация программы смены согласно плану.	3. Информационно-обучающий этап. Предполагает получение новых знаний, развитие интеллектуальных, творческих и лидерских способностей.	секции, кружки; мастер-классы; коллективно-творческая деятельность; мастер-класс "Китайский барабанчик"; мастер-класс "Лавровый венок"; мастер-класс "Тайны клинописи"; мастер-класс "Моя римская империя".

		4. Коммуникативно-деятельностный этап. Предполагает закрепление и реализацию полученных знаний и навыков.	стратегическая игра "Сказания Нила"; вечер легенд "Однажды в сказке"; сюжетно-ролевая игра "Душа мира"; конкурс видеороликов "Наследие Майя"
Итоговый период	подведение итогов смены, отслеживание ее результативности; закрепление и демонстрация знаний и умений, приобретенных детьми в течение смены; подготовка участников программы к отъезду из лагеря.	5. Демонстративно-аналитический этап. Демонстрация полученных знаний, продуктов творческого труда, а также организация аналитической деятельности.	итоговый сбор отряда; церемония закрытия смены; упражнения на последствие; обнимашки.
Аналитический период	обработка отзывов о реализации программы; отчеты педагогов-организаторов о реализации программы; анализ полученных результатов диагностики участников смены.	6. Аналитический этап. Подведение итогов реализации программы.	анализ отчетов педагогов-организаторов и старших вожатых по реализации программы; составление отчетов по итогам оздоровительной кампании.

Все формы работы (мероприятия и режим дня) представлены в Приложениях 1 и 2.

3.2. Модель управления программой

Поставленные задачи программы могут быть реализованы в полном объеме через комплексный, интегральный подход, объединяющий содержательные блоки: базовый и тематический.

Базовый блок реализуется на протяжении всей смены и предусматривает решение традиционных задач смены по следующим направлениям:

культурно-досуговое: предполагает работу творческих кружков, участие в мастер-классах, участие в экскурсионных программах, участие в отрядных и лагерных мероприятиях смены;

физкультурно-оздоровительное: предполагает организацию физкультурно-спортивных мероприятий в течение смены;

художественно-творческое: предполагает участие ребенка в творческих мероприятиях лагеря.

социально-личностное: предполагает раскрытие и развитие личностного потенциала участников смены, а также включение детей и подростков в совместную социально значимую деятельность.

Реализация этих направлений обуславливает реализацию педагогической деятельности, способствующей:

формированию навыков социального взаимодействия в системе "ребенок – ребенок", "ребенок – группа детей" и др.;

опосредованной коррекции взаимоотношений между участниками смены;

созданию ситуации сотрудничества;
делегированию полномочий и ответственности за какое-то дело или работу;

созданию личностно-развивающих ситуаций.

Основные средства достижения задач базового блока смены:

интеллектуально-развивающие мероприятия;

мероприятия эстетического направления;

мероприятия, направленные на приобщение детей и подростков к самореализации.

Тематический блок направлен на знакомство с навыками группового творческого и межличностного взаимодействия. Дети будут знакомиться с культурными особенностями древних цивилизаций.

План на каждый день представляет собой сочетание различных познавательно-развлекательных форм работы с детьми и подростками.

Основные средства реализации тематического блока:

1. Игра рассматривается как природосообразный способ "вхождения" ребенка в жизнь, как регулятор всех жизненных позиций ребенка, его эмоциональных переживаний;

2. Мастер-класс как оптимальный способ работы, направленный на приобретение и закрепление практических знаний и умений по специфическим направлениям творчества;

3. Вариативная самостоятельная работа, как постепенное накопление ребенком опыта воспроизводящей самостоятельной деятельности, которая обеспечивает переход от воспроизводящей к познавательной и практической деятельности.

3.3. Понятийный аппарат

Дети - приключенцы

Отряд – отряд приключенцев

Руководитель смены – мастер игры

Руководитель программы – картограф

Старший вожатый – старший гид

Вожатые – гиды

Система детского самоуправления – команда посланцев

Игровая валюта – искра цивилизаций

3.4. Игровая модель

Участники попадают в настольную игру "Путь к истокам", им предстоит пройти все игровое поле, которое разделено на цивилизации, чтобы вернуться в реальность.

За прохождение ключевого этапа – каждой цивилизации, команды получают определенный артефакт, который клеивается на игровой баннер (один на всех участников) и его наличие дает право двигаться дальше.

В последний день, прохождения каждой цивилизации, на общем круге участникам необходимо будет принять определенное решение в событии

данной цивилизации и уже на вечернем мероприятии (вечером) они увидят результаты своего решения в настоящем. Участникам будет дано время на изменение результатов и на следующий день на общем кругу они исправляют сложившуюся ситуацию, ведь измененная реальность стирает все последующие цивилизации.

Программа выстроена так, чтобы участники изучали древние цивилизации, работали в командах и создавали командные проекты. Подход ориентирован на комфортное вовлечение каждого ребенка, развитие их интересов и навыков, включая эмоциональный интеллект, коммуникативные способности и творческое мышление.

Погружение в программу:

Все участники смены формируются в отряды приключенцев для изучения главных тайн нашей цивилизации. На первом мероприятии отряды попадают в заброшенный музей, где ищут артефакт всех искусств, который в конце мероприятия переносит всех участников в настольную игру "Путь к истокам".

Этапы реализации смены:

Смена делится на 8 этапов:

1 этап: "Шумерская цивилизация". 2-3 день.

Данный этап посвящен изучению цивилизации на юге Месопотамии. Дети получают знания о письменности шумеров – клинописи, выполняют тематические задания, восстановят древний артефакт и сделают исторический выбор.

2 этап: "Древняя Греция". 4-6 день.

Данный этап посвящен изучению греческой цивилизации. Дети узнают о величайших достижениях эпохи, научатся делать лавровые венки на мастер-классе "Лавровый венок", обучатся основам ораторского искусства, выполняют тематические задания, восстановят древний артефакт и сделают исторический выбор.

3 этап: "Древний Египет". 7-8 день.

Данный этап посвящен изучению Древнего Египта. Дети узнают историю архитектурных сооружений Египта, на стратегической игре "Сказания Нила" обучаются основам стратегии построения пирамид, выполняют тематические задания, восстановят древний артефакт и сделают исторический выбор.

4 этап "Древняя Русь". 9-11 день.

Данный этап посвящен изучению Древней Руси. Дети узнают о дворовых играх, узнают об оберегах и сделают свой собственный, погрузятся в мифологию эпохи на вечере легенд "Однажды в сказке", выполняют тематические задания, восстановят древний артефакт и сделают исторический выбор.

5 этап "Древний Китай". 12-13 день.

Данный этап посвящен изучению Китая. Дети погрузятся в атмосферу эпохи, научатся делать собственную музыкальную игрушку на мастер-классе

"Китайский барабанчик", выполняют тематические задания, восстановят древний артефакт и сделают исторический выбор.

6 этап "Древняя Индия". 14-16 день

Данный этап посвящен изучению Индийской цивилизации. Дети узнают об особенностях индийского строя общества, на сюжетно-ролевой игре "Душа мира" полностью погрузятся в атмосферу каст, обучатся танцам данной эпохи, выполняют тематические задания, восстановят древний артефакт и сделают исторический выбор.

7 этап "Древний Рим". 17-18 день

В данном этапе дети окажутся в Древнем Риме, где узнают об искусстве римлян, на мастер-классе "Моя римская империя" сделают собственную мозаику, выполняют тематические задания, восстановят древний артефакт и сделают исторический выбор.

8 этап: "Цивилизация Майя". 19-20 день.

Данный этап посвящен цивилизации Майя. Дети узнают главные загадки этого народа, поразмышляют над предсказаниями Майя, выполняют тематические задания, восстановят древний артефакт и сделают исторический выбор.

Исторический выбор: в последний день прохождения каждой цивилизации "приключенцам" предстоит сделать исторический выбор. Утром, на общем кругу, вожатые организационной группы показывают сценическую постановку, отражающую исторический выбор, участникам необходимо принять совместный выбор. В этот же день, в начале вечернего мероприятия организаторы в сценической форме показывают результат выбора. Если выбор сделан неверно, дети могут поменять свой выбор.

1. Шумерская цивилизация.

Шумеры, изобретая собственную письменность, решают, что использовать для написания символов: клинышки или колышки.

1) Вместо клинышков для письменности используют колышки и т.к. они очень большие, то не появляются книги, а все печатается на огромных обелисках и люди получают информацию только на площадях.

2) Использование клинышков позволяет письменности развиваться и прийти до современности.

2. Древняя Греция.

Разрабатывая систему олимпийских игр, греки решали, какие виды спорта внести в перечень. Сложность появилась, когда один из них предложил включить поедание сыра и винограда в реестр. Стоит ли их добавлять?

1) В перечень Олимпийский игр включают поедание винограда и сыра на время. Люди обзаводятся избыточным весом и прекращают перемещаться по планете.

2) Греки отказываются от этой идеи при помощи "приключенцев", спорт развивается в привычном ритме. Люди на Земле становятся спортивными и здоровыми.

3. Древний Египет.

Египтяне решали, с какими почестями нужно устраивать захоронение великих правителей, под землей или в гробницах?

1) Египтяне не строят пирамиды, а выкапывают гигантские гробницы и все изучение мира переносится со звезд на подземные пласты. Со временем это приводит к необузданному изучению недр и из-за слишком большого погружения нарушается кора Земли и всю поверхность планеты затапливает лавой.

2) Египтяне останавливаются на решении постройки величественных пирамид. Пирамиды становятся одними из самых прекрасных сооружений мира.

4. Древняя Русь.

Нестор задался вопросом своей деятельности, как ему познавать мир: писать великие книги или же отправиться в путешествие для познания мира.

1) Нестор решает отложить написание летописи и забывает об этом. На Руси не происходит развитие науки, которое приводит к тому, что вся территория современной России остается неизученной. Так как наука на Руси не развивается, то никто не летит в космос и люди на земле продолжают верить в плоскую Землю.

2) Нестор решает, что написание истории будет важно для будущего. Благодаря этому на Руси развивается коммуникация и вся история развивается по правильному сценарию.

5. Древний Китай.

В древнем Китае решали, стоит ли модернизировать глиняные дощечки для написания текстов в бумажные изделия или оставить все как есть?

1) Так как в Китае не создают бумагу, а продолжают писать на глиняных табличках, то наука не развивается, и в мире не появляются маркетплейсы. Все теперь закупается только в других городах, до которых еще надо добраться.

2) С изобретением бумаги технологии сделали большой скачок вперед, что позволило развиваться более современным технологиям.

6. Древняя Индия.

В Древней Индии думали, как лечить людей от страшных болезней: с помощью прорастающих растений или молитвами священным животным?

1) Так как в Индии не открыли первые лекарственные растения, а продолжили молиться священной корове, то люди не развивают это направление и выживаемость настолько низкая, что дети и работники в этом лагере – единственные люди на планете.

2) Изобретая первые лекарства, Индия открыла путь в медицину и люди живут долго.

7. Древний Рим.

Перед римлянами встал выбор: собирать урожай и развиваться в этом или строить дороги?

1) Римляне решают, что им важнее не строить дорогу, а пойти на сборы урожая. В связи с этим дорожное сообщение отсутствует и люди прекращают общаться между собой. И никто не знает иностранных языков.

2) Построение дорог открыло международные коммуникации.

8. Майя.

Майя задумались, как им измерять время по погоде или по свету?

1) Люди Майя выбирают для оценки времени следить за погодой, но так как у них на широтах погода не меняется, то годы тянутся бесконечно долго. Сбой в летоисчислении приводит к непоправимым событиям, ведь даже мы не встретимся друг с другом, так как просто не будем знать, в какой момент должна произойти эта встреча.

2) Майя изобретают первый календарь и с помощью их методик люди научились отличать время.

3.5. Система мотивации и стимулирования участников.

Система мотивации и стимулирования в программе "Путь к истокам" представлена в игровом и общелагерном рейтинге.

Система общелагерного рейтинга заключается в начислении игровой валюты "Искр цивилизаций", которые могут заработать участники программы в течение дня. Все "Искры цивилизации" ежедневно фиксируются в общелагерном рейтинге. Визуализация общелагерного рейтинга осуществляется на баннере "Искры цивилизаций", на котором изображен огонь, каждый язык пламени которого символизирует один отряд "приключенцев", искры ежедневно вклеиваются на предназначенные места и на них пишется количество заработанных "искр" за день.

В ходе смены количество "искр" каждого отряда может увеличиваться. Ежедневно отряды заработают разное количество "Искр цивилизаций", участвуя в общелагерных мероприятиях. "Искры цивилизаций" ежедневно подсчитываются организационной группой и вносятся в рейтинг отрядов.

На баннере "Искры цивилизаций" добавляется количество "искр" каждого отряда на ежедневной основе. Кроме того, "искры" можно потерять, получив штраф за несоблюдение правил пребывания в лагере, в соответствии с Таблицей 2.

Количество заработанных "искр" определяется через присуждение призовых мест членами жюри мероприятий и онлайн голосованием участников, что позволяет получать обратную связь и совершенствовать работу.



Рисунок 1. Баннер общелагерного рейтинга "Искры цивилизации"

Таблица 2

Система начисления

Что оценивается в течение дня	Байты
1 место по итогам участия в мероприятии	5
2 место по итогам участия в мероприятии	4
3 место по итогам участия в мероприятии	3
Номинация по итогам участия в мероприятии	2
Участие в спортивном мероприятии	1
Участие в общелагерном мероприятии	1
Посещение мастер-класса/кружка	1

Организация мероприятия	2
Выполнение режимных моментов	1
Штрафные баллы	
Нарушение режимных моментов	-1
Некачественная уборка комнат, отрядных мест	- 2
Прогулы, опоздания на занятия в кружках	- 1
Задержка отбоя	- 3
Нарушение дисциплины в течение дня	- 5
Нарушение дисциплины в ночное время	- 5
Опоздание на общелагерные и отрядные дела	- 3
Другое	- 3

Педагог-организатор и организационная группа имеют возможность дополнения данной таблицы для расширения списка критериев для получения баллов.

За грубое нарушение правил и законов, традиций лагеря (курение, употребление алкоголя, оскорбление и пр.), а также за нанесение ущерба личному имуществу и имуществу лагеря баллы могут быть аннулированы!

Ответственность за своевременное ведение "Рейтинга отрядов приключенцев" согласно системе оценки, возлагается на организационную группу.

Система игрового рейтинга представлена картой настольной игры "Путь к истокам".

Это игровая карта, разделенная на восемь ключевых зон цивилизаций, которые визуализируют этапы знакомства с цивилизациями.

После прохождения цивилизации, на баннер клеивается артефакт – символ прохождения этапа программы:

- Шумерская цивилизация (2-3 день) – клинопись;
- Древняя Греция (4-6 день) – древнегреческая амфора;
- Древний Египет (7-8 день) – египетские пирамиды;
- Древняя Русь (9-11 день) – лапти;
- Древний Китай (12-13 день) – китайский веер;
- Древняя Индия (14-16 день) – индийская чашка чая;
- Древний Рим (17-18 день) – шлем римского legionera;
- Цивилизация Майя (19-20 день) – календарь Майя.

Центральное поле на игровом баннере "Зона задач". Это место, где для участников размещается ежедневное задание для отрядов.

За выполнение ежедневного задания отрядам начисляется игровая валюта- "искры цивилизаций".

Список заданий:

2 день.

Зиккурат. Используя подручные материалы, постройте модель зиккурата – храмовой башни шумеров и презентуйте его картографу.

3 день.

Время изобретений. Соорудите настоящее колесо из подручных средств, усовершенствуйте изобретение шумеров по своему усмотрению, снимите рекламу своего колеса и отправьте картографу.

4 день.

Театральное мастерство. Сделайте театральную постановку в своем отряде "" и снимите ее на видео.

5 день.

Пифийские предсказания. Напишите 15 шуточных предсказаний в стиле оракула, представьте их картографу.

6 день.

Философские законы. Напишите 10 законов своего отряда "приключенцев" в стиле греков.

7 день.

Маска саркофага. Сделайте объемную египетскую маску.

8 день.

Нил – река жизни. Соорудите арт-объект, который будет отображать преимущества реки Нил.

9 день.

Славянская письменность. Напишите имена всего отряда "приключенцев" на глаголице.

10 день.

Народные обереги. Сделайте оберег своего отряда.

11 день.

На стиле. Сделайте фотосессию своего отряда в древнерусском стиле.

12 день.

Китайский зодиак. Напишите предсказания по знакам зодиака.

13 день.

Шелковый путь. Сделайте подарки каждому отряду.

14 день.

Сила духа. Повторите 5 основных асам из йоги и сфотографируйте.

15 день.

Индийские узоры. Нарисуйте 3 индийских орнамента на бумаге.

16 день.

Священный лотос. Сделайте 5 лотосов из бумаги и принесите картографу.

17 день.

Латинские пословицы. Изучите 10 устойчивых выражений на латыни и расскажите картографу

18 день.

Триумфальное шествие. Сделайте трофей своего отряда.

19 день.

Загадки Майя. Придумайте 5 загадок или головоломок, связанных с культурой и историей Майя, представьте их картографу.

20 день.

Рассказ об исчезновении цивилизации.

Обсудите возможные причины упадка цивилизации Майя и подготовьте сообщение картографу на эту тему.



Рисунок 2. Игровой баннер

3.6. Органы детского самоуправления

Организация детского самоуправления в лагере является важным условием развития инициативы и лидерских способностей детей.

Детское самоуправление строится на принципах:

взаимопомощи и доверия;

стремления к развитию;

равноправия всех участников;

коллегиальности принятия решений;

приоритетности прав и интересов детей;
гуманности по отношению к каждой отдельной личности.

Функционирование системы органов самоуправления осуществляется на двух основных уровнях:

на уровне отряда – совет "приключенцев";
на уровне лагеря – команда посланцев.

Высшим органом детского самоуправления в лагере является **команды посланцев** – сбор всех главных представителей отрядов лагеря.

Команда "посланцев" созывается ежедневно для решения вопросов, связанных с функционированием совета в отрядах, реализацией игровой модели смены, и организацией мероприятий.

Совет команды "посланцев" может проводить педагог–организатор, старший вожатый, представители организационной группы.

Совет ученых:

ведет работу по пропаганде законов, правил и традиций лагеря, своего отряда;

отвечает за выполнение отряда режима дня, правил гигиены и дисциплины;

информирует отряд о предстоящих мероприятиях, организует и контролирует подготовку к ним;

осуществляет контроль за посещаемостью кружков и секций;

оказывает помощь вожатым в организации жизнедеятельности команды;

решает текущие вопросы отряда;

представляет интересы своего отряда на советах команды посланцев

Совет творцов:

организует досуговую деятельность отряда;

участвует в подготовке к отрядным и общелагерным мероприятиям;

помогает вожатым в организации клубных и общелагерных дел;

участвует в общелагерных сборах заместителей, на которых может предложить свою помощь в организации и проведении мероприятий, получить предложения по организации клубной деятельности и высказать свои предложения по досуговой деятельности в лагере;

представляет интересы своей команды в комитете по досуговой деятельности.

Совет аналитиков:

ведет работу в качестве фотографа, видеографа смены;

осуществляет сбор актуальных фото и видеоматериалов для публикации в дневнике смены,

подбирает информационный материал для публикации в отрядном уголке смены;

участвует с представителями пресс-центров других команд в создании и наполнении общелагерной газеты;

представляет интересы своего отряда в комитете по маркетингу.

Совет спортсменов:

информирует отряд о предстоящих турнирах и спортивных событиях;
 организует подбор игроков от отряда для участия в спортивных мероприятиях;

организует проведение утренней зарядки совместно с инструктором по физической культуре и спорту;

совместно с вожатыми организует и проводит подвижные игры в отряде;

обозначает потребность команды в проведении определенной спортивной активности;

представляет интересы своей команды в комитете по спорту.

Сбор ответственных участников по направлениям проводится раз в три дня или чаще при необходимости. Сбор проводит вожатый из числа организационной группы или назначенный педагогом-организатором вожатый из команды.

3.7. Ключевые события смены**Вводная игра "Забытый артефакт".**

Цель: запустить игровую модель смены через первичное взаимодействие с элементами программы.

Квест, в ходе которого дети оказываются в древнем музее, в котором был потерян самый уникальный артефакт. Его особенность заключается в том, что он включает в себя все виды искусства. Для того, чтобы обладать самым невероятным артефактом, участникам необходимо разделить, найти все его компоненты и собрать их вместе.

Стратегическая игра "Сказания Нила".

Цель: формирование и развитие стратегического мышления, командного взаимодействия и лидерских качеств у участников через игровое моделирование ситуаций, требующих анализа, планирования и совместного принятия решений.

В рамках мероприятия отряды собирают ресурсы и с их помощью возводят собственные египетские пирамиды.

Вечер легенд "Однажды в сказке".

Цель: способствовать развитию у участников интереса к русскому фольклору, формировать творческие навыки, умение работать в команде и выразительно передавать народные традиции через подготовку и исполнение творческих номеров по мотивам русских легенд и сказаний.

Отряды подготовят творческие номера по мотивам русского фольклора.

Сюжетно-ролевая игра "Душа мира".

Цель: содействовать развитию у детей навыков командной работы, критического мышления и межкультурной компетентности через ролевую игру, погружающую в культуру и ценности Индии, а также воспитанию

уважения к разнообразию и умения находить компромиссы в конфликтных ситуациях.

В ходе мероприятия дети примеряют на себя роли различных властвующих брахманских общин. Им предстоит решить тяжелый спор, от которого зависит судьба Индии.

Конкурс видеороликов "Наследие Майя".

Цель: стимулировать у участников развитие творческого мышления, аналитических и фантазийных способностей, а также умение работать в команде и использовать современные средства мультимедийной коммуникации.

Отряды поразмышляют, что было бы, если бы все предсказания Майя сбывались. На эту тему они снимут видеоролик и представят его на конкурсе.

Мастер-класс "Тайны клинописи".

Написание послания на клинописи и оформление его в коллаж.

Мастер-класс "Лавровый венок".

Мастер-класс по изготовлению лаврового венка погружает участников в атмосферу Древней Греции, где лавр символизировал триумф и вдохновение. Участники узнают о значении венка в античной культуре и под руководством ведущего создадут собственный венок из проволоки и искусственных лиан. Процесс включает формирование каркаса и декорирование, что развивает творческие способности и внимание к деталям. Готовый венок станет стильным аксессуаром и напоминанием о величии античных традиций.

Мастер-класс "Китайский барабанчик".

Мастер-класс "Китайский барабанчик" предлагает участникам погрузиться в культуру Китая, создавая своими руками традиционный музыкальный инструмент. Дети узнают об истории барабанчиков, их роли в праздновании Нового года и защите от злых духов. Под руководством ведущего участники изготовят барабанчики из цветной бумаги, нитей и бусин, а затем смогут сыграть на них, создавая веселые ритмы. Мастер-класс способствует развитию творчества, мелкой моторики и уважения к культурным традициям других народов.

Мастер-класс "Моя римская империя".

Декорирование картины в технике мозаика.

IV Ресурсное обеспечение

Ресурсное обеспечение для реализации программы включает соблюдение следующих условий:

- финансовые условия;
- материально-технические условия;
- природные условия;
- организационные условия;
- информационные условия;
- кадровые условия;

методические условия;
мотивационные условия:

4.1. Природные условия

Для реализации программы отдыха "Путь к истокам" необходимо наличие на территории организации отдыха детей и их оздоровления рекреационных территорий: площадки для отдыха и прогулок, площадки для занятий спортом, центры творчества (хобби-центры), танцевальные залы, отрядные места, кружковые кабинеты, комнаты сенсорной разгрузки и др.

Данные условия обеспечиваются на территории детского оздоровительного лагеря "Радуга". Московская область, Одинцовский район, дер. Пронское, ДОЛ "Радуга".

4.2. Методические условия

Для реализации программы отдыха "Путь к истокам" необходимо провести следующую методическую работу:

- разработка основных материалов программы отдыха;
- разработка дополнительных материалов программы отдыха;
- наполнение виртуального диска для использования педагогическим персоналом на смене.
- ознакомление с материалами программы педагогического персонала;
- ознакомление педагогического персонала с особенностями работы виртуального диска и пользования им.

4.3. Организационные условия

- В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу:
- вносить необходимые изменения и уточнения (количество педагогов/вожатых, вспомогательного персонала и т. д.);
- изучить нормативно-правовую базу и методическую литературу по выбранной тематике;
- осуществить подбор и анализ дополнительной литературы по тематике смены, как для педагогического состава, так и для детей и подростков;
- выстроить взаимодействие с потенциальными социальными партнерами программы, и заключить соглашения о сотрудничестве;
- осуществить подготовку педагогических кадров в Центральной школе московских вожатых;
- подготовить перечень материально-технического обеспечения (МТО) для реализации программы отдыха и осуществить необходимые действия для приобретения МТО к началу смены;
- провести подготовку педагогического персонала в направлении реализации программы отдыха;
- провести подготовку персонала в направлении работы с детьми-сиротами (психологические особенности детей-сирот) и детьми с ограниченными возможностями здоровья (нозологические особенности и адаптация мероприятий смены);

осуществить набор педагогов для взаимодействия с участниками программы;

внести изменения в МТО с учетом количества заезжающих участников;
для работы педагогического персонала наполнить виртуальный диск материалами по организации и проведению отрядных и общелагерных дел.

4.4. Информационные условия

В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу:
провести тестирование ключевых мероприятий в рамках инструктивных семинаров для административно-педагогического персонала для внесения изменений по итогам тестовых мероприятий.

4.5. Материально-технические условия

Для полноценной реализации программы необходимо материально-техническое обеспечение (Приложение 4) и техническое оборудование: проектор, экран для проектора, компьютер, колонки, микрофоны, принтер и доступ в сеть Интернет.

4.6. Финансовые условия

Финансирование оздоровительного отдыха для детей и подростков осуществляется за счет средств бюджета города Москвы.

4.7. Кадровые условия

Кадровые условия для реализации программы представлены следующими педагогическими позициями: руководитель смены, педагог-организатор, старший вожатый, вожатые, культорганизаторы, психолог, спортивный инструктор (Таблица 4).

Дополнительный/вспомогательный персонал: медицинский персонал, кружководы (педагоги дополнительного образования), инструкторы по физической культуре и спорту, психологи, персонал организации отдыха и оздоровления детей.

Работники государственных учреждений – воспитатель. Командируется приказом директора государственного учреждения для выполнения следующего функционала:

обеспечивает охрану жизни и здоровья детей.

Обеспечивает систематический контроль за соблюдением режима дня, питания, бытовых условий и санитарно-гигиенических норм.

Обеспечивает контроль дисциплины и соблюдения внутреннего распорядка организации отдыха и оздоровления.

Отвечает за профилактику и педагогическую коррекцию девиантного поведения и асоциальных проявлений.

Взаимодействует с педагогом-организатором, старшим вожатым, вожатыми, непосредственно реализующими в организации отдыха и оздоровления культурно - досуговую программу, направленную

на всестороннее развитие, отдых и оздоровление детей-инвалидов, оказывает содействие в решении вопросов, связанных с анатомо-физиологическими и патологическими особенностями отдыхающих детей.

Таблица 3

Административно-педагогический персонал для реализации программы из расчета на 100 человек (детей)

№	Должность	Количество
1.	Руководитель смены	1
2.	Педагог – организатор	1
3.	Старший вожатый	1
4.	Вожатый	15
5.	Воспитатель	7*

*По согласованию с учреждением, направляющим детей на отдых.

Административно - педагогический персонал выполняет следующий функционал:

Руководитель смены в рамках программы:

осуществляет руководство сменой, несет ответственность за жизнь и здоровье участников программы.

Контролирует реализацию программы детского отдыха в детском оздоровительном лагере.

Осуществляет всю необходимую работу по организации коммерческих и плановых экскурсий, кружков.

Ведет отчетную документацию, взаимодействует с администрацией лагеря, законными представителями участников программы, представителями ГАУК "МОСГОРТУР".

Педагог-организатор (заместитель руководителя смены) в рамках программы:

отвечает за эффективное управление, координацию и реализацию программы детского отдыха.

Отвечает за координацию работы вожатых по реализации программы.

Участвует в решении сложных педагогических ситуаций, осуществляет воспитательные процессы.

Организует и контролирует перевозку участников программы в детский оздоровительный лагерь и обратно.

Отвечает за ведение отчетной документации по программе.

Старший вожатый в рамках программы:

Контролирует деятельность вожатых, а также отрядную работу.

Отвечает за методическое сопровождение деятельности вожатых и воспитателей во время пребывания в детском оздоровительном лагере и на пути следования в/из него.

Участствует в обеспечении профилактических и организационных мероприятий по охране жизни и здоровья участников программы и вожатых.

Отвечает за планирование и ведение документооборота.

Вожатый в рамках программы:

обеспечивает охрану жизни и здоровья участников программы.

Обеспечивает контроль за распорядком дня.

Отвечает за организацию деятельности и развитие временного детского коллектива во время пребывания в детском оздоровительном лагере.

Отвечает за реализацию мероприятий, направленных на развитие творческого потенциала детей и подростков, укрепление их здоровья и формирование у детей и подростков навыков здорового образа жизни.

Отвечает за ведение отчетной документации.

4.8. Мотивационные условия

В целях повышения мотивации административно-педагогического персонала ГАУК "МОСГОРТУР" использует следующие ресурсы:

для административно-педагогического персонала разработана система КРІ, которая является стимулирующим фактором. Премияльная часть складывается из различных показателей, таких как: качество работы вожатого (руководителя смены, педагога-организатора, старшего вожатого), количество отработанных смен, активность на смене и т.д.;

функционирует неформальное сообщество действующих и будущих вожатых МОСГОРТУРа, руководителей смен и педагогов-организаторов – Московский клуб вожатых. Клуб создан с целью повышение профессионального мастерства, реализация вожатских инициатив, формирование единого подхода к организации детского отдыха;

создаются постоянно действующие педагогические отряды (вожатские команды) во главе с управленческой командой из числа временного персонала для повышения качества реализации программы, оперативности в решении задач и приобщения к корпоративной культуре и ценностям ГАУК "МОСГОРТУР";

создано пространство для проведения обучения и мероприятий административно-педагогического персонала и представителей педагогических отрядов – "Вожатский лофт".

проводятся открытые встречи и лекции в рамках проекта "Вожаторий", для возможности профессионального роста и развития административно-педагогического персонала за счет посещения данного пространства, где все могут участвовать в лекциях, мастер-классах, встречах с интересными людьми.

административно-педагогическому персоналу предоставляется возможность участия в таком проекте, как "Штаб", для демонстрации собственных педагогических навыков и презентации собственных проектов;

ежегодно лучшие вожатые по итогам прошедших смен направляются от ГАУК "МОСГОРТУР" на Всероссийские и международные конкурсы вожатского мастерства;

после первого отработанного сезона вожатых приглашают в вожатские команды ГАУК "МОСГОРТУР" для обмена опытом и всестороннего профессионального развития;

каждый вожатый (руководитель смены, педагог-организатор, старший вожатый) имеет возможность личного развития через посещение мероприятий, организованных ГАУК "МОСГОРТУР": "Зеленый чемодан", "Турслет московских вожатых" и др.;

Также ГАУК "МОСГОРТУР" привлекает лучших вожатых к проведению коммерческих проектов (квест – туры, детские праздники и мастер-классы) и организует инструктивные выездные семинары, направленные на обучение, подготовку и повышение профессионализма административно-педагогического персонала.

V. Критерии и способы оценки качества реализации программы

Таблица 4

Ожидаемые результаты и диагностика результативности

Задача	Ожидаемый результат	Формы работы	Форма диагностики
раскрыть понимание культурного разнообразия и влияния исторических событий на современное общество	изучат основную историю древних цивилизаций	Ключевые мероприятия; проведение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией;	Описательный отчет педагога-организатора; справка о ключевом мероприятии; анкетирование; фотоотчет; выставочная деятельность;
способствовать развитию творческих навыков и лидерских качеств у детей;	сформируют представление о гармоничном развитии личности;	проведение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией	Справка о ключевом мероприятии; фотоотчет; анкетирование;
развить критическое и логическое мышление участников;	разовьют критическое и логическое мышление участников;	проведение соревнований по командным видам спорта; проведение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией;	Фотоотчет; беседа, анкетирование;
развить коммуникативные навыки через формы совместной деятельности.	сформируют осознанный подход к коммуникации в обществе	проведение просветительской отрядной работы; проведение мастер-классов и коллективно-творческих дел; организация общелагерных мероприятий с рефлексией;	Справка о ключевом мероприятии; анкетирование; фотоотчет; беседа.

Об успешности реализации программы детского отдыха "Путь к истокам" можно будет судить по тому, в какой степени будут сформированы те или иные компетенции у участников смены:

социально-личностная компетенция – насколько ребенок умеет выстраивать отношения и учитывать интересы других участников смены;

коммуникативная компетенция – насколько ребенок проявил свое умение взаимодействовать со сверстниками во временном детском коллективе в условиях совместного проживания; способен ли ребенок публично выступать, аргументированно отстаивать свою точку зрения;

творческая компетенция – насколько ребенок проявил желание (эмоциональный отклик) и способности к творческой самореализации в течение смены и насколько мотивирован к дальнейшему саморазвитию в творчестве;

информационная компетенция – насколько ребенок приобрел навыки работы с информационным материалом: поиск, изучение, обработка, анализ, преобразование и распространение.

Информация, для оценки результативности программы будет собрана от всех участников и организаторов программы через различные источники:

Дети:

через анализ дня в отрядах, на общем сборе лидеров фракции (главный орган детского самоуправления) и на вечернем сборе отряда;

через отзывы в онлайн дневнике смены детского оздоровительного лагеря, где реализуется программа;

через проведение анкетирования о степени удовлетворенности программой в конце смены.

Педагоги:

через ежедневный анализ на педагогических планерках вожатых и руководителей;

через анализ педагогических дневников вожатых;

через проведение анкетирования административно-педагогического персонала о степени удовлетворенности реализацией программы и своей работы в отряде;

через анализ описательного отчета педагога-организатора по итогам программы.

Партнеры:

через активное участие в организационной и методической помощи при подготовке к проведению программы;

через участие в реализации программы: проведение мастер-классов, встреч с детьми и подростками, благотворительная помощь.

Гражданское общество:

через заинтересованность со стороны СМИ о ходе реализации программы, а также по ее итогам.

VI. Список используемых источников

1. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989).
2. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г.) (с поправками от 30 декабря 2008 г., 5 февраля, 21 июля 2014 г., 14 марта 2020 г., 6 октября 2022 г.).
3. Указ Президента Российской Федерации от 24.03.2014 № 172 "О Всероссийском физкультурно-спортивном комплексе "Готов к труду и обороне" (ГТО)"
4. Указ Президента Российской Федерации от 17.05.2023 № 358 "О стратегии комплексной безопасности детей в Российской Федерации на период до 2030 года"
5. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
6. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
7. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" (ред. от 6 марта 2022 г.).
8. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
9. Федеральный закон от 16 октября 2019 г. № 336-ФЗ. "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей" (ред. от 21 декабря 2021 г.).
10. Федеральный закон от 24.06.1999 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних" (ред. от 21 ноября 2022 г.).
11. Федеральный закон от 23.02.2013 № 15-ФЗ "Об охране здоровья граждан от воздействия окружающего табачного дыма и последствий потребления табака" (ред. От 1 июля 2022 г.).
12. Федеральный закон от 30.03.1999 № 52-ФЗ "О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения" (ред. 4 ноября 2022 г.).
13. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 "Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления" от 1 марта 2019 г.
14. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года".
15. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 г. № МД-463/06 "О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха".

16. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 октября 2012 г. № 09-260 "О методических рекомендациях".
17. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2011 г. № 06-614 "О направлении рекомендаций" (вместе с "Рекомендациями по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков".
18. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"".
19. Постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП "Об организации отдыха и оздоровления детей, находящихся в трудной жизненной ситуации" (ред. 20 октября 2022 г.).
20. Постановление Правительства Москвы от 18 октября 2018 года № 1287-ПП О внесении изменений в постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП.
21. Методические рекомендации по совершенствованию воспитательной и образовательной работы в детских оздоровительных лагерях, по организации досуга детей // Приложение 3 к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 года № МД-463/06.
22. Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей и подростков, в том числе находящихся в трудной жизненной ситуации. Приложение к письму Департамента воспитания и социализации детей Минобрнауки России от 30.03.2012 № 06-634.
23. Рекомендации по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков // Приложение к письму Министерства образования и науки РФ от 31 марта 2011 г. № 06-614.
24. Рекомендации по безопасности эксплуатации физкультурно-спортивных сооружений общеобразовательных организаций, спортивного оборудования и инвентаря при организации и проведении физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий с обучающимися от 18 октября 2013 года № ВК-710/09.
25. Гигиенические требования к срокам годности и условиям хранения пищевых продуктов СанПиН 2.3.2.1324-03 (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 25.05.2003 № 98).
26. Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь: Игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия." Серия: В помощь воспитателям и вожатым. – 2007 г.
27. Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед." В помощь воспитателям

и вожатым. – Издательство "Учитель", 2007 г. Меркурьева А.В. Гид по выбору карьеры. Иллюстрированное руководство по поиску профессии. – М.: Эксмо, 2016.

Электронные ресурсы

1. <https://adme.ru/>
2. <https://mosigra.ru/>
3. <https://www.pinterest.ru/>
4. <https://goodlooker.ru>
5. <https://gilber.one/poleznye-privychki.html>
6. <http://просторазделяй.пф/deystvuy#!/tab/20990002-1>
7. <https://constructorus.ru/samorazvitie/plan-razvitiya-lichnosti.html>
8. <http://zicerino.com/ru>

**План-сетка программы детского отдыха
"Путь к истокам"
для детей 7-17 лет (норма)
(4 смена)**

ДНИ	УТРО	ДЕНЬ	ВЕЧЕР
1 Орг. период	12:00 ЗАЕЗД 12:00 – 13:00 Размещение / Мед. осмотр 12:00 – 12:30 Инструктаж по технике безопасности 12:30 - 13:00 Презентация проекта "Играй-помогай" (12+) 12:30 - 13:00 Игры на знакомство (7+)	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:00 Церемония открытия смены "Калейдоскоп культур" + презентация приложения "Играй-помогай" + Торжественное поднятие флага 17:00 – 18:30 Первая отрядная встреча (правила и законы лагеря, предъявление ЕПТ, хоз. сбор)	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 20:30 Вводная игра "Забытый артефакт"¹ 20:30-21:30 Огонёк-знакомств 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
Шумерская цивилизация			

¹ Квест, в ходе которого участники соберут таинственный артефакт в заброшенном музее. Артефакт оказывается волшебным и переносит детей в настольную игру "Путь к истокам"

2 Орг. период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Поисковая игра “Сильные шумеры”² 11:00 – 12:00 Вторая отрядная встреча (Кто мы? Создание образа отряда - название, девиз, фишки) 12:00 – 13:00 Спорт. час “Ассирийские регбисты” ³	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию (представление визиток "Тайные ритуалы") / Репетиция на сцене согласно графику	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Представление визиток "Тайные ритуалы" 20:30-21:00 Дискотека 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
3 Орг. период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага ⁴ 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Третья отрядная встреча (Выборы органов самоуправления) 11:00 – 12:00 КТД "Отрядный уголок" 12:00 – 13:00 Спорт. час "Спортивная рыбалка"⁵	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Мастер-класс "Тайны клинописи"⁶ 17:30-18:30 Отрядное время/ бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Конкурсно-игровая программа "Шумерские загадки"⁷ 20:30 – 21:00 Вечерний сбор отряда 21:00 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
Древняя Греция			

² В ходе игры детям необходимо отыскать на территории лагеря наибольшее количество “Силы”. Мероприятие приурочено ко Дню физкультурника

³ У потомков древних шумеров - ассирийцев в 3000 года до н.э. были обнаружены первые упоминания об этой игре.

⁴ На общем круге участникам смены необходимо сделать исторический выбор- каким инструментом развивать письменность: клинышками или колышками?

⁵ Так как у шумеров была развита рыбалка, то участникам предстоит добыть большой улов в ходе спорт. часа. За каждое состязание победитель получает рыбу.

⁶ Написание послания на клинописи и оформление его в коллаж

⁷ На вечернем мероприятии сделать отсылку к историческому выбору: если выбрали клинышки- письменность развивалась как в настоящем мире, если выбрали колышки- так как они очень большие не появляются книги, а все печатается на огромных обелисках и люди получают информацию только на площадях. Чтобы вернуть всё на свои места необходимо всем вместе сделать ритуал (придумать в начале мероприятия).

<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">Основной период</p>	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки/ прогулка на свежем воздухе 12:00 – 13:00 Спорт. час "Битва пентатлосов"⁸</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Фотокросс "Достижения полиса" 17:30-18:30 Отрядное время/ бассейн/кружки/просмотр отрядных уголков</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Станционная игра "Технический прогресс"⁹ 20:30 – 21:00 Вечерний сбор отряда 21:00 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
<p style="text-align: center;">5</p> <p style="text-align: center;">Основной период</p>	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Лавровый венок"¹⁰ 12:00 – 13:00 Спорт. час "Греческий салат"¹¹</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию / Репетиция на сцене согласно графику</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Конкурс ораторского искусства "Venus and Saturn"¹² 20:30 – 21:00 Вечерний сбор отряда 21:00 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>

⁸ Классические соревнования настоящих Греческих спортсменов - пентатлосов: бег, метания диска, прыжки в длину и др.

⁹ Станции приурочены к изобретениям Древней Греции: будильник, водопровод, карты, монеты, маяки, театр и т.д.

¹⁰ Участники изготовят собственный греческий венок на голову из проволоки и искусственной лианы

¹¹ В ходе эстафеты дети узнают сколько калорий можно сжечь, выполняя те или иные упражнения и задания. / получают элементы греческого салата, чтобы “собрать” блюдо.

¹² Отряды подготовят номера с текстовыми этюдами по мифологии Древней Греции

6 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага ¹³ 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки/прогулка на свежем воздухе 12:00 – 13:00 Спорт. час "Потихоньку" ¹⁴	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 17:00 – 18:30 Спортивная эстафета "Выше Олимпа" ¹⁵	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Интеллектуальная игра "Через тернии к звёздам" ¹⁶ 20:30 – 21:00 Вечерний сбор отряда 21:00 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
Древний Египет			
7 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Великие строители" ¹⁷	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Просмотр мультфильма ¹⁸ 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки/мастер-класс "Жук скарабей" ¹⁹	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Стратегическая игра "Сказания Нила" ²⁰ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой

¹³ На общем кругу участникам смены необходимо сделать исторический выбор- вносить ли поедание винограда на скорость в перечень олимпийских видов спорта?

¹⁴ В древней Греции, все делают “сига-сига” означающее - потихоньку. Именно поэтому спорт час будет посвящен медленным упражнениям: йога, растяжка и т.д.

¹⁵ Спортивная церемония открытия “олимпийских игр” и тематические эстафеты. На открытии обязательно провести проходку всех команд.

¹⁶ В начале вечернего мероприятия сделать отсылку к историческому выбору: если решили ввести поедание винограда в реестр олимпийских видов спорта-люди обзаводятся избыточным весом и прекращают перемещаться по планете. В ходе игры отряды открывают звёзды на созвездии и отвечают на вопрос, представленный этой звездой, за правильный ответ- получают баллы. Участники открывают созвездия и узнают особенности астрономии Греции

¹⁷ Так как строительство пирамид сопровождалось перемещением тяжестей, то спорт.час посвящен воркауту.

¹⁸ Примеры мультфильмов: "Тэд-путешественник и изумрудная скрижаль", "Принц Египта", "Три богатыря и принцесса Египта", "Египтус".

¹⁹ Создание игрушки-дергунчика жука скарабея с подвижными крыльями из картона

²⁰ В ходе игры отрядам предстоит, выполняя задания, построить пирамиды

8 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Активные мумии" ²¹	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Подготовка к вечернему мероприятию 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Гостевания "Пирамида Фараона" ²² 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
Древняя Русь			
9 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Городища" ²³	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Дворовые игры ²⁴ 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Тематическая дискотека "Музыка времён" ²⁵ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой

²¹ Спортивный час, в ходе которого участники выполняют задания с ограничением: скрепленные ноги двух участников, связанные руки и т.д.

²² Отряды будут украшать места в стиле Египетской пирамиды, готовить определенные активности для других отрядов.

²³ Спортивный час с элементами городков - древнерусской забавой

²⁴ Спортивное мероприятие в виде станционной игры. Каждая станция- дворовая игра. Примеры: рыбак и рыбка, резиночки, вышибалы, жмурки, колечко, лапта, светофор, горячая картошка.

²⁵ Участники программы приходят на дискотеку в древнерусских образах

10 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Вышибалы" ²⁶	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Мастер-класс “Оберег судьбы” ²⁷ 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Финансовая игра "Золотой червонец" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
11 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Лаптошники" ²⁸	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Подготовка к вечернему мероприятию 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки/репетиция номеров на сцене	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Вечер легенд "Однажды в сказке" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
Древний Китай			
12 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Китайские ласточки" ²⁹	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Спортивное соревнование "Драконы игры" 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Квест "Тайны нефритового свитка" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой

²⁶ Спортивный час, в ходе которого используется мяч и упражнения то меткость.

²⁷ Создание куколки-оберега в славянском стиле

²⁸ В ходе спортивного часа участникам предстоит освоить основные правила игры в “Лапту” и сыграть один раунд.

²⁹ Древнекитайская игра “В ласточку” напоминает современный сокс. В качестве мячика можно использовать “волан”. Также важно придумать несколько вариантов упражнений с воланом/мягким мячиком

<p style="text-align: center;">13 Основной период</p>	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Мастер-класс "Китайский барабанчик" 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Кунг-фу Панда"³⁰</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Пикник 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Прятки "В поисках Инь" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
<p style="text-align: center;">Древняя Индия</p>			
<p style="text-align: center;">14 Основной период</p>	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Волшебные шахматы"³¹</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Подготовка к вечернему мероприятию 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Ярмарка "Огненный базар" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>

³⁰ Занятие, посвященное поиску энергии "ци". Традиционные разминочные упражнения.

³¹ В ходе эстафеты участникам необходимо выполнить разные упражнения и получить свои шахматные фигуры, для финального шахматного матча.

15 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Кабатди" ³²	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Станционная игра “Назад в будущее” (ко дню Российского флага) 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30-21:00 Сюжетно-ролевая игра "Душа мира" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
16 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Гол в сагол" ³³	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Подготовка к вечернему мероприятию 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки/репетиция на сцене	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Танцевальный баттл "Искусство катках" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
Древний Рим			

³² Игра проводится по древним правилам.

³³ Спортивный час проводится по правилам игры Древней Индии

17 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Бои гладиаторов"³⁴	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Мастер-класс "Моя римская империя" 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 - 21:00 Квиз "Время императоров" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
18 Основной период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Состязания в цирке"³⁵	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Просмотр мультфильма 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30-21:00 Зарница "Покорители Колизея" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
Цивилизация Майя			

³⁴ В ходе спортивного часа участникам необходимо получить как можно больше пальцев вверх (символ победы в битве)

³⁵ Так как в древнем Риме были распространены цирковые состязания, то детям предстоит выполнить упражнения акробатические, перетянуть питона (канат), проявить меткость, хороший уровень эквилибристики и получить за это главный атрибут всех цирков - улыбки / смешинки.

19 Итоговый период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Отрядное время 11:00-12:00 Бассейн/кружки 12:00 – 13:00 Спорт. час "Веселая улама" ³⁶	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Подготовка к вечернему мероприятию 17:30 – 18:30 Отрядное время/бассейн/кружки	18:30 – 19:30 Ужин 19:30-21:00 Конкурс видеороликов "Наследие Майя" ³⁷ 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
20 Итоговый период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + поднятие флага 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Итоговый сбор отряда 11:00-12:00 Церемония закрытия смены "Я календарь переверну" ³⁸ 12:00 – 13:00 Спорт. час "Финальный Буль" ³⁹	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Сбор вещей 17:30 – 18:30 Театрализованная постановка от вожатых "Наша цивилизация" (к дню Российского кино)	18:30 – 19:30 Ужин 19:30-20:30 Дискотека "Баланс стихий" 20:30 – 21:00 Операция "Обнимашки" 21:00-22:00 Прощальный огонёк 22:00 – 22:30 Время личной гигиены 22:30 Отбой
21 Итоговый период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены / уборка в комнатах 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг + спуск флага 09:00 – 10:00 Завтрак 09:30 – 10:30 Уборка в комнатах 10:30 – 11:30 Сбор вещей 11:30 – 12:30 Уборка командного места	13:00 – 14:00 Обед ОТЪЕЗД	

³⁶ Упражнения с ракетками, мячами и обручем

³⁷ Каждый отряд выбирает себе одно пророчество Майя и экранизирует его (снимает видеоролик)

³⁸ В рамках церемонии закрытия смены обязательно должен проходить выход из игры.

³⁹ Для прохода по игровому полю участникам необходимо выиграть ходы за выполненные упражнения. Важно! Поле может быть небольшим, но участники должны выполнить задания вместе.