



**Утверждаю**

Директор МАУ «ДЦ «Берёзки»

Е.И. Железнова

2024 г.

**Согласовано**

Заместитель директора -  
начальник лагеря  
«Солнечный»

М.В. Ряднова

**Игровая модель «Party в деревне»  
в рамках реализации воспитательной программы  
«Лучшее место для лучших детей»**

**Даты заезда:**

**24.06.2024г. – 14.07.2024 г.**



**г. Новокуйбышевск, 2024г.**

## **Целеполагание**

**Общепедагогическая цель программы:** обеспечение эффективного и качественного отдыха, сохранение и улучшение психологического здоровья и эмоционального благополучия, формирование у детей социально-нравственной устойчивости, подготовленности к жизнедеятельности в детском коллективе.

### **Задачи:**

- создать условия для полноценного и всестороннего отдыха детей;
- выявить и развить интеллектуальный и творческий потенциал ребенка через вовлечение в различные виды деятельности с учетом индивидуальных интересов и потребностей, возрастных и психологических особенностей;
- развить умение работать в коллективе;
- формировать социальную компетентность у детей и подростков;
- воспитывать желание к духовному росту и здоровому образу жизни.

## **Пояснительная записка игровой модели**

Детский оздоровительный центр – это самая благоприятная среда, где создаются все условия для возникновения у ребенка интереса воплощать свои потребности и фантазии в жизнь.

Летние каникулы – время, когда развитие ребенка проходит не заметно для него, не по принуждению, а по желанию - в игре. Данный период более эффективен для развития творческого потенциала ребенка, совершенствования личностных качеств, приобщения к ценностям культуры, выстраиванию социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в лично значимых сферах деятельности.

Программа «Party в деревне» составлена для детей младшего, среднего и старшего школьного возраста. Это период интенсивного усвоения самых разных правил общественной жизни. Ведущей деятельностью для данного возраста является игра. В качестве игровой модели программы избрана сюжетно-ролевая игра. Игра - это совместное действие, творчество ребят и взрослых, которое включает в себя этапы поиска неординарных решений поставленных задач (в том числе с помощью метода наблюдения, анализа и структурирования информации), освоение спортивных и творческих навыков.

Сюжетно-ролевая игра предполагает наличие сюжета и следование ему всех участников центра. Каждый имеет свою роль, но поступает по своему усмотрению, а не по строгому сценарию. Сюжет программы определяет канву игры, правила и принципы жизнедеятельности, нормы поведения, которые могут корректироваться в процессе игры.

### **Участники игровой модели**

Дети и подростки, воспитатели, координатор по работе с клиентами, аниматор, ди-джей, руководители кружков, специалист по реализации проектов, спортивные аниматоры, инструктор по спорту, матрос-спасатель, администрация центра, кураторы.

### **Этапы реализации игровой модели**

Вся игра делится на три этапа:

1. Организационный (1-3 дней): «Посевная».
2. Основной (14-18 дней): «Освоение целины»
3. Итоговый (1- 3 дней): «Сбор урожая».

В **организационный** происходит знакомство детей, определение целей индивидуального, личностного и коллективного развития, сплочение отряда, создание условий совместной эффективной работы. Участники смены знакомятся с общей игровой легендой, и имеют представление о деталях игрового мира. Здесь же устанавливается цель игры, а также происходит знакомство с главными персонажами. Участники смены погружаются в игровой процесс, знакомятся с легендами и персонажами. Период длится от 1 до 3 дней и заканчивается стартом сюжетно-ролевой игры.

**Основной** период занимает большую часть времени, от 14 до 18 дней. У каждого участника появляется масса возможностей для личной самореализации, раскрытия потенциала, ознакомлению с новыми для него формами деятельности и освоению умений и навыков. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Участники смены всё больше погружаются в игровой мир «Party в деревне», плотнее знакомятся с его особенностями и тайнами. Каждый день насыщен различными мероприятиями в соответствии с темой программы и курсом дня. В

течение основного этапа участники программы живут активной творческой и спортивной жизнью: проводят коллективно-творческие дела, экскурсии, встречи, состязания, конкурсы.

В **заключительном** периоде подводятся итоги деятельности отрядов и участников игровой модели «Party в деревне». Организуются мероприятия для выхода из игрового мира и самостоятельного анализа участниками личных достижений, своей роли в жизни отряда и центра. Мероприятия этого периода создают эмоциональную атмосферу успешного завершения смены. Длительность периода от 1 до 3-х дней.

При разработке содержания программы учтено соотношение общелагерной и отрядной деятельности в разные периоды смены:

Периоды смены	Общелагерные дела	Отрядные дела
Организационный период	40%	60%
Основной период	70%	30%
Заключительный период	30%	70%

### Легенда игровой модели

Чемодан собран, родители дали свои последние наставления, мама смахнула слезу, папа обеспокоенно вздохнул. Пора! Пора покинуть городскую среду и окунуться в самобытный деревенский мир. Как сказала мама: «Отдохнуть, поправиться!». «Набраться сил» - поддержал ее отец. Но, как известно, в деревне «Берёзки» отдых – дело добровольное! Хочешь – отдыхай, пожалуйста!

Но вот только отдых у местных немного отличается от нашего привычного безделья на диване с телефоном в руках. Утречком, спозаранку, корову подои, потом, пока солнце не печет, грядки прополи, сена насенокось, огород полей, урожай собери... Все это так, не торопясь, главное до обеда управиться. А после можно и на рыбалку сходить, по грибы, опять же, по ягоды. А вечером непременно прогуляться нужно, насладиться, так сказать, деревенским колоритом. Эх, не жизнь, а сказка... Воздух чистый, птички поют, рыбка плещется.

В общем, приезжайте к нам в «Берёзки»: отдыхайте, здоровье поправляйте. А главное, скучать вам местные точно не дадут – времени не будет. Они ребята дружелюбные, гостеприимные, встретят, как родных! Такие гуляния развернут в

вашу честь: хороводы поводите, через костер попрыгаете, картошку в углях запечете, если, конечно же, сначала выкопаете. Деревня «Берёзки» - твой незабываемый, а главное, добровольный отдых!

### **Механизм реализации игровой модели**

Смена в МАУ «ДЦ «Берёзки» реализуется в форме сюжетно-ролевой игры. Смена в МАУ «ДЦ «Берёзки» реализуется в форме сюжетно-ролевой игры по произведениям Успенского Эдуарда «Дядя Федор, пёс и кот». Отдыхающие погружаются в мир деревенской глубинки, а территория детского центра становится сельским поселением, со всеми составляющими: местными жителями, ударниками, клубом, сеновалом, центральной площадью и даже полем не паханным. В сельском поселении 16 домов и у каждого свой староста. Каждый дом особенный, со своим названием, флагом, гимном и девизом. Старт игры происходит на общем сборе лагеря (Игра-экскурсия «По знакомым улочкам») Участники посвящаются в игровую модель, знакомятся с ключевыми персонажами.

Весь процесс игровой модели в «Party в деревне» освещается пресс-центрами, которые обеспечивают:

- выход газеты «Сельские хроники» (раз в 7 дней);
  - выпуск телепередачи «И там, и тут показывают» (раз в 3 дня);
  - радио-программа «Сплетни нашего СельПо» (ежедневно).
- Пресс-центр формируется из представителей каждого дома.

**Вся жизнедеятельность в МАУ «ДЦ «Берёзки»** пронизана атмосферой тайн и загадок. Для реализации игровой модели все объекты центра переименованы, а участникам присвоены игровые наименования:

Территория центра – сельское поселение  
Крытая площадка – центральная площадь  
Актовый зал – клуб  
Футбольное поле – поле не паханное  
Отряд – дом  
Отрядное место – сеновал  
Участники смены – городские  
Воспитатели – ударники  
Аниматоры – старожилы  
Ди-джеи – заведующие сельским клубом

Спортивный аниматор/инструктор по спорту - физрук

Кураторы – местные

Лидер отряда – староста дома

Совет – совет старост

### **Система мотивации**

Характерным для лагеря процессом является система мотивации личностного роста и стимулирование участников. В процессе заезда дети и подростки формируют активную жизненную позицию, учатся взаимодействовать с коллективом, участвуют в организации совместной деятельности детей и взрослых. Развитию интереса и потребности в саморазвитии и самосовершенствовании ребёнка в любом из предлагаемых направлений деятельности в течение смены будет способствовать система роста, которая заключается в логической цепочке, выражающей отношение подростка к деятельности.

В течение смены, при выполнении творческих и спортивных заданий, городские зарабатывают очки за личные и командные достижения, а также теряют их за нарушение дисциплины и невыполненные задания. Баллы имеют материальное воплощение в виде Монет. Каждый игровой цикл завершается подсчетом баллов, полученных командами искателей. Эта процедура оформляется в виде ежедневного ритуала на утреннем сборе – вручения Монет.

Накопление монет завершении смены даст возможность определить дом, который получит кубок Победителя.

За участие – 2 полена

За III место – 3 полена

За II место – 4 полена

За I место – 5 поленьев

### **Детское самоуправление**

В лагере организована работа органов детского самоуправления.

Целью создания этой структуры является формирование среды, в которой дети сами смогут планировать, организовывать внутренние дела лагеря, нести



**«Староста»** - командир Дома, избирается на сроки, принятые на общем собрании Дома. Для осуществления своей деятельности он может выбирать себе помощников-заместителей или руководителей тех или иных направлений деятельности в Доме.

В обязанности Старосты входит:

- организация эффективной и плодотворной работы Дома;
- поддержание отрядного духа;
- личное активное участие в мероприятиях Совета Старост;
- представление мнения своего Дома на Совете Старост.

### **Направления деятельности игровой модели**

В течение реализации игровой модели «Party в деревне» детям предлагается череда различных типов деятельности, отражающих логику смены, основанных на принципах игрового моделирования:

1. *Коммуникативно-игровая деятельность*- деятельность ребёнка, направленная на самостоятельное формирование и решение набора коммуникативных задач, необходимых для достижения игровой цели в рамках выбранной роли.
2. *Прикладная творческая деятельность*. Осуществляется в мастерских по интересам. Посещение свободное, выбор обусловлен личным интересом ребёнка.
3. *Аналитическая деятельность*. Анализ игровых ситуаций, обсуждение, сопоставление с современным обществом и человеком, поиск причин и следствий открытых детьми явлений осуществляется на Советах, специальных мероприятиях (ролевые игры, игры по станциям и др.).

### **Формы реализации игровой модели**

В основу реализации игровой модели «Party в деревне» заложены разнообразные формы и методы: беседы, соревнования, конкурсы, викторины, тренинги, спортивные и интеллектуальные игры, утренняя зарядка, тематические дни, концерты, мультимедийные презентации, коллективно-творческая деятельность, экскурсии, дежурство домов на территории, игры-

ответственность за принятые решения, а также проводить анализ своей деятельности.

### **Структура детского самоуправления**

Высшим органом детского самоуправления в лагере является «Совет старост». В начальный период смены Совет Старост возглавляется аниматором. В состав Совета Старост входят по 2 человека от каждого Дома, в том числе Староста. Собрания «Совета», в период его руководства аниматором, проходят каждый день, далее с частотой, установленной решением Совета, но не реже 1 раза в 3 дня. На всех собраниях присутствует аниматор.

На второй день смены проводятся выборы Старост Домов. На третий день внутри домов формируются ответственные группы по следующим направлениям:

**«Биржа труда»** - предоставляет ребятам временную занятость в ролях организаторов, помощников аниматора, диджея, куратора и других участников игровой модели. Из их числа выбирается руководитель «Биржи труда», который должен контролировать её деятельность.

**«Пресс-центр»** - занимается сбором информации о делах в племенах и на территории всех джунглей, освещением её в информационных ресурсах, доступных на территории. Из их выбирается руководитель «Пресс-центра», который должен контролировать его деятельность.

**«Спортивный сектор»** - представляет возможность попробовать себя в качестве организаторов спортивных соревнований. Из числа детей выбирается помощник капитана по «Спортивному сектору», который должен контролировать его деятельность.

**«Досуговый сектор»** - позволяет детям быть организаторами своих собственных мероприятий и проводить их при поддержке аниматоров. Из числа детей выбирается помощник капитана по «Досуговому сектору», который должен контролировать его деятельность.



*Что ж, вместо моря отправились на каникулы в деревню? Не беда! Здесь ведь столько всего интересного, сами посудите – вы, как настоящий любитель европейских домов, взгромоздились на мансарду, задумав провести там ночевку. Глазеете на звезды, перебираете струны гитары, и, чем черт не шутит, набрасываете строки в блокноте... Как вдруг! Старые плакаты времен вашей матушки падают со стены, обнажая загадочный тайник. В тайнике – карта-схема вашей деревни! И никакой тут тебе подписи пояснительной – зачем карта, что отмечено крестиками...*

*И как бы вы не пытались забыть о карте, поедая бабушкины блины с малиновым вареньем, все равно не дает покоя мысль: «Что, если все легенды, которые в далеком детстве рассказывала бабушка – правда? И это место действительно полно загадок?».*

*Кажется, придется посетить все здания в округе! От старой сельской библиотеки до клуба, в котором, кстати, до сих пор даже что-то проходит... Впрочем, от приключений, новых друзей, а возможно, даже сокровищ, не спасет даже хитрое бабушкино: «Не правильно ты бутерброд ешь!». Тогда ничего не остается – вперед, к приключениям! Только не забудь огурцы полить.*

поиски, ролевые игры, онлайн – марафоны, игры на воде с использованием плавсредств (лодки, катамараны), игры по станциям, квесты.

### **Ожидаемые результаты по игровой модели**

Предполагается, что участники смены получат динамичное развитие творческого мышления, улучшение познавательных процессов, улучшение лидерских и организаторских навыков.

Ожидаемые результаты по игровой модели:

- улучшение физических, духовных и психологических сил у детей;
- формирование понятий о здоровом образе жизни человека;
- накопление необходимых знаний о социальном поведении;
- создание мотивации к собственному развитию, участию в активной творческой деятельности, проявлению социальной инициативы;
- развитие коммуникативных, познавательных навыков, а также навыков работы в команде;
- формирование культуры поведения в обществе, духовно-нравственных идеалов;
- развитие навыков овладения эмоциональным состоянием, снятие эмоционального напряжения;
- повышение общей культуры у детей, привитие им социально-нравственных норм.

Лейтмотивом смены станет привлечение отдыхающих к изучению литературных произведений, самоорганизации и активному отдыху. Также, одним из самых важных моментов ожиданий от смены - результаты по личностному росту каждого участника смены. Ожидается улучшение как личных творческих навыков, так и навыков командной работы.



Перспективный план общелагерных мероприятий  
 на заезд с 24.06.2024г.-14.07.2024г  
**План-сетка «Party в деревне»**

День	Мероприятие	Ответственные
24.06.2024 (понедельник)	Заезд отдыхающих в лагерь Работа интерактивных площадок Игры на знакомство Инструктажи ТБ Интерактивная игра «По знакомым улочкам» Свечки	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
25.06.2024 (вторник)	Зарядка «С первым криком петухов» КТД «Бык Гаврюша» Инструктажи ФК Квест «По следам дядя Федора» Игра-экскурсия «Дом свободный, живите, кто хотите» Торжественная церемония открытия	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
26.06.2024 (среда)	Зарядка «С первым криком петухов» Игра «Кто там?» Квест «Марья-рукодельница» КТД «Наряд в сельский клуб» Дисотека	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
27.06.2024 (четверг)	День молодежи Зарядка «С первым криком петухов» КДТ «Записки Шарика и кота Матроскина» Квест «СельПО» КП «Вашу маму и тут, и там показывают»	Начальник лагеря Аниматор Отрядные воспитатели
28.06.2024 (пятница)	Зарядка «С первым криком петухов» Пожарная эвакуация «Спасай деревню!» Эвакуация при террористическом акте «Побег из курятника» Игра-поиск «В поисках клада» Ролевая игра «Обитатели угла за печкой» Интерактивная игра «Усы, лапы, хвост»	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
29.06.2024 (суббота)	Зарядка «С первым криком петухов» КТД Социальный ролик «бу Шарик» Игра «Первый парень на деревне» Квест «Гонки на свиньях» Интерактивная игра «Посылка для мальчика» Дисотека	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
30.06.2024 (воскресение)	День добрых дел Зарядка «С первым криком петухов» КТД «Мудрость деда Ивана» Интерактивная игра «СельПО» Игра по станциям «Загадки почтальона Печкина»	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
01.07.2024 (понедельник)	Зарядка «С первым криком петухов» Игра «Колхоз – дело добровольное» Фестиваль красок Холи Квест «Сбор урожая» Интерактивная игра «В сених у Маруси»	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
02.07.2024 (вторник)	Зарядка «С первым криком петухов» Игра на катамаранах «По воду» Игра по станциям «А ну-ка девочки! А ну-ка мальчики!» КТД «Посевная» Тематическая вечеринка	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
03.07.2024 (среда)	Зарядка «С первым криком петухов» Игра на катамаранах «Кто дальше?» КТД «Косынка для Варечки» КП «Первая пара на деревне»	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели

04.07.2024 (четверг)	Зарядка «С первым криком петухов» Пенная вечеринка Квест «Разыскивается мальчик» Интеллектуальная игра «Дырка в стене» Интерактивная игра «А я все чаще замечаю» Свечка	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
05.07.2023 (пятница)	Зарядка «С первым криком петухов» Игра на воде «Подводная охота» Мастер-класс по изготовлению пряников Развлекательная программа «Едем в соседнее село» Дискотека	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
06.07.2024 (суббота)	Зарядка «С первым криком петухов» КТД «На картошку» Лазертаг Отрядные фотосессии Свечка «Посиделки у самовара»	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
07.07.2024 (воскресение)	Зарядка «С первым криком петухов» Игра по станциям «Быстрее, выше, сильнее!» Игра на сплочение «Курс молодого бойца» КТД рекламный ролик «В фокусе - природа» Конкурс рисунков на асфальте «Родные Курмыши»	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
08.07.2024 (понедельник)	<i>День семьи, любви и верности</i> Зарядка «С первым криком петухов» Игра по станциям «У бабушки на огороде» Смотр рекламных роликов «Киноклуб «Заря» КП «Доска почета»	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
09.07.2024 (вторник)	Зарядка «С первым криком петухов» Подготовка к стартинам Праздник печёной картошки у младших Интерактивная игра «оКрошка» Спортивные соревнования «Забег на паросях» Интерактивная игра «Испытание председателя» Дискотека	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
10.07.2024 (среда)	Зарядка «С первым криком петухов» КТД «После дождичка в четверг» Конкурсная программа «Талия в деле!» Стартини «Айда на танцы» Свечка	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
11.07.2024 (четверг)	Зарядка «С первым криком петухов» Квест-поиск «Народные приметы» Ролевая игра «Испытание знахарки» КТД «Отвар на здоровье» Праздник печёной картошки для старших	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
12.07.2024 (пятница)	Зарядка «С первым криком петухов» КТД «Заготовки» Квест «Чучело огородное» Торжественная церемония закрытия смены Дискотека	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
13.07.2024 (суббота)	Зарядка «С первым криком петухов» КТД «Дерево желаний» КТД «Заборчик», «Паутинка», «Подарок» Лирический вечер	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели
14.07.2023 (воскресение)	<i>Выезд отдыхающих из центра</i>	Начальник лагеря Инструктор по ФК Аниматор Отрядные воспитатели