



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КУЗБАССА

Государственное автономное учреждение дополнительного образования "Детский

оздоровительно-образовательный (профильный) центр "Сибирская сказка"

Тел. 8 (3843) 20-94-02, Е-mail: sibir_skazka@mail.ru

ИНН 4238019767, КПП 423801001, ОГРН 1064238008493

Адрес: 654207, Россия, Кемеровская область, Новокузнецкий район, с. Костенково

Утверждаю:

Директор ГАУДО ДООЦ

«Сибирская сказка»

Мешков А.В.

«___» 20___ г.

Тематическая (каникулярная) смена «Пираты рассказывают сказки»

Возраст участников 7-16 лет

Срок реализации программы -14 дней

Овкина Елена Анатольевна,
заместитель директора
по воспитательной работе,
Гардер Карина Евгеньевна,
Ананьина Ольга Викторовна
педагоги-организаторы

Новокузнецкий муниципальный округ, с. Костенково

Тематическая (каникулярная) смена «Пираты рассказывают сказки»

Отличительная особенность программы	<p>Программа рассчитана на 14 дневную смену, в течении которой каждый отряд должен сформировать команду корабля. Смена проходит в форме сюжетно - ролевой игры. В течение всей смены участники и организаторы программы живут по сложившимся законам и традициям, и действуют, согласно своим ролям, в мире приключений, где можно встретить самых неожиданных героев. Игра - путешествие даст ребёнку возможность в полной мере раскрыть свои творческие, интеллектуальные, физические и лидерские способности.</p> <p>На протяжении всей смены участникам предлагается стать частью команды корабля и отправиться в морское путешествие. Во время путешествия будут возникать различные трудности, которые необходимо будет преодолевать всей командой, справляясь с различными экстренными ситуациями, находить общий язык с другими командами.</p>
Направления воспитательной деятельности, реализуемые через программу тематической смены	Художественно - эстетическая деятельность, физкультурно - оздоровительная деятельность и спортивно - массовая работа. Досуговая деятельность.
Идея смены	Идея смены - развитие творческого потенциала ее участников через сюжетно - ролевую игру, реальную жизнь в предлагаемых обстоятельствах и разнообразную деятельность, в которую включен каждый ребёнок.
Тематическое содержание программы	Дети погружаются в игровую легенду о пиратских кораблях, путешествующих в течение 14 дней. Им предстоит научиться «выживать» в море, зарабатывать монеты для своей команды, а в конце побороться за звание лучшего корабля. Для этого потребуется проявить находчивость, смекалку, применить полученные знания в нестандартных ситуациях, а самое главное оставаться всегда «наплаву».
Цель игровой ситуации	Каждый отряд должен сформировать команду пиратского корабля и отправиться в путешествие длинной в 14 дней. Это путешествие будет особым, ведь оно будет насыщено разными событиями. В течение всей смены участники и организаторы программы живут по сложившимся законам и традициям, выполняют задания, участвуют в событиях смены и соревнуются с командами других кораблей, на протяжении всей смены борются за звание лучшего корабля.
План - сетка каникулярной смены	Приложение 1

Ключевые дела смены	<p>Ключевые дела смены объединены сквозной темой – путешествие. Они органически сочетают в себе сказочно - занимательные и культурно -познавательные аспекты, что позволяет изложить материал в доступной форме и одновременно придают ему яркую эмоциональную окраску.</p> <p>Приложение 2</p>
Чередование творческих поручений	Приложение 3
Система оценивания	<p>Отряды на протяжении всей смены борются за звание лучшего корабля. В конце смены подводятся итоги и определяется, какой корабль стал самой дружной и сплочённой командой. Чтобы стать лучшим кораблём отряд каждый день зарабатывает капитал в виде «Пиратских монет». (Система зарабатывания, штрафов монет - Приложение 4).</p> <p>Отряды (корабли), набравшие наибольшее количество баллов (монет) награждаются сладкими призами и грамотами на итоговом мероприятии «Закрытие смены».</p> <p>По итогам смены, определяются самые активные её участники, которые получают Благодарственные письма и Дипломы победителей конкурсных и соревновательных программ смены.</p>
Спортивные соревнования	<p>На протяжении всей смены пиратские корабли участвуют в различных спортивных соревнованиях. Победа, в которых приносит дополнительные баллы.</p> <p>Примеры игр: футбол, пионербол\волейбол, снайпер, личные рекорды спорта, спортивные эстафеты.</p>
Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (ДООП)	<p>В рамках реализации ДООП «Умелые руки», ДООП «Самоделкин» проводятся занятия и мастер-классы по темам:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Образ пирата (пиратское ожерелье, повязка пирата, пиратские усы на палочке, тайные послания, пиратские сокровища). ✓ Атрибуты пирата (пиратский флаг, попугай на палочке, черная жемчужина, пиратский компас, крюк капитана, бинокль). ✓ Оригами «Акула», «Рыбка», «Кораблик». ✓ ИЗО (пиратская открытка, тантоморезки). ✓ ДПИ различные техники (бумажная гадалка, скелет из бисера, рыбки - помпончики, рыбка-антистресс, пираты из шишечек, медуза, летучая мышь). ✓ Пиратский разговорник.
Дополнительные материалы	Приложение 5

Приложение 1

План-сетка каникулярной смены «Пираты рассказывают сказки»

	1 день	2 день	3 день	4 день
Утро	Заезд, размещение, операция «Уют», выбор названия отряда, девиза.	Отрядная работа, подвижные игры на свежем воздухе. репетиции День РДДМ «Время первых»	Личные рекорды спорта Мастерские/ отрядная работа: упражнения на взаимодействие /спорт	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования
День	Работа в отряде: инструктаж по правилам проживания, ТБ, БЖ, Игры на знакомство, взаимодействие	Отрядная работа: игры на командообразование репетиционные часы	Игра по станциям «Часть команды – часть корабля»	Подготовка к КТД, репетиционные часы.
Вечер	Игра на местности «Здравствуй, Сказка». Тематический огонек	Концерт открытия смены Дискотека Огонек	Игра на местности «Знакомство с жителями» Дискотека Рефлексия дня	Концертная программа «Путешествие по островам» Дискотека Огонек
	5 день	6 день	7 день	8 день
Утро	Мастерские/ отрядная работа/спорт	Мастерские/ отрядная работа/спорт	Игра на местности «Морской бой» 1 этап	Мастерские/ отрядная работа/спорт
День	Эстафета «Морская гонка»	Подготовка к КТД, репетиционные часы.	Игра на местности «Морской бой» 2 этап	Подготовка к КТД, репетиционные часы.
Вечер	Отрядная работа Дискотека Огонек	Концертная программа «Цирк на море» Дискотека Рефлексия дня	Игра на местности «Морской бой» 3 этап Дискотека Огонек	Концертная программа «Пираты рассказывают сказки» Дискотека Огонек
	9 день	10 день	11 день	12 день
Утро	Мастерские/ отрядная работа/спорт/	Мастерские/ отрядная работа/спорт	Игра на местности «Морская торговля» 1 этап	Игра на местности «Морские чудища»
День	Игра на местности «Бермудский треугольник»	Отрядная работа	Игра на местности «Морская торговля» 2 этап	Закрытие спортивных игр. Церемония награждения. Отрядная работа
Вечер	Игра на местности «Бермудский	Танцевальный конкурс «Эх,	Игра на местности «Морская	Пародии «Капитан,

	«треугольни» (продолжение) Дискотека Рефлексия дня	«яблочко» Дискотека Огонек	«торговля» 3 этап Дискотека Анализ дня	«улыбнитесь». Дискотека Рефлексия дня»
	13 день	14 день		
Утро	<i>Подготовка к закрытию смены, репетиционные часы</i>	Операция «Чемоданчик»		
День	<i>Отрядная работа/репетиционные часы</i>	ВЫЕЗД		
Вечер	Концертная программа закрытия смены Костер Дискотека Прощальный огонек			

ГАУДО ДООЦ «Сибирская сказка»

Ключевые дела смены

Концертная программа «Открытие смены» - праздничный концерт, на котором отряды представляют свои визитки в творческой форме.

Игра на местности «Здравствуй, Сказка» - знакомство с территорией лагеря, правилами и законами центра «Сибирская сказка». Отряд путешествует по территории лагеря, играет на ТОЧКАХ в игры на знакомство и взаимодействие. Вожатый рассказывает о правилах поведения, законах смены из Приложения 2 Модельной программы тематической (каникулярной) смены.

ТОЧКА между 6 и 7 корпусами. Правила поведения в жилых корпусах: разувайся, не мусори, уважай труд горничных, смывай воду в унитазе после себя, не засоряй, не кидай мусор и бумагу в унитаз, не рисуй на стенах, шкафах, тумбочках. Соблюдай личную гигиену, содержи личные вещи и имущество центра в чистоте и порядке. Относись бережно к имуществу центра.

ТОЧКА у столовой. Мой и обрабатывай руки. Волосы оформляй в хвост или в косу. Не сиди на подоконниках, не отламывай плитку, не катайся по перилам. За столовуюходить нельзя, там техническая зона, движется транспорт.

ТОЧКА баскетбольные кольца у клуба. Здесь можно играть в стритбол, в 33, попади с предыдущего места. Нельзя висеть на кольце (оно может сломаться) и не рви сетки. За клубходить нельзя. Там техническая зона, движется транспорт.

ТОЧКА малое футбольное поле. Нельзя висеть на воротах. Проводи постоянный осмотр тела на предмет поиска клещей, особенно после игр на траве, по высокой траве лучше неходить.

ТОЧКА песочное волейбольное поле. Песком бросаться нельзя, на песке играют только в закрытой обуви. После 20:00 на этой площадке и любых других мы не играем. Не сори на спортплощадках, прежде, чем уйти – проверь, не остался ли после тебя мусор. Играть можно только в присутствии взрослого или помощника. Играем мы только с ребятами из своего отряда.

ТОЧКА площадь перед клубом и Флагшток. Здесь будут проходить линейки мероприятия дискотеки. Флагшток это место предназначено для флагов РФ и Кузбасса. Это государственная символика, поэтому подниматься на флагшток можно только тем людям, кто поднимает и снимает флаг. Уважительно относись к символам страны. На дискотеку одевайся по погоде. Во время дискотеки не бегай по площади. Кто не танцует, тот идёт в корпус или играет на спортплощадках в присутствии взрослого. Во время выступлений не мешай выступать другим отрядам, на выступление отряд готовится за один номер до своего. Во время выступления внимательно смотреть и поддерживать выступающих, телефон поставить на вибро - вызов. Запрещается свистеть и жевать жевательные резинки. После выступления отряда аплодируем.

ТОЧКА тренажерная площадка. Находится на тренажёрах можно только со взрослыми. Прочитай основные правила со стенда.

ТОЧКА у медпункта. Если что-то заболит обязательно говорить своим вожатым. Если есть аллергия на что-либо, тоже сообщить. Одеваться по погоде. Днём обязательно надевать головные уборы. Медик работает круглосуточно. Осматривать тело на предмет клещей необходимо минимум 5 раз в день. Осмотреть все мягкие части тела (шея, локоть,

под коленками, живот, паховая область). Если обнаружили клеща, который ещё не впился, то обязательно сообщить взрослому, не давить, а снять и заклеить скотчем. Если уже впился, самому не вытаскивать, с взрослым идти в медпункт.

ТОЧКА центральные ворота. Родителям и посетителям приезжать во время смены запрещено. Общение возможно только по телефону. Внимательно почитайте в корпусе список продуктов, которые разрешены и запрещены (вредные для детского питания). Запрещён выезд за пределы территории центра во время пребывания на смене на любой промежуток времени, исключение - если безвозвратно. Запрещено выходить за территорию.

ТОЧКА между 5 корпусом и стадионом. В этом корпусе работают директор, бухгалтерия, секретарь, заместители директора по безопасности, по административно-хозяйственной части, инженер-энергетик. В этот корпус детям вход запрещён.

ТОЧКА стадион и спортивплощадка (коробка). На стадионе играть в спортивные игры можно только в спортивной обуви и под присмотром взрослых, на голове должен быть надет головной убор, необходимо иметь с собой воду и средство от мошки. На воротах нельзя висеть.

ТОЧКА асфальтированное волейбольное поле. Здесь можно играть в пионербол и волейбол. Не мусорить и убирать после себя. Запрещается висеть на сетке, садиться на место судьи, обязательно иметь головные уборы (кепки, банданы, панамы) и удобную обувь с фиксированной пяткой (не сланцы).

ТОЧКА крытый теннисный корт. Запрещается сидеть на теннисных столах. Теннисная сетка, ракетки и шарик могут получить ваши руководители. После того, как вы поиграете, нужно все снять и принести в отряд.

ТОЧКА площадка для воркаута. Можно находиться на ней только под присмотром взрослых.

Игра на местности «Часть корабля – часть команды» - игра по станциям, направленная на командообразование, умение работать в команде. Задача отряда – набрать, как можно больше баллов, пройдя все станции.

№	Станция	Задание
1	Механизм	Команде необходимо показать (с помощью друг друга) определённый механизм, предмет, явление. Например: мотор, корабль, штурм и тд.
2	Пиратский танец	Один человек показывает движения под музыку, задача команды повторять за ним. Песни и музыка тематические.
3	Письмо	Команда стоит в кругу. Задача передать лист бумаги по кругу с помощью локтей.
4	Морской крокодил	Показать пантомимой тематические слова. Например, пират, корабль, команда, штурвал, компас, карта и тд.
5	Морские песни	Задача команды спеть 5-10 песен, связанных с морской тематикой.
6	Герб команды	Задача команды нарисовать герб своей команды на асфальте мелом.

Игра на местности «Знакомство с жителями» направлена на знакомство всех участников смены. Данное мероприятие не требует подготовки от участников. Ведущими являются вожатые всех отрядов.

В назначенное время все отряды собираются перед клубом. Ведущий объясняет цель сбора и просит вожатых рассчитать своих ребят с 1 до 24. После этого по сигналу все ребята расходятся к ведущим с табличкой, номер которого соответствует его порядковому номеру. Все первые номера идут к ведущему с цифрой «1» на табличке. Для удобства лучше, если ведущие встанут на стулья со своим номером в руках, чтобы участники видели, куда идти. Как только все разойдутся по своим местам, ведущие проводят с образовавшейся группой игры на знакомство, взаимодействие и поднятие эмоционального фона. Когда ребята встают в круг, каждый раз представляемся и по кругу, все называют свои имена. На проведение каждого блока - 5 минут. По завершению игр из одного блока ведущий опять рассчитывает группу на 1-24 и ребята вновь расходятся по своим новым номерам. В каждом блоке проводятся одинаковые игры во всех группах. Так происходит 7 кругов, после 7 блока все собираются у клуба и организатор подводит итоги.

Игры на знакомство, взаимодействие и поднятие эмоционального фона:

- ✓ Ветер дует на того...
- ✓ Домики-жители (Кричалки-вызывалки)
- ✓ Лавата
- ✓ Странный город (Здравствуйте)
- ✓ Арам-сам-сам
- ✓ Дракон-принцесса-самурай
- ✓ Табурет
- ✓ Общий ручеек.
- ✓ Танец.

Общее лагерное КТД «Путешествие по островам» - концертная программа, в которой отряды показывают творческие номера, отражающие традиции и обычай жителей разных островов.

Канарские острова (Canary Islands)	Канарские острова овеяны мифами и легендами. Многие писатели связывают их с исчезнувшим континентом Атлантида. Платон считал, что этот богатый, плодородный край некогда располагался западнее Гибралтара в Атлантическом океане. Атлантида была разрушена землетрясениями и цунами около 12 тыс. лет назад. После катализма над поверхностью моря остались лишь горные вершины Атлантиды, которые образовали семь островов. Почему бы и не Канарских? Древние греки называли Канарские острова Садами Гесперид, а римляне — Счастливыми островами. Задолго до появления первых европейцев все семь основных Канарских островов уже были заселены. Здесь жило племя гуанче. В переводе с местного языка «гуанче» означает «человек». Строго говоря, это название относится только к жителям Тенерифе, но его стали использовать и для жителей всего архипелага.
Фиджи	Фиджи — государство в Океании. Первые поселенцы появились на островах Фиджи, видимо, в конце II тысячелетия до н. э. Это были представители австронезийских племён, которые занимались рыболовством, земледелием и скотоводством. Европейским

	первооткрывателем Фиджи стал голландец Абель Тасман. В 1643 г. в поисках пути из Индийского океана в Южную Америку он проплыл мимо нескольких фиджийских островов, открыв, в частности, Тавеуни и Вануа-Леву. 10 октября 1970 года Фиджи провозгласили о своей независимости в рамках Содружества Наций.
Барбадос	Остров Барбадос получил своё название от португальского исследователя Педро Кампоса, который увидел множество произраставших здесь фильтовых деревьев, обвитых похожими на бороды эпифитами. Barbados — по-португальски «бородатый».
Остров Скай	На протяжении веков вокруг острова Скай формировались легенды и сказки. Они до сих пор тесно переплетаются с его фантастическими красочными пейзажами и увлекательной историей. Понятно, почему именно здесь, в этом прекрасном уединённом уголке пророчица и великая воительница Скатах основала свою школу боевых искусств. Сюда приезжали со всех концов Земли обучаться войне и магии. Теперь и не отличить, где заканчивается кельтская история и начинается легенда. Какие ещё тайны хранит мистический туманный остров?
Багамские острова	Название Багамских островов происходит от испанского слова «Баха» («мелкой») и «Мар» («море»). Страна делится на столицу Нассау, которая находится на острове Нью-Провиденс и вне островные архипелаги. Багамцы признают свою особую национальную культуру, но подчёркивают незначительные различия в речи и обычаях среди жителей островов. Люди, населяющие острова, могут быть родом из Великобритании, США, Гаити, Канады и других стран, тем не менее, они относятся к оригинальной национальности, называемой багамцами.
Сицилия	Сицилия — самый крупный остров Италии, который находится у носка «итальянского сапога» и омывается водами трёх морей — Средиземного, Тирренского и Ионического. Сицилия известна благодаря архитектурным памятникам, обилию солнца, роскошной природе и прозрачному тёплому морю. Сицилия — это хаос на улицах и спокойные пляжи, мафия и по-настоящему сердечные люди, простые деревни и великолепные города. Кажется, вся Сицилия соткана из противоречий. Арабы, греки и испанцы оставили здесь выдающиеся памятники, которые необходимо увидеть воочию.
Мальта	Мальта очень популярна у туристов. Путешественников привлекают чистые мальтийские пляжи, живописная природа, красочные фестивали и множество архитектурных памятников. Архипелаг имеет многовековую историю, и на нем можно увидеть постройки разных эпох: развалины мегалитических храмов, средневековые крепости, старинные дворцы, соборы и площади. Самые посещаемые достопримечательности сосредоточены в столице страны — городе Валлетте.
Бермуды	Главными достопримечательностями Бермуд являются прекрасные коралловые рифы, красивейшие сады, бухты с розовым песком и чистейшая вода. Однако помимо этого здесь имеется и множество интересных зданий и исторических памятников. «Сердцем» Бермудских

островов является столица Гамильтон, где сосредоточено большинство коммерческих и правительственные учреждений страны. На его главной улице, Фронт-Стрит, расположено множество старых зданий в викторианском стиле, которые примечательны нависающими верандами, абрикосовыми садами и известняковыми оградами.

Игра на местности «Морская гонка» - спортивная эстафета, с использованием комплекта командных аттракционов. Участвует команда 10 человек от отряда. Отряды участвуют по звеньям 1-4, 5-8, 9-12.

После того, как все отряды приняли участие в эстафете, начинается перетягивание каната. Отряды участвуют по звеньям 1-4, 5-8, 9-12. В каждом звене проходит жеребьёвка, победители пар сражаются за 1 и 2 место, за 3 место. В каждом звене есть победители.



Гусеница.

Задача команды первыми финишировать.



Мешок.

Задача каждого участника допрыгать до конуса и обратно. Засекается время по последнему участнику команды.



Башмачки.

Каждому участнику команды необходимо обежать вокруг конуса и вернуться к своей команде.



Памперсы.

Каждому участнику команды необходимо обежать вокруг конуса и вернуться к своей команде.



Штаны.

Участвует по 3 человека от команды необходимо обежать вокруг конуса и вернуться к своей команде и передать эстафету следующим.

Общее лагерное КТД «Цирк на море» - концертная программа из номеров циркового жанра, ребята представляют жанр в творческой форме

Ролевая игра «Морской бой» Отряд делится на несколько групп.

1 этап: Необходимо найти как можно больше мест, обозначенных в бланке игры и разгадать загадки. Пройдя весь квест, каждая группа выбирает себе корабль для следующих этапов.

2 этап: Каждая группа создаёт свой корабль (раскрашивает, придумывает название). И «улучшает» качества корабля на индивидуальных станциях.

3 этап: Задача каждой группы – найти и «завоевать» корабли других участников.

(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Покемон GO»)

Общее лагерное КТД «Пираты рассказывают сказки» - концертная программа, для которой каждый отряд получает какой – либо театральный жанр и легенду о морских путешествиях, ребята представляют легенду в творческой форме.

Игра на местности «Бермудский треугольник». Участникам выдаётся бланк, на котором указаны игровые станции и время, в которое нужно прийти. На каждой станции встречаются две команды из разных отрядов. Задача участников – пройти как можно больше игровых станций и победить соперников.

(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Макроигры»)

Танцевальный конкурс «Эх, яблочко» - конкурс, где каждый отряд выполняет различные танцевальные конкурсные задания.

(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Танцевальный конкурс»)

Игра на местности «Заморские купцы»

1 этап. Участники индивидуально зарабатывают местную валюту, выполняя различные задания

2 этап. На заработанные «деньги» отряды открывают свои предприятия, посещают предприятия других отрядов.

3 этап. Итоговое количество монет каждого отряда подсчитывается и сдаётся в «банк». На аукционе представлены лоты, которые отряды выкупают, используя свои заработанные «деньги».

Игра на местности «Морские чудища» - игра, в которой педагоги переодеваются в различных морских животных. Задача отрядов найти всех животных, выполнить их задания, сфотографироваться с ними, получить жетон. Территория лагеря населена говорящими животными. Морские чудища расселились по всей территории и их необходимо найти и получить от них задание, выполнив которое команда может заработать жетон. Все жетоны необходимо доставить в штаб лагеря. По количеству заработанных жетонов определяется победитель игры. Итог игры - совместная фотография и «морскими чудищами».

(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Игра на местности «Зверополис»)

Пародии «Капитан, улыбнитесь». Отряды выбирают телевизионное шоу (например, «Поле чудес», «Гадалка», «Умники и умницы», «Битва шефов», «Большая разница» и т.д.), делают пародию. В назначенный день проводится просмотр пародий, подводятся итоги.

Примеры номинаций: Гран-при, I место, II место, III место. Остальные отряды получают призы в какой-либо номинации «Лучшая режиссёрская работа», «Лучшая сценарная работа», «Лучшая операторская работа», «Лучшее музыкальное сопровождение», «Лучшая работа художника по костюмам и декорациям», «Лучшая актерская игра», «Лучшая мужская роль», «Лучшая женская роль», «Лучшее отображение темы».

Концертная программа закрытия смены - праздничный концерт, на котором отряды представляют свои творческие номера и объявляются итоги конкурса «Лучший коробль». Отряды (корабли), набравшие наибольшее количество баллов награждаются сладкими призами и грамотами. Награждаются активные участников смены.

Чередование творческих поручений

Творческое название	Поручение
Йо – хо – хо	Организаторы игр. Отряду необходимо придумать игру с залом (любую, на выбор) и организовать ее перед общим КТД.
Капитан Флинт	Почтальоны. Задача отряда - подготовить на день листочки для писем. Разрекламировать свою почтовую доставку. И вечером разнести почту в отряды. (вожатые перед раздачей писем проверяют их на цензуру)
О чём говорят пираты	Информаторы. Отряд должен найти интересный факт, который связан с морем, морскими открытиями, путешествиями, оформить в формате стенгазеты. Повесить на информационный стенд возле третьего корпуса.
Словарь пирата	Пополнение словаря морских терминов. Отряд составляет словарь морских терминов. Оформляет в виде словаря и размещает на информационном стенде возле третьего корпуса.
Путеводная звезда	Предсказатели. Сделать предсказание на день другим отрядам в количестве 12 штук (по одному на каждый отряд). Разнести утром после завтрака
Все на борт	ВК-пост. Рассказать о прожитом дне. Отряд готовит пост в ВК (10 фото отряда + краткое описание дня).
Мистер Смит	Придумать мем дня. Отряд придумывает мем дня, связанный со сменой. Оформляет его и размещает на информационном стенде возле третьего корпуса.
Капитан Крюк	Зарядить. Придумать и провести утреннюю зарядку для всех отрядов на площади перед клубом. На 15-20 минут.
Остров сокровищ	Приготовить мастер-класс. Отряд готовит мастер-класс, который сможет провести для других отрядов. Накануне, перед проведением, отряд сообщает, что он будет проводить, и какие материалы для этого нужны.
Юнги	Патруль чистоты Отряд проходит по территории центра, ставит оценки за чистоту территории другим отрядам, если есть мусор – убирает
Судовой журнал	Видеорепортаж. Отряд снимает вертикальное видео своего дня, монтирует, придумывает краткое описание.
Пиратский кодекс	Правило дня. Отряд придумывает правило дня (в рамках цензуры и правил проживания), которое будет действовать в течение суток. Зачитывается на зарядке.

Приветствуем на смене «Пираты рассказывают сказки»!

Корабль отправляется в плаванье! Это путешествие будет особенным, ведь оно будет насыщено на разные события! Всю смену вы будете бороться за звание лучшего корабля. В конце смены подведём итоги и выявим, какой корабль с самой дружной и сплочённой командой. Чтобы стать лучшим кораблём вы должны каждый день зарабатывать капитал в виде монет, а мы будем вести подсчёт. Как можно заработать:

Активное участие во всех мероприятиях смены.

- ✓ Просто участие принесёт вашему кораблю 500 монет.
- ✓ Призовые места добавят в копилку от 700 до 1000 монет.
- ✓ Выполняя задания из ЧТП. Каждое выполненное задание – 250 монет.
- ✓ Задания из чек-листа. Каждое выполненное задание – 100 монет.

Система штрафов. Каждый штраф имеет свою цену и будет вычитаться из суммы заработанной и накопленной командой корабля.

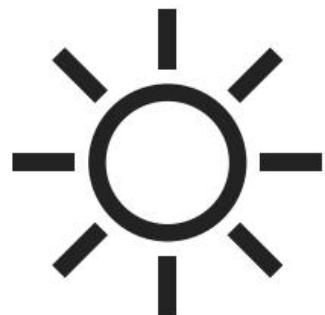
- ✓ Нарушение правил проживания и техники безопасности ГАУДО «ДООЦ «Сибирская сказка» - 5000 монет;
- ✓ Нахождение на улице в одежде не по погоде – 100 монет (за каждого человека);
- ✓ Несобранные волосы в столовой – 500 монет (за каждого человека);
- ✓ Неопрятный вид вожатых и помощников – 500 монет (за каждого человека);
- ✓ Нецензурная брань - 100 монет (за каждое нецензурное слово);
- ✓ Беспорядок в корпусе и в комнатах – 500 монет;
- ✓ Беспорядок в вожатских и комнатах помощников – 1000 монет;
- ✓ Неспортивное поведение - 1000 монет;
- ✓ Опоздание на мероприятие – 500 монет.
- ✓ Грязная территория – 500 монет

Дополнение: каждый номер на концертных мероприятиях (кроме закрытия) оценивался. Каждому отряду давалось по 50 монет. В конце мероприятия каждый отряд совещался и распределял между отрядами сумму (за свой нельзя было голосовать). Данные баллы прибавлялись в общую таблицу.

Так как мы находимся в Сказочном море – необходимо платить налог на пребывание в нем. Каждый день с каждого корабля будет вычитаться 100 монет.



Список радости



- Украсить отрядное место
- Запустить тайного друга
- Порисовать мелом на асфальте
- Победить в конкурсе
- Взять добавку в столовой
- Поспать на сончале
- Прогуляться по Сказке всем отрядом
- Взять книгу в библиотеке и прочитать ее
- Устроить турнир по настольным играм
- Сходить в гости к соседям
- Сходить всем отрядом на дискотеку
- Сходить на огонек на костровище
- Устроить отрядную фотосессию
- Посетить все мастер-классы
- Одержать победу в спорте
- Обнять друга
- Убрать всю территорию
- Посмотреть фильм в клубе
- Устроить отрядом вечер историй
- Хорошо отдохнуть
- Найти новых друзей
- Никуда не опаздывать
- Устроить вечер талантов в отряде
- Поддерживать порядок в комнатах каждый день
- Сделать сюрпризы другим отрядам
- Увидеть радугу
- Выступить на сцене
- Устроить праздник в отряде

Г