

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июля 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
СТИХИЯ ЗЕМЛИ – «ТАЙНЫ КАМЕННЫХ ИДОЛОВ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Мероприятие: Стихия Земли — «Тайны Каменных Идолов»

Легенда для вожатых: «Духи Земли — самые древние и непоколебимые. Они говорят через камни и горы. Чтобы получить благословение Стихии Земли, Хранители должны доказать свою силу, выносливость и умение работать в команде, как единый, нерушимый камень. Только пройдя испытания, вы найдете первый осколок Священного Огня, скрытый в сердце Каменных Идолов».

Цель мероприятия: Сбор «Осколка Земли» (символа стихии) через прохождение командных испытаний на силу, ловкость и сплоченность.

Место проведения: Большая поляна, спортплощадка или лесная поляна с несколькими «станциями». **Реквизит:**

- Карта местности с отмеченными станциями.
- «Осколок Земли» (красиво оформленный камень или буталка).
- Станционное оборудование (веревки, обручи, кегли, мешки для переноски, бревно для баланса).
- Заготовки из соленого теста или глины для мастер-класса.
- Музыка: эпические, этнические мотивы (барабаны, варган).

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Сбор у «Древних Камней» (10 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли Духа Земли (может быть в плаще с элементами камней/веток).
- **Сценарий:**
 1. Все отряды (кланы) собираются на поляне. Звучит тихая, ритмичная музыка.
 2. Выходит Дух Земли. Он говорит медленно, низким голосом.

«Приветствую вас, юные Хранители. Я — голос древних скал и недр Уральских гор. Вы ищете путь к Священному Огню? Но путь этот лежит через меня, Стихию Земли. Я — опора всего сущего. Я не терплю слабости и разобщенности.

Древние идола, что стоят на этой земле, хранят тайну. Первый осколок вашей силы спрятан у их подножия. Но чтобы забрать его, вы

должны пройти испытания. Докажите, что ваш клан тверд, как гранит, и сплочен, как горная порода. Готовы ли вы принять вызов?»

- **Ответ детей:** «Да!»
- **Дух Земли:** *«Тогда слушайте внимательно. На этой карте (показывает карту) отмечены места испытаний. Вы должны пройти их все. Время пошло. Да пребудет с вами сила земли!»*

2. Основная часть: Испытания на станциях (45-60 минут)

Кланы проходят испытания по очереди или в формате эстафеты (в зависимости от количества отрядов). За каждое успешно пройденное испытание они получают фрагмент карты или часть загадки.

- **Станция 1: «Тропа Горного Козла» (Ловкость и баланс)**
 - **Задание:** Пройти по узкому бревну (или линии на земле), неся в руках стаканчик с водой (или теннисный шарик на ложке). Падение предмета — штрафное время или возврат на старт.
 - **Смысл:** Умение держать равновесие и контролировать себя.
- **Станция 2: «Сплоченная Скала» (Командная работа)**
 - **Задание:** Вся команда должна уместиться на небольшом участке («островке»), обозначенном веревкой на земле. С каждым раундом веревку сужают. Команда должна продержаться 10 секунд, не заступив за черту.
 - **Смысл:** Доверие друг к другу, умение находить нестандартные решения и действовать сообща.
- **Станция 3: «Переноска Руды» (Сила и взаимопомощь)**
 - **Задание:** Эстафета. Участники по очереди переносят «драгоценную руду» (мешочки с песком или картошкой) из одной точки в другую, используя только один ковш/лопатку на всю команду или перенося на носилках из жердей и ткани.
 - **Смысл:** Координация действий и взаимопомощь при выполнении тяжелой работы.
- **Станция 4: «Мудрость Древних» (Интеллект)**
 - **Задание:** Отгадать загадки Духа Земли о природе Урала,

минералах или животных. Или собрать пазл-карту местности.

- **Смысл:** Знание своего края — основа силы Хранителя.

3. Кульминация: Тайна Каменных Идолов (15 минут)

После прохождения всех станций кланы собираются у центральной точки (где заранее спрятан «Осколок»).

1. **Дух Земли:** *«Вы справились! Вы доказали свою силу и единство. Вы прошли по узкой тропе, удержали друг друга на краю пропасти и донесли свою ношу. Вы достойны!»*
2. Вожатый указывает на большой камень или группу камней («Идолы»).
3. **Загадка/Задание:** На камнях или рядом с ними нанесены символы (руны). Кланам нужно сложить их в правильном порядке (или просто найти тайник под камнем), чтобы получить доступ к осколку.
4. Один из участников (или вожатый) находит «Осколок Земли». Это может быть красивый кристалл кварца или просто камень, обернутый в ткань.
5. **Дух Земли торжественно вручает осколок капитану клана-победителя (или всем по очереди):**

«Возьмите этот дар. Это частица силы самой Земли. Она даст вам опору в пути к Огню. Вы хорошо потрудились сегодня!»

4. Завершение: Мастерская Хранителей (20 минут)

Чтобы закрепить связь со стихией, проводится творческое задание.

- **Задание:** Каждый ребенок получает кусочек соленого теста или глины. Их задача — создать свой собственный «Каменный Талисман»: слепить след животного, знак своего клана, фигурку идола или просто оставить отпечаток пальца.
- Эти талисманы можно высушить и забрать с собой как память о первой найденной стихии.

5. Финальное слово Духа Земли:

«Теперь вы не просто Хранители. Вы — те, кто услышал шепот камней. Идите с миром и силой земли в сердцах!»

Мероприятие заканчивается общей фотографией у «Каменных

ИДолов».

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«17» июня 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
СТИХИЯ ВОДЫ – «ШЁПОТ РЕКИ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Мероприятие: Стихия Воды — «Шепот Реки»

Легенда для вожатых: «Вода — это жизнь, движение и чистота. Она может быть спокойной и ласковой, а может быть бурной и сносить всё на своём пути. Дух Воды говорит: чтобы получить её благословение, вы должны научиться быть такими же — гибкими в общении, быстрыми в решениях и чистыми в помыслах. Вы должны доказать, что можете плыть в одной лодке, помогая друг другу, и слышать "шёпот реки" — тихий голос природы. Найдите второй осколок Священного Огня там, где вода касается земли».

Цель мероприятия: Сбор «Осколка Воды» (символа стихии) через прохождение испытаний на слаженность, скорость, ловкость и бережное отношение к природе.

Место проведения: Берег реки, озера или территория лагеря с возможностью использовать воду (бассейн, бочки с водой). Если воды нет, можно адаптировать под «сухопутные» испытания на ловкость.

Реквизит:

- Карта или маршрутный лист.
- «Осколок Воды» (красивая ракушка, стеклянный шар, камень, обвязанный синими лентами).
- Две байдарки (или надувные лодки/плот из брёвен/канистры).
- Вёсла.
- Обручи, мячи, ведра, пластиковые стаканчики.
- Верёвки для перетягивания.
- Музыка: звуки журчания ручья, шум дождя, этнические флейты.

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Голос Реки (10 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли **Духа Реки**. Одет в синие и зелёные одежды, с венком из водорослей на голове.
- **Сценарий:**
 1. Клань собирается на берегу (или у «священного источника» — большой ёмкости с водой). Звучит шум воды.

2. Выходит **Дух Реки**. Он говорит плавно, жестикулируя руками, как будто рисуя волны.

«Приветствую вас, путники! Я — Шёпот Реки, что несёт свои воды через Уральские горы. Вы ищете силу? Вода даёт жизнь, но она же может быть и строгим учителем. Вы быстры? Вы умеете грести в одном ритме? Слышите ли вы меня?»

Чтобы получить второй осколок Священного Огня, вы должны доказать, что ваш клан подобен реке: вы не просто набор капель, вы — единый поток. Готовы ли вы окунуться в мои испытания?»

- **Ответ детей:** «Да!»
- **Дух Реки:** *«Тогда слушайте. Ваша сила — в единстве и взаимопомощи. Разделитесь на команды и начните свой путь по волнам!»*

2. Основная часть: Испытания на станциях (45-60 минут)

Кланы проходят испытания. За каждое — получают часть пазла или фрагмент карты.

- **Станция 1: «Переправа через Бурный Поток» (Командная работа)**
 - **Задание:** Эстафета на воде. Команда делится пополам. Одна часть стоит на «берегу» А, другая — на «берегу» Б. Необходимо переправить всех участников с берега А на берег Б и обратно на байдарке/лодке.
 - **Ключевое условие:** Лодка не должна перевернуться. Если это происходит — команда получает штрафное время или возвращается на старт.
 - **Смысл:** Слаженность гребли, доверие к товарищу в лодке.
- **Станция 2: «Водоносы» (Скорость и аккуратность)**
 - **Задание:** Классическая эстафета с водой. Команды выстраиваются в колонны. У первого участника стакан с водой. По сигналу он бежит до отметки, оббегает её и возвращается, передавая стакан следующему над головой (или под ногами). Побеждает команда, у которой в конце останется больше воды.

- **Смысл:** Скорость, координация и аккуратность.
- **Станция 3: «Ловцы Жемчуга» (Ловкость)**
 - **Задание:** В большом тазу или бассейне с водой плавают «жемчужины» (шарики для пинг-понга или гладкие камни). Участнику завязывают глаза. Задача — за 30 секунд с помощью сачка или ложки выловить как можно больше жемчужин под подсказки команды («Левее!», «Ниже!»).
 - **Смысл:** Командное взаимодействие и доверие.
- **Станция 4: «Чистый Берег» (Экология)**
 - **Задание:** Это испытание не на скорость, а на осознанность. Командам выдаются перчатки и мешки. Их задача — за 10 минут собрать «мусор» (заранее разбросанные вожатыми безопасные предметы: пластиковые бутылки, пакеты) на определённом участке берега.
 - **Смысл:** Бережное отношение к природе. Дух Воды будет благосклонен только к тем, кто чистит её дом.

3. Кульминация: Тайна Истока (15 минут)

Кланы собираются у воды.

1. **Дух Реки:** *«Вы показали себя достойными! Вы гребли как один, вы были быстры как горный поток и очистили мои берега. Но осколок не даётся просто так...*

2. На воде (или у кромки воды) плавает небольшой плотик или лежит камень.

3. Загадка Духа Реки:

«Я рождаюсь в ледниках и тающих снегах. Я питаюсь дождями и подземными ключами. Я даю жизнь полям и лесам. Я всегда бегу вперёд, но никогда не прихожу. Что я?» (Ответ: Река / Вода)

4. После правильного ответа Дух указывает на плотик/камень. Там лежит «Осколок Воды».
5. Капитан клана-победителя забирает осколок.
6. **Дух Реки:**

«Возьмите этот дар. Пусть его чистота смывает все сомнения с вашего пути. Вы слышали мой шёпот».

4. Завершение: Песня у Костра / Творческая мастерская (20 минут)

Чтобы закрепить связь со стихией:

- **Вариант А (Творчество):** Мастер-класс по созданию «оберегов воды». Из синих лент, ракушек и камней дети делают браслеты или подвески.
- **Вариант Б (Ритуал):** Все кланы встают в большой круг у воды (или просто в круг). Под звуки флейты они по очереди произносят одно слово-обещание (например: «Чистота», «Дружба», «Скорость»), а затем все вместе плещут воду из ладоней вперёд со словами: *«Мы едины!»*. Мероприятие завершается общей фотографией у воды.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва

Алешкевич Е.А.

«22» июля 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
СТИХИЯ ВОЗДУХА – «КРЫЛЬЯ ДУХА»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Сценарий мероприятия: Стихия Воздуха — «Крылья Духа»

Легенда для вожатых: «Воздух — это свобода, мысль и песня. Он невидим, но его сила может двигать облака и поднимать птиц к солнцу. Дух Воздуха говорит: "Чтобы получить моё благословение, вы должны оторваться от земли. Покажите мне лёгкость ваших тел в танце, высоту вашего духа в творчестве и чистоту ваших помыслов в песне. Вы должны научиться летать вместе, как одна стая, и слышать музыку ветра. Найдите третий осколок там, где рождается эхо"».

Цель мероприятия: Сбор «Осколка Воздуха» (символа стихии) через прохождение испытаний на креативность, артистизм, командное взаимодействие и свободу самовыражения.

Место проведения: Большая поляна, сцена или спортзал. Главное — много свободного пространства.

Реквизит:

- Карта или маршрутный лист.
- «Осколок Воздуха» (красивый кристалл, перо крупной птицы, воздушный змей).
- Бумага для оригами.
- Музыкальный центр с подборкой музыки (этнические мотивы, звуки ветра, флейта).
- Ленты, ленты на палочках (для танца).
- Бланки с текстами песен.

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Встреча с Ветром (10 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли **Духа Ветра**. Одежда лёгкая, развевающаяся. В руках — посох с лентами или перьями.
- **Сценарий:**
 1. Клань собираются на поляне. Вдруг начинает дуть сильный ветер (включается вентилятор или просто музыка со свистом ветра). Появляется **Дух Ветра**, он не идёт, а как бы «влетает» в круг.

2. Дух Ветра: *(Говорит быстро, порывисто, иногда делая паузы)*

«Приветствую вас, Хранители! Я — Дух Ветра, что гуляет по вершинам Уральских гор. Я несу с собой запахи тайги и песни свободы. Вы ищете силу? Но разве можно быть сильным, если твои крылья связаны? Разве можно дойти до цели, если боишься высоты?

**Сегодня вы должны доказать, что ваш дух лёгок, как облако, а ваши сердца бьются в унисон с моей песней. Вы должны научиться летать! Готовы ли вы расправить свои Крылья Духа?»*

- **Ответ детей:** «Да!»
- **Дух Ветра:** *«Тогда слушайте меня! Воздух не терпит тяжести и скуки. Он любит тех, кто смел и ясен в мыслях. Ваши испытания ждут вас!»*

2. Основная часть: Испытания на станциях (45-60 минут)

Кланы проходят испытания, которые проверяют их креативность и умение работать в команде без грубой силы.

- **Станция 1: «Танец Летящих Облаков» (Артистизм и синхронность)**
 - **Задание:** Каждой команде выдаётся набор лент (по одной на каждого участника) или просто просят представить себя облаками. Под музыку они должны создать общую танцевальную композицию. Оценивается не техника, а синхронность, красота образа и то, насколько слаженно команда превратилась в единое «облако».
 - **Смысл:** Умение чувствовать партнёра и музыку, творческое мышление.
- **Станция 2: «Песнь Уральских Ветров» (Творчество)**
 - **Задание:** Командам выдаётся текст известной песни (например, «Изгиб гитары жёлтой» или любая другая простая мелодия). Их задача — переделать слова так, чтобы песня стала о природе Урала, о походе за Огнём или о дружбе. Затем исполнить её.
 - **Смысл:** Развитие креативности, работа со словом.

- **Станция 3: «Мастера Небесных Посланий» (Ловкость и инженерия)**

- **Задание:** Классическое испытание для стихии Воздуха. Команды должны запустить воздушного змея (если есть ветер) или сделать самый дальний «выстрел» из бумажной «рогатки» (скрутить лист бумаги в трубку). Побеждает тот, чей змей взлетит выше/чей самолётик улетит дальше.
- **Смысл:** Понимание законов физики на интуитивном уровне, командная работа при запуске змея.

- **Станция 4: «Оригами Духа» (Терпение и мелкая моторика)**

- **Задание:** За ограниченное время (10-15 минут) команда должна сложить из бумаги определённую фигуру (например, журавлика или самолётик). Оценивается не только результат, но и то, как команда помогала друг другу.
- **Смысл:** Терпение, взаимопомощь.

3. Кульминация: Эхо Гор (15 минут)

Кланы собираются вместе. Дух Ветра снова появляется.

1. **Дух Ветра:** *«Вы танцевали, как облака! Вы пели новые песни! Вы запускали в небо моих посланников! Вы достойны! Но осколок мой спрятан там, где живёт эхо...*
2. Вожатый указывает на высокую точку (холм, сцена или просто возвышенность).

3. Загадка Духа Ветра:

«Я рождаюсь от грома и молнии. Я живу в горах и пещерах. Я повторяю ваши слова. Я могу быть тихим шёпотом или оглушительным рёвом. Что я?» (Ответ: Эхо)

4. **Испытание Эхом:** Команды по очереди должны хором прокричать название своего клана или девиз так, чтобы это звучало мощно и слаженно (как эхо). После этого вожатый указывает на вершину холма/сцены.
5. Там лежит «Осколок Воздуха» (например, красивое перо, воткнутое в

пенёк).

6. Капитан команды-победителя забирает его под аплодисменты.

7. Дух Ветра:

«Возьмите этот дар. Пусть он всегда напоминает вам о высоте вашего духа и свободе ваших мыслей. Летите к своей цели!»

4. Завершение: Ритуал Общей Песни (20 минут)

Чтобы закрепить дух единства и свободы:

- Все кланы встают в один большой круг или полукругом перед сценой.
- Включается торжественная музыка.
- Под руководством Духа Ветра все вместе поют одну общую песню (например, «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» или любую другую песню о дружбе/природе).
- Финал: Все поднимают руки вверх (как крылья) и на последней строчке песни резко опускают их вниз со словом «Летим!» или «Вместе!».

Мероприятие завершается общей фотографией всех кланов с поднятыми руками-крыльями.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июля 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
«ХРАНИТЕЛИ МУДРОСТИ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Сценарий мероприятия: «Хранители Мудрости»

Легенда для вожатых: «Древние говорили: "Сила без мудрости — разрушительна. Мудрость без силы — бессильна". Вы, Хранители, уже доказали свою силу, покорив Стихии. Но чтобы зажечь Священный Огонь, вам нужно не просто собрать осколки. Вам нужно понять их суть. Духи Урала говорят: "Огонь — это не только тепло. Это свет знания, тепло дружбы и очищение от скверны". Чтобы объединить осколки в единое пламя, вы должны стать Хранителями Мудрости. Вам предстоит создать то, что станет сердцем вашего будущего Костра».

Цель мероприятия: Объединение усилий всех кланов для создания главного артефакта смены — **Факела Единства**. Это творческо-исследовательский проект, требующий слаженной работы всей смены.

Место проведения: Большой зал, актовый зал или крытая площадка, где можно организовать несколько творческих зон.

Реквизит:

- Большой макет Факела (можно сделать из пенопласта, папье-маше или перевернутой пластиковой бочки, обмотанной тканью/ бумагой).
- 4 больших «осколка» (ранее собранные символы Земли, Воды, Воздуха и Огня).
- Материалы для творчества: краски (гуашь, акрил), кисти, маркеры, цветная бумага, клей, блестки, природные материалы (шишки, веточки).
- Проектор и экран (для презентации).
- Аудиосистема с фоновой музыкой (спокойная, эпическая).

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Совет Хранителей (15 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли **Верховного Хранителя**. Он одет торжественно.
- **Сценарий:**

1. Все кланы собираются в общем зале. На столе или постаменте лежат 4 «осколка» стихий. Рядом стоит недостроенный макет Факела.
2. **Верховный Хранитель:** *«Хранители! Вы прошли тяжелейший путь. Вы покорили Землю, Воду и Воздух. Осколки у вас. Но посмотрите на них... Они холодны и разрознены. Они — лишь части. Священный Огонь — это не просто сумма частей. Это их единство!»*

Духи сказали мне: "Чтобы зажечь Огонь, нужно создать его Сердце". Сердце Огня — это не камень или дерево. Это Факел Единства. И создать его можете только вы все вместе. Каждый клан должен внести свою мудрость в его создание. Вы должны не просто украсить его, а наполнить смыслом».

2. Основная часть: Работа над Факелом Единства (60-90 минут)

Кланы делятся на 4 творческие группы (не обязательно по отрядам). Каждая группа получает свое задание — «вклад» в создание Факела.

- **Группа 1: «Хранители Земли» (Сила и Опора)**
 - **Задание:** Укрепить основание Факела.
 - **Творческая задача:** Используя природные материалы (ветки, шишки), ткань и клей, сделать основание факела прочным и красивым. Они должны символизировать то, что Огонь должен стоять на твердой земле.
 - **Смысл:** Показать, что любая идея должна иметь прочный фундамент.
- **Группа 2: «Хранители Воды» (Чистота и Свет)**
 - **Задание:** Создать «пламя» для факела.
 - **Творческая задача:** Из цветной бумаги (красные, оранжевые, желтые оттенки), ткани и блесков сделать объемное, яркое пламя. Они могут использовать технику оригами или просто вырезать языки пламени.
 - **Смысл:** Символизировать чистоту помыслов и свет знаний,

который несет Огонь.

- **Группа 3: «Хранители Воздуха» (Вдохновение и Песня)**

- **Задание:** Наполнить Факел звуком и историей.
- **Творческая задача:**
 1. Написать небольшое четверостишие о единстве или о походе за Огнем.
 2. Придумать и записать на диктофон (или просто отрепетировать) короткий клич или песню-заклинание для ритуала зажжения.
 3. Украсить древко факела лентами (синими/белыми), которые будут развеиваться на ветру.
- **Смысл:** Дать Огню голос и дыхание.

- **Группа 4: «Хранители Огня» (Сердце и Тепло)**

- **Задание:** Собрать Факел воедино и вдохнуть в него жизнь.
- **Творческая задача:**
 1. Собрать все части вместе: прикрепить «пламя» к древку, укрепить основание.
 2. На самом факеле каждый участник этой группы должен оставить свой отпечаток ладони, обведенный маркером или намазанный краской. Это символ того, что каждый вложил частичку себя.
 3. Внутри «пламени» можно спрятать фонарик (если это безопасно), чтобы в финале оно символически «загорелось».
- **Смысл:** Символизировать объединение всех стихий и всех людей в одно целое.

3. Кульминация: Рождение Факела Единства (20 минут)

Все группы представляют свои части и собирают Факел на сцене или в центре зала.

1. Верховный Хранитель:

«Хранители Земли! Что вы создали?» Группа отвечает: «Мы создали

опору! Пусть наш Огонь будет стоять на твердой почве верности и чести!»

2. Верховный Хранитель прикрепляет основание.

3. Верховный Хранитель:

«Хранители Воды! Что вы принесли?» Группа отвечает: «Мы принесли свет! Пусть пламя будет чистым и ярким!»

4. Верховный Хранитель прикрепляет пламя. *(Если есть фонарик — его включают).*

5. Верховный Хранитель:

«Хранители Воздуха! Что вы дадите нашему Огню?» Группа отвечает: «Мы дадим ему голос! Пусть его песня разнесется по всем горам Урала!»

6. Группа исполняет свою песню/клич.

7. Верховный Хранитель:

«И наконец, Хранители Огня! Что есть сердце нашего творения?» Группа отвечает: «Это мы! Каждый из нас вложил сюда свою руку и свое сердце!»

8. Группа показывает отпечатки ладоней.

9. Финал: Все четыре группы вместе поднимают готовый Факел над головой.

10. Верховный Хранитель:

«Смотрите! Факел Единства готов! Он вобрал в себя силу Земли, чистоту Воды, свободу Воздуха и тепло наших сердец. Это не просто палка с огнем. Это символ того, что вы стали мудры. Вы поняли главное: вместе вы — сила!»

4. Завершение: Клятва Мудрости (10 минут)

Все кланы встают вокруг Факела.

Верховный Хранитель:

**«Теперь вы не просто воины стихий. Вы — Хранители Мудрости. Я прошу вас дать последнюю клятву».*

Повторяйте за мной: «Клянемся хранить мудрость Урала!»

«Клянемся нести свет знаний!» «Клянемся быть едиными!»

«Да будет так! Факел Единства готов к своему великому часу».

Мероприятие завершается общей фотографией с Факелом Единства. Этот артефакт теперь становится главным символом финального ритуала зажигания Священного Огня.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июля 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ:
«ВЕЛИКАЯ ИГРА»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

Ход мероприятия:

1. Вводная часть: Туман Лжи (15 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли **Духа Гор**. Он мрачен и говорит загадками.
- **Сценарий:**
 1. Клань собираются на поляне. Вокруг можно натянуть белую ткань или дымовую шашку (безопасную), чтобы создать эффект тумана.
 2. Появляется **Дух Гор**.

*«Хранители! Вы прошли испытания тела и разума. Но готовы ли вы к испытанию духа? Я — Дух Гор, и я вижу ваши сердца насквозь. Сегодня вы войдете в Туман Лжи. В этом тумане ваши пути пересекутся. Ваши цели будут противоречить друг другу. Вас будут искушать легкие пути и обманчивые цели».

*Запомните: в этом испытании нет одного победителя. Есть те, кто сохранил честь, и те, кто ее потерял. Ваше задание — собрать все "Артефакты Истины", разбросанные по лагерю. Но путь каждого клана будет лежать через испытания, которые можно пройти только с помощью другого клана».

2. Основная часть: Великий - Квест (60-90 минут)

Это самая сложная часть. Клань стартуют одновременно, но их маршруты составлены так, что они неизбежно пересекаются в ключевых точках.

Принцип задания: Маршрут каждого клана включает 2 типа станций:

1. **Станция «Ловушка»:** Клан попадает в ситуацию, из которой не может выбраться самостоятельно (например, нужно, чтобы кто-то снаружи подал веревку или подсказал код).
2. **Станция «Искушение»:** Клан находит «Проклятый конверт». В нем задание, которое даст им преимущество (например, «Украдите один

артефакт у другого клана» или «Сломайте препятствие на пути соседа»). Если они выполняют это задание — они получают штрафное время или теряют часть своих артефактов.

Примеры станций:

- **Станция А (для Клана Медведя): «Паучья Нить»**
 - **Задание:** Клан должен пройти через лабиринт из веревок, не касаясь их. Но единственный вход в лабиринт заперт изнутри на щеколду, до которой не дотянуться.
 - **Решение:** Им нужно дождаться другого клана и попросить их снаружи отодвинуть щеколду. Или договориться заранее.
- **Станция Б (для Клана Волка): «Тишина Зимы»**
 - **Задание:** Клану нужно перебраться через «реку» (обозначенная веревкой зона), неся стакан с водой. Но у них завязаны глаза. Они могут только слушать подсказки.
 - **Решение:** Другой клан должен стоять на берегу и корректировать их движение словами («Два шага вперед», «Осторожно, камень слева»).
- **Станция В (Искушение для Клана Орла): «Проклятый Свиток»**
 - **Задание:** Клан находит запертый сундук с их артефактом. Рядом лежит конверт: *«Вы можете забрать свой артефакт сразу, но тогда вы должны спрятать карту Клана Лося так, чтобы они ее не нашли до конца смены. Время сэкономлено: -15 минут».*
 - **Моральный выбор:** Пожертвовать честью ради победы?

3. Кульминация: Сбор у Алтаря (20 минут)

Все кланы, собрав свои артефакты (или то, что от них осталось), должны прибыть к финальной точке — «Алтарю Единства».

1. **Дух Гор:** *«Вы вернулись из Тумана... Посмотрим на ваши души».*
2. Каждый клан по очереди подходит к Алтарю и выкладывает свои артефакты.
3. **Дух Гор задает вопросы (публично):**
 - *«Клан Медведя! Я видел, как вы ждали помощи у Паучьей Нити.*

Почему вы не попросили о помощи раньше? Вы потеряли много времени из-за гордости?»

- *«Клан Волка! Кто помогал вам на Тишине Зимы? Почему вы доверились их голосу?»*
- *«Клан Орла! Я видел черную метку на ваших руках. Вы приняли предложение Проклятого Свитка? Что вы выбрали — победу или честь?»*

4. Вожатые оценивают не скорость, а ответы детей и их поведение во время игры.

4. Завершение: Огонь Чести (15 минут)

Это не награждение в привычном смысле. Это признание заслуг.

1. Дух Гор объявляет результаты:

*«Я видел все. И вот мой вердикт:*Клан **[Название]** показал невероятную силу духа! Они помогли другим, даже когда это было невыгодно. Они — истинные Хранители!*Клан **[Название]** проявил мудрость и смекалку. Они нашли баланс между целью и помощью другим.*Клан **[Название]** показал силу и скорость, но им стоит помнить, что гордыня — плохой советчик.*Клан **[Название]**... вы выбрали легкий путь через обман. Вы пришли первыми, но потеряли нечто большее. Помните этот урок».*

2. Вместо призов — символы:

- Самому честному клану вручается **«Сердце Огня»** (красивый кристалл) — право зажечь главный костер в финальный день.
- Всем остальным кланам вручаются **«Угли Мудрости»** — как напоминание о том, что путь важнее финиша.

3. Финальные слова Духа Гор:

«Испытание пройдено. Вы узнали главную тайну Урала: сила не в том, чтобы быть первым. Сила в том, чтобы остаться человеком. Теперь вы готовы к последнему шагу».

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июня 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
«ПУТЬ К ВЕРШИНЕ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Сценарий мероприятия: «Путь к Вершине»

Легенда для вожатых: «Духи Урала сказали свое последнее слово. Вы собрали все осколки, прошли испытания тела, разума и духа. Вы стали мудры и сильны. Но Священный Огонь не может быть зажжен в низине. Его пламя должно коснуться небес, чтобы его увидели все духи и народы. Сегодня — день Великого Восхождения. Вы должны подняться на Вершину, где будет воздвигнут Алтарь Огня. Это будет ваш последний, самый трудный шаг. На Вершине нет места спорам и соперничеству. Там есть место только Единству».

Цель мероприятия: Символическое объединение всех кланов для финального ритуала. Создание атмосферы торжественности, ожидания и общей победы.

Место проведения: Самая высокая (или просто значимая) точка на территории лагеря (холм, смотровая площадка, крыша здания). Путь к ней должен быть заранее подготовлен.

Реквизит:

- Факел Единства (созданный на прошлом мероприятии).
- Дрова для большого костра, сложенные на Вершине.
- Музыкальное сопровождение (торжественная, эпическая музыка: барабаны, хоровое пение).
- Флаги или символы каждого клана.
- По одному представителю от каждого клана для финального действия.

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Призыв Духов (15 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли **Верховного Хранителя**. Он одет в самый торжественный наряд (плащ, возможно, с символикой огня).
- **Сценарий:**

1. Утром всех будит не обычная побудка, а торжественная музыка и

голос Верховного Хранителя по громкой связи: *«Хранители! День Великого Восхождения настал. Собирайтесь у подножия Горы Судеб».*

2. Все кланы собираются у начала тропы, ведущей на Вершину.

3. **Верховный Хранитель** произносит речь:

**«Хранители! Посмотрите друг на друга. Еще недавно вы были незнакомцами. Еще недавно вы были соперниками. Но сегодня вы — единое племя. Вы прошли через огонь и воду, вы слышали шепот ветра и голос земли. Вы собрали осколки силы. Но сила эта — лишь камни. Чтобы она стала жизнью, ей нужен дом. И этот дом — Вершина».*

Сегодня мы не будем соревноваться. Сегодня мы будем восходить. Мы понесем с собой не только свои тотемы, но и общую надежду. Впереди — Путь к Вершине. Это будет непросто. Но я вижу в ваших глазах тот самый огонь, который мы призваны возродить. Готовы ли вы?»

4. **Ответ детей:** «Да!»

2. Основная часть: Восхождение (30-40 минут)

Это не бег, а торжественное шествие.

1. **Начало пути:** Кланов выстраиваются в одну общую колонну (или несколько параллельных). Впереди несут Факел Единства и флаг лагеря/смены.
2. **Шествие:** Под торжественную музыку процессия начинает движение вверх по тропе.
3. **Визуальное оформление:** Путь можно украсить флажками, лентами, на деревьях вдоль тропы могут висеть «послания от духов» (записки с добрыми словами или афоризмами о дружбе).
4. **Ритуал по пути:** Чтобы путь не был скучным, можно включить короткие остановки-задания:
 - **«Эхо Гор»:** На одной из остановок все вместе кричат девиз смены или просто «Мы вместе!», слушая эхо.
 - **«Клятва на Камне»:** На большом камне у тропы каждый может оставить отпечаток ладони краской со словами благодарности

смене/другу.

5. **Финальный подъем:** Чем ближе к вершине, тем торжественнее должна становиться музыка. Это момент тишины и предвкушения.

3. Кульминация: Вершина и Алтарь (20 минут)

Процессия выходит на Вершину.

1. **Вид:** На Вершине уже сложен большой костер (или стоит металлическая чаша). В центре — место для Факела.

2. Верховный Хранитель:

*«Вот она — Вершина! Мы сделали это! Вы дошли сюда все вместе. Вы помогали друг другу на узких тропах. Вы поддерживали отстающих. Вы — Едины».

3. Ритуал Единения:

- Все кланы выходят в центр и образуют один большой круг вокруг будущего костра.
- Верховный Хранитель передает Факел Единства капитанам четырех кланов (по очереди).
- Каждый капитан произносит одно слово-обещание от имени своего клана:
 - *Клан Медведя:* «Сила!»
 - *Клан Волка:* «Верность!»
 - *Клан Орла:* «Мудрость!»
 - *Клан Лося:* «Единство!»

4. После этого все четверо вместе подносят Факел к дровам.

4. Финал: Рождение Священного Огня (15 минут)

1. **Зажигание:** Факел поджигает костер. Музыка достигает апогея.

2. Верховный Хранитель:

«Смотрите! Духи Урала приняли нашу жертву! Священный Огонь горит! Он горит силой Земли, чистой Воды, свободой Воздуха и теплом наших сердец! Мы сделали это! Мы — Хранители!»

3. **Общий танец/Песня:** Все начинают водить хоровод вокруг костра или просто обниматься, радуясь победе.

4. Завершение речи:

«Этот огонь будет гореть всю ночь. Он согреет нас перед дорогой домой. Но помните: главный огонь теперь горит здесь (показывает на сердце). И вы унесете его с собой в свои города и школы. До свидания, друзья! Вы были лучшими Хранителями!»

Мероприятие завершается спуском с горы (уже более быстрым и веселым) и подготовкой к финальному костру «Прощай, лагерь».

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июля 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
«СВЯЩЕННЫЙ ОГОНЬ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Сценарий мероприятия: «Священный Огонь»

Легенда для вожатых: «Мы на Вершине. Священный Огонь, рожденный из осколков стихий и наших сердец, горит. Но это не просто пламя. Это — средоточие нашей силы, нашей дружбы и наших воспоминаний. Духи Урала говорят: "Огонь — это жизнь. Чтобы он горел вечно, каждый должен отдать ему частичку себя. Бросьте в пламя свои страхи, сомнения и печали. Пусть огонь очистит вас, а тепло его согреет в пути домой. Сегодня мы прощаемся с лагерем, но не друг с другом. Мы уносим этот огонь в своих сердцах"».

Цель мероприятия: Эмоциональное завершение смены, подведение итогов, ритуал очищения и прощания, создание финального общего воспоминания.

Место проведения: Место, где горит главный костер (Вершина).

Реквизит:

- Уже горящий большой костёр (из мероприятия «Путь к Вершине»).
- Тихая, проникновенная музыка (гитара, флейта, этнические барабаны).
- Бумажки и ручки для каждого участника.
- (Опционально) Безопасные искры или сухой лед для создания мистической атмосферы.

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Круг у Костра (15 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли **Верховного Хранителя**. Его тон меняется с торжественного на теплый, душевный.
- **Сценарий:**

1. После спуска с «Вершины» все кланы собираются вокруг уже горящего костра. Звучит тихая музыка.

2. Верховный Хранитель:

«Хранители... Посмотрите на этот огонь. Он живой. Он дышит. В его танце — история нашей смены. В его искрах — наши улыбки. В его тепле —

наши объятия.

Мы прошли долгий путь. Мы были соперниками, но стали братьями и сестрами. Мы искали осколки силы, а нашли дружбу. Мы слушали духов Урала, а слышали самих себя.

Но любая история имеет конец. И наш путь здесь, у этого костра, тоже подходит к финалу. Завтра мы разлетимся, как искры от этого пламени, по разным городам и школам. И чтобы эта разлука не была горькой, мы должны совершить последний ритуал».

2. Основная часть: Ритуал Очищения (20 минут)

Это самая важная и интимная часть вечера.

1. Верховный Хранитель раздает всем по небольшому листку бумаги и ручке:

«Возьмите эти листы. Это ваши страхи и сомнения. Это то, что мешало вам в начале смены. Это обиды или грусть от скорой разлуки.

Я прошу вас сейчас, в тишине, написать на этом листке то, от чего вы хотите избавиться. То, что вы готовы оставить здесь, в лагере. Написать и... отпустить».

2. Тишина (3-5 минут): Звучит только тихая музыка. Дети пишут.

Вожатые тоже участвуют в ритуале.

3. Верховный Хранитель продолжает:

«Огонь — великий очиститель. Он превращает старое в пепел, чтобы дать место новому. Пусть он очистит и наши души».

4. Ритуал сожжения: Подход к костру организован безопасно (по очереди или вожатый подходит с урной/железной миской).

- Каждый участник подходит к огню (или бросает бумажку в общую миску рядом с костром) и мысленно или шепотом произносит то, что написал.
- Бумажка бросается в огонь и сгорает.
- Это очень сильный эмоциональный момент.

3. Кульминация: Песни и «Огонек» (40-60 минут)

Это классическая лагерная традиция «Огонек», адаптированная под

легенду.

1. Верховный Хранитель:

«Теперь, когда мы стали легче и чище, давайте наполним это место теплом наших голосов. Огонь питается не только дровами, но и песнями, и воспоминаниями».

2. Песенный круг: Начинается обмен песнями.

- Сначала поют вожатые (одну-две песни под гитару).
- Затем по очереди выступают отряды/кланы со своими лучшими номерами или просто любимыми песнями.

3. «Свечка» (Рефлексия): Когда первая волна эмоций схлынет, наступает время для разговоров.

- Вожатый берет «говорящий предмет» (например, большую ветку или «тотем» смены).
- Правило: говорит только тот, у кого в руках предмет.
- **Вопросы для обсуждения:**
 - «Что для вас было самым ярким событием смены?»
 - «За что вы хотите сказать "спасибо" своему клану? Своему вожатому? Другим?»
 - «Какое качество вы открыли в себе за это время?»

4. Финальная песня: Все встают в тесный круг вокруг костра (или кладут руки на плечи друг другу) и поют самую главную песню смены или просто песню о дружбе/доме (например, «Изгиб гитары желтой», если она была гимном смены).

4. Завершение: Искры Надежды (10 минут)

1. Верховный Хранитель:

«Наш огонь догорел до углей... Но он не погаснет никогда. Он будет жить здесь (*показывает на сердце*) и здесь (*показывает на общую фотографию*).

Я хочу, чтобы каждый из вас подошел к костру и взял с собой одну маленькую искру».

2. Символическое действие: Вожатые заранее подготовили безопасные

бенгальские огни или просто красивые тлеющие угольки (в металлической ложке).

3. Каждый ребенок подходит и получает свой «кусочек огня». Это может быть просто обещание хранить тепло дружбы.

4. Финальные слова:

«Хранители! Вы были невероятны. Вы — лучшие! Пусть дороги ваши будут светлыми, как этот огонь. До новых встреч!»

Мероприятие заканчивается общей фотографией на фоне догорающего костра под тихую музыку.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июни 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
СТИХИЯ ЗЕМЛИ – «ХОРОВОД ДРУЖБЫ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Сценарий мероприятия: «Хоровод Дружбы»

Легенда для вожатых: «Духи Урала говорят: "Дружба — это невидимая нить, которая связывает сердца. Чем больше людей держится за эту нить, тем она крепче. Сегодня мы сплетём из наших нитей один большой, сияющий хоровод. В нём нет первых и последних, нет победителей и проигравших. В нём все равны. И когда мы будем держаться за руки, мы почувствуем тепло друг друга и поймём, что мы — одна большая семья"».

Цель мероприятия: Эмоциональное сплочение коллектива, создание атмосферы доверия и тепла, подведение итогов смены на позитивной ноте.

Место проведения: Уютное место. Это может быть круг из пуфиков и подушек в вожатской, холл корпуса, освещённый гирляндами, или просто круг у уже догорающего костра.

Реквизит:

- Гитара или просто плейлист с душевными, известными всем песнями.
- «Говорящий предмет» (традиционная «свечка»): красивая палочка, мягкая игрушка, мячик или даже «Осколок Огня».
- (Опционально) Бумажные ленты или клубок ниток для игры «Паутина дружбы».

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Круг Доверия (10 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый (или несколько вожатых) в роли **Наставников**. Они не «сверху», а «в кругу».
- **Сценарий:**
 1. Все собираются в тесный круг на полу или на стульях, расставленных буквой «П», чтобы все видели друг друга. Свет приглушен.

2. Наставник:

«Привет, друзья. Мы так много сделали за эту смену. Мы покоряли

горы, искали осколки, проходили испытания... Мы смеялись, иногда грустили, но всегда были вместе.

Сейчас я хочу, чтобы мы на минуту забыли обо всех играх и соревнованиях. Давайте просто побудем рядом. Посмотрите друг на друга. Улыбнитесь соседу справа. Подмигните соседу слева.

Сегодня мы не будем ничего завоевывать. Сегодня мы будем просто дружить. И начнем мы с самого древнего символа единства — с Хоровода».

2. Основная часть: Песни и Игры (30-40 минут)

Это сердце мероприятия.

1. «Хоровод Знакомства» (если не все знакомы):

- Под очень простую, известную мелодию (например, «Во поле берёза стояла» или любая народная песня) все берутся за руки и медленно идут по кругу.
- По команде вожатого хоровод останавливается. Тот, на кого указывает «водящий» (или просто остановка музыки), называет своё имя и показывает простое движение (хлопок, притоп). Все повторяют его имя и движение.
- Это быстро ломает лёд и настраивает на весёлый лад.

2. «Песенный Хоровод»:

- Это классика лагерной жизни.
- **Как это работает:** Вожатый начинает петь песню под гитару (или включает её). Все берутся за руки (или кладут руки на плечи друг другу) и медленно идут по кругу.
- **Песни:** Лучше всего подходят песни с простым текстом и душевным мотивом.
 - *«Изгиб гитары жёлтой»*
 - *«Оранжевое солнце»*
 - *«Маленькая страна»*
 - *«Песенка о медведях»*
- В какой-то момент музыка резко обрывается или замедляется. Хоровод останавливается. Тот, кто оказался напротив вожатого

(или у кого в руках оказался «говорящий предмет»), становится новым запевалой или просто говорит комплимент кому-то из круга.

3. Игра «Паутина Дружбы» (для более тесного круга):

- Нужен клубок ниток или толстой пряжи.
- **Правила:** Все сидят в кругу. Вожатый держит клубок, говорит что-то хорошее о человеке напротив (или просто тому, кому хочет передать) и кидает ему клубок, оставляя в руках конец нити.
- Тот ловит клубок, наматывает нитку на палец и передаёт клубок дальше со своими добрыми словами.
- **Результат:** В конце получается настоящая паутина, которая наглядно показывает, как все в отряде/лагере связаны друг с другом.

3. Кульминация: Свечка Откровений (20-30 минут)

Это самая трогательная часть.

1. Вожатый передаёт «говорящий предмет» (тотем смены) своему соседу справа:

«У нас есть традиция "свечки". Правило простое: говорит только тот, у кого в руках этот предмет. Говорить можно всё что угодно: спасибо другу, комплимент, смешную историю из смены или даже то, что было сложно.

Не обязательно говорить много. Иногда достаточно одного слова "спасибо". Мы передаём этот предмет по кругу. Если вы не хотите говорить — просто передайте дальше».

2. Начинается круг откровений. Это момент тишины, смеха и иногда слёз.

Дети благодарят друг друга, вожатых, вспоминают лучшие моменты.

4. Завершение: Заключительный Хоровод (10 минут)

1. После того как «свечка» прошла полный круг:

2. Вожатый:

«Посмотрите на нашу паутину. Посмотрите на наши лица. Разве это не прекрасно? Мы стали одной большой семьёй.

Давайте завершим наш вечер так же, как и начали — вместе. Встанем в наш последний хоровод».

3. Все встают в круг (можно снова взяться за руки).
4. Звучит самая главная песня смены или просто очень добрая песня о дружбе/доме.
5. Хоровод движется сначала медленно, потом быстрее. Вожатый может предложить:
 - Крепко сжать руки соседям.
 - Посмотреть всем в глаза и улыбнуться.
6. Финальная точка: Музыка затихает. Все стоят в кругу молча несколько секунд, чувствуя тепло рук друг друга.

7. Последние слова вожатого:

«Вот и всё. Наш "Хоровод Дружбы" окончен. Но сама дружба — нет. Она остаётся с вами. Спасибо вам за эту смену».

Мероприятие заканчивается объятиями и тихим выходом из круга под финальные аккорды музыки.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июня 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ:
АКЦИЯ «ЧИСТОТА ПРИРОДЫ НАЧИНАЕТСЯ С ТЕБЯ!»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Мероприятие: Акция «Чистота природы начинается с тебя!»

Легенда для вожатых: «Духи Урала скорбят. Они говорят: "Мы дали вам чистые реки, густые леса и высокие горы. Но пришли те, кто не слышит нашего шепота. Они оставляют следы, которые не тают, как снег, и не гниют, как листья. Эти следы ранят землю и отравляют воду. Но вы — Хранители. Вы доказали, что слышите нас. Сегодня мы не будем искать осколки. Сегодня мы должны очистить землю от скверны, чтобы наши тропы снова стали чистыми, а реки — прозрачными. Это ваш долг перед духами и перед теми, кто придет после вас"».

Цель мероприятия: Формирование экологической культуры, воспитание ответственности за состояние окружающей среды и сплочение коллектива через совместный общественно полезный труд.

Место проведения: Территория лагеря (пляж, берег реки/озера, лесная поляна) или прилегающий лесной массив. **Реквизит:**

- Прочные мусорные пакеты (большие, черные).
- Хозяйственные перчатки (по количеству участников).
- Жилеты или яркие кепки для безопасности (если уборка у дороги).
- «Сортировочная станция» (коробки или мешки для отдельного сбора: пластик, стекло, металл, прочее).
- Фотоаппарат для фиксации результата.

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Разговор с Духами (15 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли Духа Леса или Духа Реки. Он не строгий учитель, а скорее опечаленный хранитель.
- **Сценарий:**
 1. Клань собирается на месте проведения акции (например, на берегу). Вожатый обращает их внимание на красоту вокруг, а затем — на мусор.

2. Дух Леса/Реки:

«Здравствуйте, Хранители. Посмотрите вокруг. Видите эту красоту? Уральская тайга веками хранила свои тайны. А теперь... Посмотрите на этот берег. Что вы видите? Пластиковые бутылки, пакеты... Знаете ли вы, что одна пластиковая бутылка будет лежать здесь 450 лет? А этот пакет? Он переживет ваших правнуков.

1. Это не просто мусор. Это раны на теле природы. Раны, которые мы с вами можем залечить. Духи не могут сами убрать это. Они могут только просить о помощи. И они просят вас».

3. Мотивационная беседа:

- Вожатый не читает нотации, а задает вопросы:
 - «Как вы думаете, приятно ли купаться в реке с мусором?»
 - «Что может случиться с животными, которые примут пластик за еду?»
 - «Представьте, что мы пришли бы сюда через год. Хотели бы мы увидеть чистый берег или такой же грязный?»

4. Формулировка цели:

«Сегодня мы не просто убираем мусор. Мы спасаем этот уголок Урала. Мы делаем его безопасным для зверей и чистым для нас самих. Наша акция называется "Чистота природы начинается с тебя!". И это правда. Она начинается именно здесь и сейчас».

2. Основная часть: Эко-Экспедиция (45-60 минут)

Это сама акция по уборке.

1. Инструктаж по технике безопасности:

- Ничего не поднимать голыми руками (использовать перчатки).
- Не трогать острые предметы (стекло), сообщать вожатому.
- Не уходить далеко от своей группы.
- Работать в парах или тройках.

2. **Разделение на группы:** Кланов делятся на небольшие команды (экипажи), каждая получает участок территории и инвентарь.

3. Процесс уборки:

- Работа идет под энергичную музыку (можно включить через портативную колонку).
- Вожатые выступают не надсмотрщиками, а участниками процесса. Они работают вместе с детьми.
- **Элемент геймификации (чтобы было веселее):**
 - *«Охота за сокровищами»:* Кто найдет самый странный или старый предмет?
 - *«Самый тяжелый мешок»:* У какой команды окажется самый полный пакет?
 - *«Сортировщики»:* Кто правильно разделит мусор на пластик/стекло?

4. **Сортировка мусора:** По окончании уборки все собираются в одной точке. Создается «Сортировочная станция», где дети учатся разделять собранный мусор. Это важный образовательный элемент.

3. Кульминация: Превращение в Красоту (20 минут)

Это ключевой момент, который превращает тяжелую работу в акт созидания.

1. **Сбор и подсчет:** Все мешки собираются в одном месте. Можно их взвесить (если есть весы) или просто посчитать количество мешков.
2. **Визуализация результата:** Вожатый просит всех встать на фоне только что убранной, чистой территории и сделать общую фотографию «До и После» (если фотографировали в начале).
3. **Творческая инсталляция (опционально):** Из некоторых элементов мусора (например, пластиковых бутылок) можно прямо на месте создать арт-объект — например, «Тотем Чистоты» или просто яркую скульптуру. Это покажет детям, что мусор может получить вторую жизнь.

4. Завершение: Клятва Хранителей Природы (15 минут)

Все собираются в круг на очищенной поляне/берегу.

1. Дух Леса/Реки:

«Посмотрите, что мы сделали вместе! Как преобразилось это место! Вы

— настоящие герои! Вы не просто убрали мусор. Вы спасли десятки птиц и зверей от гибели».

2. **Ритуал благодарности:** Можно провести простой ритуал — каждый берет горсть чистого песка или земли и бросает ее в общую кучу со словами благодарности природе.

3. **Клятва Хранителей Природы:**

«Я, Хранитель Урала, клянусь: Быть другом всему живому. Не оставлять после себя следов. Убирать не только за собой, но и за другими. Рассказывать другим о том, как важно беречь природу. Клянусь!»

4. **Финал:** Все вместе кричат девиз акции: **«Чистота природы начинается с тебя!»** и делают финальное фото на фоне чистого берега.

Мероприятие заканчивается возвращением в лагерь для мытья рук и обсуждения впечатлений за чашкой чая или компота.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
22 » июля 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ:
«ГАЛЕРЕЯ ИСКУССТВ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Открытие Галереи (20 минут)

Мероприятие начинается не со сцены, а с выставки.

1. **Оформление:** Еще до начала основной части в зале/на поляне создается «Галерея Искусств». На стендах или натянутых веревках развешиваются:

- **Рисунки:** Лучшие работы с мастер-классов по живописи.
- **Фотографии:** Самые удачные снимки с походов и мероприятий (можно сделать фотовыставку).
- **Поделки:** Изделия из глины, оригами, плетения.
- **Стихи:** Листки со стихами, написанными детьми за смену.

2. **Свободное посещение:** Пока все собираются, дети и вожатые свободно ходят по галерее, обсуждают работы.

3. **Вступительное слово Хранителя Мудрости:**

«Хранители! Посмотрите вокруг. Это — зеркало ваших душ. В каждом этом рисунке, в каждой фотографии и поделке живет частичка вашего опыта, ваших эмоций от встречи с Уралом.

Искусство — это язык, понятный без слов. Сегодня мы не будем судить, кто лучше поет или танцует. Мы будем *радоваться*. Радоваться таланту друг друга. Фестиваль объявляется открытым!»

2. Основная часть: Творческий Марафон (60-90 минут)

Это черед выступлений отрядов и отдельных участников. Важно создать атмосферу поддержки и праздника.

1. **Структура выступлений:**

- Выступления не обязательно должны быть идеально отрепетированы. Ценится идея и искренность.
- **Номинации для поощрения (чтобы никто не остался без внимания):**
 - «Хранители Ритма» (лучший танцевальный номер).
 - «Хранители Мелодии» (лучшая песня).
 - «Хранители Слова» (лучшее стихотворение или проза).

- *«Хранители Юмора»* (лучшая сценка или шутка).
- *«Хранители Изобразительного Искусства»* (автор самой яркой работы на выставке).

2. Примеры номеров:

- **Песни:** Под гитару или фонограмму. Можно исполнять как известные хиты, так и песни, написанные самими детьми.
- **Танцы:** От народных до современных (например, танец *«Роботов»* или *«Море волнуется»*).
- **Сценки:** Короткие юмористические зарисовки из лагерной жизни (*«Типичное утро в корпусе»*, *«Вожатый и дети на тихом часе»*).
- **Флешмоб:** Заранее подготовленный танец, в котором участвуют все желающие.
- **Чтение стихов:** Дети читают свои стихи о дружбе, природе или смене.

3. Кульминация: Творческий Баттл или Общий Номер (20 минут)

Чтобы добавить динамики:

1. **Вариант А: «Битва Талантов»:** Несколько самых активных участников выходят на сцену для импровизированного баттла (рэп-баттл на тему лагеря, танцевальный баттл). Оценивает зал аплодисментами.
2. **Вариант Б: «Ода Дружбе»:** Все финалисты и желающие выходят на сцену для общего номера. Это может быть:
 - Общее исполнение самой известной песни смены.
 - Танцевальный микс из разных стилей.
 - Чтение общего стиха по строчке.

4. Завершение: Церемония Награждения и Финальная Песня (15 минут)

1. **Вручение призов:** Хранитель Мудрости (или жюри из вожатых) вручает символические призы победителям в номинациях. Важно отметить как можно больше детей.

2. Финальное слово:

«Хранители! Сегодня мы увидели главное: ваш внутренний огонь горит ярко! Он горит в ваших песнях, танцах и улыбках. Вы доказали, что вы не только сильные воины и мудрые стратеги, но и прекрасные творцы. Этот фестиваль — лучшее доказательство того, что наш поход за Священным Огнем увенчался успехом».

3. Финальная песня: Все участники фестиваля (и зрители) выходят на сцену или встают в большой круг для исполнения финальной песни под гитару.

Мероприятие заканчивается общей фотографией всех артистов на сцене на фоне «Галереи Искусств».

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июни 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
«ЖИВАЯ ИСТОРИЯ: ЛЕГЕНДЫ И ГЕРОИ УРАЛА»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Сценарий мероприятия: «Живая история: Легенды и Герои Урала»

Легенда для вожатых: «Духи Урала говорят: "История — это не то, что было. Это то, что есть. Она живет в камнях, в шепоте ветра, в узорах на бересте. Вы, Хранители, уже знаете наши тайны. Но знаете ли вы историю тех, кто жил здесь до вас? Тех, кто искал сокровища, сражался с духами и строил первые города? Сегодня мы не будем просто слушать. Мы станем путешественниками во времени. Мы прикоснемся к живой истории Урала"».

Цель мероприятия: Погружение в историческую атмосферу, знакомство с ключевыми событиями и личностями в интерактивной форме; развитие эмпатии и воображения.

Место проведения: Большая поляна или несколько локаций на территории лагеря (каждая — отдельная «станция времени»).

Реквизит:

- Костюмы для «актеров» (вожатых): одежда старообрядцев, купцов, старателей, воинов.
- Реквизит для станций: карты, «золотой песок» (крупка), берестяные грамоты, элементы упряжи, бутафорское оружие.
- Аудиосопровождение: звуки леса, звон кузницы, крики чаек (у воображаемой реки).

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Врата Времени (15 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли **Хранителя Времени**. Он одет в нейтральный плащ, возможно, с элементами разных эпох.
- **Сценарий:**
 1. Все кланы собираются на поляне. Звучит таинственная, немного тревожная музыка.
 2. Появляется **Хранитель Времени**. Он говорит медленно, глядя вдаль.

«Приветствую вас, юные Хранители. Я — Хранитель Времени. Я видел, как рождались эти горы и как сходили ледники. Я помню шаги первых

людей на этой земле.

История Урала — это не просто череда событий. Это легенда о смелых людях и загадочных духах. О купцах, искавших богатства. О мастерах, ковавших металл. О воинах, защищавших границы.

Сегодня я открою для вас Врата Времени. Вы не будете просто зрителями. Вы станете участниками событий. Вы пройдете по тропам прошлого и сами станете частью живой истории. Готовы ли вы к путешествию?»

2. Основная часть: Станции Времени (60-90 минут)

Кланы делятся на группы и перемещаются между станциями в произвольном или заданном порядке. На каждой станции их встречает «житель прошлого», который погружает их в свою эпоху.

- **Станция 1: «Тропа первых людей» (Эпоха манси/Древняя история)**
 - **Персонаж:** Шаман или Старейшина манси.
 - **Действие:** Он рассказывает легенду о великом охотнике *Йуре*, который украл огонь у Солнца, и о семи каменных идолах (Маньпупунёр). Он учит детей «языку духов» (несколько простых слов на мансийском), показывает, как развести «священный» (безопасный) костер трением и как читать следы животных на земле.
 - **Смысл:** Знакомство с коренным народом и его верованиями.
- **Станция 2: «Слезы Акинфия» (Эпоха Демидовых / Заводы)**
 - **Персонаж:** Приказчик или Мастер с уральского завода XVIII века.
 - **Действие:** Он рассказывает о том, как по указу царя строились первые заводы в Невьянске. Показывает «слиток» чугуна (бутафория). Устраивает для детей «трудовой урок»: нужно «выковать подкову на счастье» (из фольги) или решить загадку мастера (логическая задача).
 - **Смысл:** Знакомство с промышленной мощью Урала и тяжелым трудом рабочих.

- **Станция 3: «Золотая лихорадка» (XIX век / Старатели)**

- **Персонаж:** Опытный Старатель или Купец.
- **Действие:** Он показывает карту с «золотыми приисками», дает детям сита и лотки (или просто миски с песком и крупой), чтобы они «промыли золото» (нашли крупинки в песке). Рассказывает байки о поисках самоцветов (малахита, аметиста) и о Хозяйке Медной горы.
- **Смысл:** Знакомство с освоением природных богатств края и фольклором Бажова.

- **Станция 4: «Таёжный тракт» (Сибиряковский тракт / Путешественники)**

- **Персонаж:** Путешественник или Ямщик.
- **Действие:** Рассказывает о великом пути, связывавшем Сибирь и Россию. Показывает старинную карту. Устраивает «гонки на тройках» (эстафета, где нужно быстро передать «посылку» следующему участнику).
- **Смысл:** Понимание географической роли Урала как моста между Европой и Азией.

3. Кульминация: Совет Кланов у Вечного Огня (20 минут)

Все группы собираются вместе у костра (или его имитации).

1. Хранитель Времени:

«Вы прошли сквозь века. Вы были охотниками в тайге, мастерами у горна, искателями сокровищ и путниками на бескрайних дорогах.

Что вы поняли? Что история Урала — это история людей. Смелых, трудолюбивых, верящих в легенды и создающих чудеса своими руками. Вы не просто узнали об этом. Вы это почувствовали».

- #### **2. Интерактив:** Каждый клан должен за 1 минуту подготовить и показать небольшую пантомиму или сценку о том, что они увидели на своей станции. Другие угадывают эпоху.

4. Завершение: Клятва Хранителей Истории (15 минут)

1. Хранитель Времени:

«Теперь вы не просто Хранители Огня. Вы — Хранители Памяти. Вы несете в себе частичку истории этого края».

2. **Ритуал:** Вожатый берет горсть земли или песка.

«Я беру эту землю с берегов древней реки... Я беру эту память о великих делах... И передаю ее вам».

3. Он символически передает эстафету (например, красивый камень или свиток) капитану первого клана, тот — следующему.

4. **Финальные слова:**

«Храните эти истории. Рассказывайте их другим. Ведь пока живет память — живет и Урал».

Мероприятие заканчивается общей фотографией на фоне костра под звуки исторической баллады или народной песни.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.

«22» июль 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ:
ВЫПУСК СТЕНГАЗЕТ «ЛЕГЕНДЫ СЕВЕРНОГО УРАЛА»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Сценарий мероприятия: Выпуск стенгазет «Легенды Северного Урала»

Легенда для вожатых: «Духи Урала говорят: "Ваши сердца полны историй. Вы видели каменных идолов, слышали шепот рек и пели песни у костра. Но история, не записанная на бересте, забывается. Чтобы наш поход не канул в Лету, вы должны создать свои летописи. Пусть каждый клан станет летописцем. Создайте газету, которая расскажет о наших тайнах, о вашей дружбе и о силе, что вы обрели. Пусть эти свитки станут памятью для тех, кто придет после вас"».

Цель мероприятия:

- **Творческая самореализация:** дать возможность каждому ребенку проявить свои таланты (рисование, стихи, дизайн).
- **Рефлексия:** помочь детям осмыслить и закрепить впечатления от смены.
- **Командообразование:** сплотить клан в процессе совместной работы над общим продуктом.
- **Создание артефакта:** оставить после себя материальное напоминание о смене.

Место проведения: Отрядные места (корпуса, беседки) или большой холл, где можно разложить столы и материалы. **Реквизит:**

- Большие листы ватмана (по одному на клан).
- Краски (гуашь, акрил), кисти, фломастеры, цветные карандаши.
- Клей, ножницы.
- Старые журналы и газеты (для коллажей).
- Фотографии, сделанные за смену (распечатанные).
- Природные материалы (сухие листья, веточки — для аппликаций).
- Стихи, тексты песен, загадки (заранее подготовленные или написанные детьми).

Ход мероприятия

1. Вводная часть: Рождение Летописи (15 минут)

- **Действующие лица:** Вожатый в роли **Хранителя Летописей**.

- **Сценарий:**

1. Клань собирается в своих отрядах или в общем зале. На столе лежат все материалы для творчества.

2. **Хранитель Летописей:**

«Приветствую вас, юные Хранители! Наш поход подходит к концу. Мы собрали осколки стихий, зажгли Священный Огонь и обрели мудрость. Но что останется после нас? Духи Урала велят нам оставить память. Мы создадим Летопись нашей смены — стенгазету "Легенды Северного Урала"».

*Эта газета — не просто рисунок. Это зеркало вашей души. В ней должно быть всё:

- **Легенды:** Что вы узнали о духах гор и идолах?
- **Стихии:** Как вы покоряли Землю, Воду и Воздух?
- **Дружба:** Кто был рядом с вами в трудную минуту?
- **Юмор:** Какие смешные случаи произошли в походе?
- **Мудрость:** Что вы поняли за это время?*

3. **Задача:** Вожатый объявляет правила «конкурса» (хотя главное — участие):

- Газета должна иметь название.
- Использовать разные техники: рисование, коллаж, аппликацию.
- Включать фотографии и тексты (стихи, заметки).

2. **Основная часть: Творческая Мастерская (60-90 минут)**

Это время полной свободы для творчества под тихую фоновую музыку (этнические мотивы или инструментальные композиции).

1. **Распределение ролей (внутри клана):**

- Это важный этап командной работы. Дети сами решают:
 - Кто будет художником-оформителем?
 - Кто напишет заголовки?
 - Кто подберет фотографии и составит коллаж?
 - Кто сочинит стих или смешную историю?

2. **Процесс работы:**

- Вожатый не вмешивается в творческий процесс, а выступает как модератор: помогает достать клей, подточить карандаш, подсказывает идеи, если у детей возник ступор.
- Важно поддерживать атмосферу творчества и веселья.

3. Темы для вдохновения (если нужно):

- «Один день из жизни Хранителя»
- «Наши самые смешные лица»
- «Карта нашего похода»
- «Письмо Духу Урала»
- «Рецепт самой вкусной походной каши»

3. Кульминация: Вернисаж «Галерея Легенд» (30 минут)

Все готовые газеты вывешиваются на самом видном месте (в холле, на стене столовой, на веревках на улице).

1. **Торжественное открытие:** Под аплодисменты всех участников смены объявляется открытие «Галереи Легенд».
2. **Путешествие по галерее:** Все дети и вожатые ходят от газеты к газете.
3. **Интерактивный элемент «Тайный друг»:** Каждому ребенку перед началом мероприятия тайно выдается имя другого ребенка из другого клана. Во время просмотра галереи нужно незаметно оставить на его газете маленький комплимент или рисунок (например, смайлик). Это создает атмосферу тепла и внимания друг к другу.
4. **Голосование «Выбор Духов»:** Можно провести шуточное голосование за лучшую газету в разных номинациях:
 - «Самая информативная»
 - «Самая смешная»
 - «Самая художественная»
 - «Приз зрительских симпатий»

4. Завершение: Сохранение Памяти (15 минут)

1. **Общий круг у газет:** Все собираются перед стендами.
2. **Хранитель Летописей:**

«Посмотрите на эти стены. Посмотрите на эти лица на фотографиях.

Вспомните эти моменты. Эти газеты — не просто бумага и краска. Это частичка нашей души. Это доказательство того, что мы здесь были. Что мы были вместе».

3. **Финальное фото:** Делается общая фотография всех детей на фоне их коллективного творчества — «Галереи Легенд».

4. Газеты остаются висеть до конца смены как украшение лагеря и память для всех.

Это мероприятие позволяет детям не только творчески выразить себя, но и еще раз пережить самые яркие моменты смены, закрепить дружбу и оставить после себя красивый след.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июн 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ:
«ОСТРОВ ДРУЖБЫ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

«Острова Дружбы». На каждом острове — своё задание. Только та команда, которая пройдёт все испытания, проявит смекалку и, самое главное, будет помогать друг другу, сможет получить от шамана ключ к дороге домой. Готовы доказать, что ваша дружба крепче уральских скал?»

Подготовка и реквизит

1. **Место проведения:** Спортивный зал или большая аудитория, которую нужно зонировать с помощью верёвок, обручей или ковриков, обозначая границы «островов».
2. **Команды:** Дети делятся на 3–4 команды (например, *«Малахит»*, *«Яшма»*, *«Аметист»*, *«Лозьва»*). У каждой команды свой цвет (ленточки на руку).
3. **Реквизит:**
 - Два больших гимнастических мяча («ядра» для Уральских гор).
 - Верёвки для узлов.
 - Карточки с изображениями следов животных и самих животных.
 - Карта-схема Урала с перепутанными названиями рек.
 - Пазлы с изображениями уральских самоцветов.
 - «Топливо для костра» (красные и оранжевые мячики для сухого бассейна или скомканные листы бумаги).
 - «Волшебный компас» (любой красивый предмет) для ведущего.

Ход мероприятия: «Острова Дружбы»

Ведущий в роли **«Проводника по тайге»** встречает команды и объясняет легенду. За каждое успешно пройденное испытание команда получает фрагмент карты (или элемент пазла), который в конце поможет им «зажечь сигнальный костёр».

Остров 1: «Хребет Согласия»

- **Суть испытания:** Командная работа и физическая координация.
- **Задание:** Команде нужно перенести тяжёлый гимнастический мяч («ядро горы») из точки А в точку Б (расстояние ~10 метров). **Правило:** Нельзя касаться мяча руками. Нужно придумать способ, как его нести

или катить, используя только свои тела (например, *спинами, на сцепленных руках*).

- **Что развивает:** Координация, доверие друг к другу, умение договариваться и находить нестандартные решения.

Остров 2: «Река Знаний»

- **Суть испытания:** Интеллектуальное задание на скорость и знание материала программы.
- **Задание:** На полу лежит большая карта Урала, но названия рек перепутаны. Рядом лежат карточки с правильными названиями (*Лозьва, Сосьва, Тура*). Задача команды — как можно быстрее и правильнее вернуть названия на свои места. Либо можно провести викторину: ведущий показывает след животного, а дети должны быстро назвать его и рассказать один факт о нём.
- **Что развивает:** Память, внимательность, закрепление географических и биологических знаний.

Остров 3: «Тропа Следопыта»

- **Суть испытания:** Логика и взаимопомощь. Это «слепой» квест.
- **Задание:** Одному участнику из команды завязывают глаза. Он — «путник». Остальные члены команды — его «глаза». Перед «путником» на полу выложена извилистая тропа из верёвки или нарисована линия. Задача команды — только словами (*«шаг вправо», «осторожно, поворот»*) провести своего товарища от начала до конца тропы, чтобы он не сошёл с пути.
- **Что развивает:** Доверие, умение слушать и чётко давать инструкции, ответственность за товарища.

Остров 4: «Пещера Самоцветов»

- **Суть испытания:** Мелкая моторика и совместное творчество.
- **Задание:** Команде выдаётся большой контур уральского самоцвета (например, малахита), нарисованный на ватмане, и набор мелких деталей (кусочки зелёной цветной бумаги, пластилина, мозаика). Задача — общими усилиями заполнить контур, создав узор в стиле

уральских мастеров.

- **Что развивает:** Усидчивость, мелкая моторика, чувство прекрасного и умение работать над общей целью.

Финал: «Сигнальный костёр Дружбы»

Когда все команды собрали свои фрагменты карты/пазла, они собираются вместе. Ведущий говорит: «Вы доказали свою дружбу и прошли все испытания! Теперь шаман разрешает вам зажечь сигнальный костёр, чтобы путь домой был светлым».

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю

Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва

Алешкевич Е.А.

«22» июни 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
«ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ: УЗЛЫ УРАЛА»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Мероприятие «Школа выживания: Узлы Урала» — это не просто практическое занятие, но и прекрасный повод рассказать детям о коренных народах, для которых умение вязать узлы было жизненно важным навыком.

Вот как можно интегрировать эту тему в ваше занятие, сделав его более глубоким и познавательным.

Введение: Узел как символ жизни

Перед началом практической части можно рассказать детям небольшую историю:

«Ребята, сегодня мы учимся вязать узлы. Для нас это интересная игра. Но для людей, которые веками жили на Урале, в тайге, узел был одной из главных основ выживания. Без надёжного узла нельзя было ни построить временное жилище, ни поймать зверя, ни сделать лыжи, чтобы пройти по глубокому снегу. Умение вязать правильные узлы передавалось от отца к сыну и было так же важно, как умение развести огонь. И сегодня мы прикоснёмся к этой древней мудрости».

Основные народы Урала для рассказа детям.

Для этого возраста информацию нужно подавать просто, с упором на быт и связь с природой. Можно выделить три основные группы.

1. Манси (вогулы)

Это, пожалуй, самый известный народ Северного и Приполярного Урала. В древности они были кочевыми охотниками и рыбаками.

- **Где жили:** в чумах (конических шалашах), покрытых шкурами оленей или берестой.
- **Как передвигались:** летом на лодках-обласах (их выдалбливали из цельного ствола дерева), а зимой — на лыжах, подбитых мехом (чтобы скользить вперёд, но не скользить назад) или на оленьих упряжках.
- **Связь с узлами:** узлы были везде! Узлы на упряжи оленя, узлы на рыболовных сетях, узлы, которыми крепились шкуры на чуме. Их главный бог — **Мир-Сусне-Хум**, «За миром наблюдающий человек», который, по легенде, объезжает мир на крылатом коне.

2. Ханты (остяки)

Ближайшие родственники манси по языку и культуре. Исторически их земли находились южнее, в бассейне реки Обь, но они также являются неотъемлемой частью уральской истории.

- **Чем занимались:** рыболовство было их главным делом. Они знали всё о повадках рыб (сороги, налима, осетра).
- **Связь с узлами:** их жизнь полностью зависела от сетей. Они плели их из крапивных волокон или конского волоса. Каждый узелок в сети должен был быть прочным и надёжным, иначе улов мог уйти. Они жили в таких же чумах или в постоянных домах из бревен.

3. Башкиры

Этот народ исторически населяет Южный Урал. Их образ жизни сильно отличался от таёжных охотников манси.

- **Где жили:** в юртах — круглых переносных жилищах из деревянного каркаса, покрытого войлоком.
- **Как передвигались:** были прекрасными **коневодами**. Лошадь для башкира была всем: и транспортом, и источником пищи (кумыс, мясо), и верным другом.
- **Связь с узлами:** для кочевника узел — это основа быта. Узлами крепились части юрты при сборке и разборке, узлы были в конской сбруе (уздечка, седло). Башкиры славились как отличные воины-лучники, и даже колчан со стрелами крепился к поясу с помощью хитроумных узлов.

Как это встроить в занятие «Школа выживания»

1. **Практическая часть (вяжем узлы):** когда дети учатся вязать «простой узел» или «восьмёрку», ведущий может комментировать:

«Посмотрите, какой простой и надёжный узел. Такой же узел мог использовать охотник-манси, чтобы привязать наконечник копья к древку. А вот этот узел ("проводник") похож на тот, которым башкиры крепили седло к лошади».

2. **Творческая часть (опционально):** после занятия можно предложить детям нарисовать:

- Чум манси или юрту башкир.
- Охотника на лыжах или всадника-башкира.
- Рыболовную сеть, где каждый ребёнок нарисует свой «волшебный» узелок.

3. Игровая часть: можно провести игру «Собери чум/юрту», где дети должны правильно соединить «жерди» (можно использовать гимнастические палки или просто нарисованные на бумаге детали) с помощью «крепежа» — тех самых узлов, которые они только что выучили.

Так простое занятие по вязанию узлов превращается в увлекательное путешествие в историю и культуру народов Урала.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Алешкевич Е.А.
«22» июль 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ:
«ВКУСНЫЙ УРАЛ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Мероприятие «Вкусный Урал» — это прекрасная идея, которая позволяет детям не только узнать о природе и истории региона, но и буквально «попробовать его на вкус». Это сенсорный опыт, который запоминается лучше всего.

Вот подробный план проведения такого мероприятия, адаптированный для детей.

Концепция и легенда

Легенда для детей: «Ребята, мы с вами уже стали настоящими следопытами и знаем многие тайны Северного Урала. Но Хозяйка Медной горы говорит, что мы пропустили самое главное! Она утверждает, что у каждого места есть свой, особенный вкус. У моря — вкус соли, у леса — вкус грибов и ягод. А какой же вкус у Урала? Чтобы это узнать, нам нужно отправиться в кулинарную экспедицию. Сегодня мы станем юными поварами, чтобы раскрыть главный секрет — **"Вкусный Урал"!**»

Цели мероприятия

- **Образовательная:** Познакомить детей с основными дарами уральской природы (ягоды, травы, грибы), которые используются в пищу. Рассказать о простых традиционных блюдах (например, уральские пельмени, шанежки).
- **Развивающая:** Развивать мелкую моторику (при лепке, нарезке безопасными инструментами), творческое мышление и умение работать в команде.
- **Воспитательная:** Воспитывать уважение к труду, аккуратность и умение доводить начатое дело до конца.

Подготовка и реквизит

1. **Безопасность:** Это главный приоритет. Все действия детей должны проходить под строгим контролем взрослых. Используются только безопасные инструменты (пластиковые ножи для фруктов, одноразовые перчатки).
2. **Реквизит:**
 - Ингредиенты для основного блюда (например, для канапе или

простого салата): ягоды (клюква, брусника), яблоки, сыр, зелень.

- Ингредиенты для мастер-класса по выпечке: готовое тесто для печенья или пряников, формочки (медведь, кедровая шишка, гриб), глазурь, посыпка.
- «Уральский чай»: иван-чай или чай с добавлением местных ягод (брусника, облепиха).
- Карта Урала и картинки с изображением ягод, грибов, трав.
- Фартуки и колпаки для детей.

Ход мероприятия (60–75 минут)

Мероприятие можно разделить на три части: теоретическую, практическую и дегустационную.

Часть 1: «Дары уральской тайги» (15 минут)

Ведущий в роли «Хранителя уральских вкусов» рассказывает детям о том, что растет в тайге и что из этого можно приготовить.

- **Интерактивная беседа:**

- «Что мы найдем в уральском лесу?» Дети отвечают: «*Ягоды!*».
- Ведущий показывает картинки: **Клюква** (от простуды), **Брусника** (витамины), **Малина**, **Черника**. Рассказывает, почему эти ягоды такие кислые (растут в суровом климате).
- «А что еще любит Урал?» Дети: «*Грибы!*». Ведущий показывает картинки съедобных грибов (белый гриб, подосиновик) и объясняет главное правило: «*Не знаешь гриб — не бери!*».
- Знакомство с **Иван-чаем** — традиционным уральским напитком.

Часть 2: «Кулинарная мастерская» (35-40 минут)

Это основная часть, где дети готовят. Лучше всего разделить их на две группы, которые будут меняться видами деятельности.

- **Станция 1: «Уральские пельмешки» (или их аналог)**

- Так как работа с сырым мясом для детей этого возраста сложна и небезопасна, можно сделать «**Пельмени**» из **сладкого теста** или приготовить **канапе «Уральский лес»**.
- **Задание:** На шпажку нужно нанизать ингредиенты, создавая

свой «съедобный пейзаж»: кусочек сыра (скала), долька яблока с мёдом (солнце), ягодка брусники (ягода), веточка мяты (деревце).

- **Станция 2: «Печенье от Хозяйки Медной горы»**

- Дети получают готовое тесто. Их задача — вырезать из него фигурки с помощью формочек.
- Фигурки должны быть тематическими: **медведь** (хозяин тайги), **кедровая шишка, гриб, самоцвет**.
- Взрослые ставят печенье в духовку. Пока оно выпекается, дети переходят к следующей станции.

Часть 3: «Пир на весь Таганай» (15-20 минут)

Кульминация мероприятия — дегустация того, что было приготовлено.

- Все собираются за общим столом. На нем стоят:
 - Готовое ароматное печенье.
 - Тарелки с канапе «Уральский лес».
 - Большой самовар или красивый чайник с «Уральским чаем».
- Ведущий проводит небольшую церемонию: «Мы с вами собрали дары тайги, приготовили из них угощение. Теперь мы можем по-настоящему сказать, что знаем вкус Урала!».
- Дети пробуют свои творения, делятся впечатлениями. Можно устроить небольшое голосование за самое красивое печенье или самый оригинальный бутерброд.

Директор МБ

« 22 » июня 2026 г.

15

Ход мероприятия «Лесная аптека» (60 минут)

Мероприятие делится на три логических блока: теория, практика и рефлексия.

Часть 1: «Секреты Лесной Аптеки» (15 минут)

Ведущий в роли «Знахаря-Учителя» собирает детей в «круг на поляне».

- **Введение:** Рассказ легенды. Обсуждение того, что раньше не было аптек с таблетками, и люди лечились тем, что давала природа.
- **Интерактивная беседа-знакомство:**
 - Ведущий показывает баночку с шиповником: *«Это шиповник. Его называют "северным апельсином". Почему? Потому что в нем витамина С больше, чем в любом цитрусе! Он помогает быть сильным и не болеть зимой».*
 - Показывает картинку с брусникой: *«А это брусника. Лесные жители едят её, чтобы быть зоркими. А люди заваривают её листья, чтобы не простудиться».*
 - Знакомство с иван-чаем: *«Это главный уральский чай. Раньше им заменяли заморский чай. Он вкусный и успокаивает».*
- **Главное правило:** Повторить несколько раз: *«Запомните: в лесу мы только смотрим! Лекарства готовят взрослые из растений, которые они точно знают».*

Часть 2: «Мастерская лесных чудес» (35 минут)

Это основная практическая часть. Дети делятся на две группы или работают по очереди на двух «станциях».

- **Станция 1: «Глиняная Мастерская» (или «Соленое тесто»)**
 - **Задание:** Создать свой собственный «оберег здоровья».
 - Дети берут небольшой кусочек глины/теста и лепят из него медальон или фигурку (например, солнце, сердечко).
 - Затем они вдавливают в глину сушеные цветы, травинки или делают оттиск настоящим листом.
 - Эти медальоны потом можно будет высушить дома или в духовке

(вне занятия) и носить как напоминание о силе уральской природы.

- **Станция 2: «Аппликация из природных материалов»**

- **Задание:** Создать картину-аппликацию на тему «Лесная поляна».
- Дети получают картонную основу и с помощью клея ПВА создают композицию из сухих листьев (деревья), цветов (трава), тонких веточек.
- Можно добавить фигурки животных, вырезанных из бумаги.

Часть 3: «Дегустация уральского чая» (10 минут)

После активной творческой работы дети собираются вместе.

- На красиво накрытый стол ставится самовар или большой чайник с заваренным иван-чаем.
- Ведущий говорит: *«Мы с вами узнали секреты аптеки и поработали в мастерской. А теперь пришло время отдохнуть и попробовать главный напиток Урала».*
- Дети пьют теплый чай (можно добавить ложечку меда или ягодку клюквы) и рассматривают работы друг друга.

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества п.г.т. Сосьва**



Утверждаю

Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва

Алешкевич Е.А.

«22» июня 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
«БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ»**

**Программа воспитательной работы
оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко»
на базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
имеет социально-гуманитарную направленность
и рассчитана на детей 7–17 лет.**

Срок реализации программы: с 03.06.2026 по 18.07.2026 год.

п.г.т. Сосьва
2026

Мероприятие «Быть в движении»

Легенда для детей:

«Ребята, мы с вами — настоящая экспедиция "Горный Следопыт". Мы уже много знаем о Северном Урале. Но Раздор передал нам новое послание. Он говорит, что настоящие тайны открываются только тем, кто "в Движении". Не просто сидит на месте, а действует, помогает товарищам, пробует новое и не боится трудностей. Она бросает нам вызов: сможем ли мы доказать, что достойны называться "Движением Первых" на просторах Урала? Наше мероприятие "Быть в Движении" — это и есть проверка от самого Раздора!»

Связь с ценностями «Движения Первых»

В ходе мероприятия каждая станция или задание будет посвящено одной из ключевых ценностей движения. Это поможет детям понять их на практике.

1. **«Быть вместе»** (Командная работа).
2. **«Быть честным»** (Ответственность за свои слова и поступки).
3. **«Быть первым»** (Инициативность, смелость пробовать новое).
4. **«Быть полезным»** (Помощь другим, забота).

Ход мероприятия (60-75 минут)

Мероприятие строится как прохождение по «Тропе Движения», где дети выполняют задания на разных «базах».

База 1: «Станция Единства» (Ценность: «Быть вместе»)

- **Суть задания:** Командная работа и взаимопомощь.
- **Задание «Хребет Согласия»:** Команде нужно перенести тяжелый предмет (например, большой мяч или коробку, символизирующую «сокровище Урала») из точки А в точку Б.
 - **Правило:** Нельзя нести его руками. Нужно придумать способ, как перемещать его, используя только совместные усилия (например, катить спинами, нести на сцепленных руках).
- **Рефлексия:** После выполнения ведущий спрашивает: «Что было

бы, если бы кто-то из вас решил действовать в одиночку? Почему важно было действовать вместе?» (Ответ: *потому что задача была невыполнима в одиночку*).

База 2: «Станция Честного Следа» (Ценность: «Быть честным»)

- **Суть задания:** Ответственность и честность перед командой.
- **Задание «Тайна уральского узла»:** Команде выдается несколько веревок. Задание — завязать определенный узел (например, «восьмерку») и проверить друг друга.
 - **Уловка:** Ведущий дает одной команде (тайно) задание завязать узел *неправильно*, но сделать вид, что все верно.
 - **Задание для другой команды:** Проверить работу первой команды. Если они найдут ошибку и честно на нее укажут, обе команды получают баллы. Если сделают вид, что не заметили — теряют баллы.
- **Рефлексия:** Обсуждение, почему важно быть честным даже в мелочах. Честность — это надежный «узел», который связывает команду.

База 3: «Станция Первооткрывателей» (Ценность: «Быть первым»)

- **Суть задания:** Инициативность, смелость, креативность.
- **Задание «Изобретение для тайги»:** Командам выдается одинаковый набор «бесполезных» предметов (коробки, веревки, пластиковые стаканчики, скотч). Задача за 10 минут придумать и создать из них одно полезное приспособление для экспедиции (например, *подставка для котелка над костром, устройство для сбора ягод, сушилка для одежды*).
- **Презентация:** Каждая команда представляет свое изобретение. Оценивается не столько функциональность, сколько сама идея и смелость ее предложить.
- **Рефлексия:** Обсуждение того, как важно не бояться предлагать свои идеи и быть первыми в поиске решений.

База 4: «Станция Добрых Дел» (Ценность: «Быть полезным»)

- **Суть задания:** Забота о других, взаимопомощь.
- **Задание «Сбор уральских витаминов»:** На полу разбросаны карточки двух цветов: *красные* (ягоды шиповника — полезные) и *черные* (волчьи ягоды — ядовитые).
 - **Задание:** Собрать все красные карточки. Но есть условие: один из участников команды («раненый следопыт») должен стоять на одной ноге или с завязанными глазами. Команда должна помочь ему выполнить задание.
- **Рефлексия:** Обсуждение того, как важно помогать тем, кому сейчас труднее всего. Быть полезным — значит думать не только о себе.

Финал: «Костер Единства»

Все команды собираются вместе. На полу выкладывается «кострище» из оранжевой ткани или бумаги.

1. Каждая команда получает «язычок пламени» (вырезанный из картона), на котором они пишут или рисуют то качество («быть вместе», «быть честным»), которое им далось легче всего или понравилось больше всего.
2. Команды по очереди подходят и прикрепляют свое «пламя» к общему костру.
3. Ведущий говорит: *«Посмотрите, какой большой и яркий костер у нас получился! Он горит благодаря каждому из вас. Вы доказали Хозяйке Медной горы, что вы — настоящее "Движение Первых". Вы умеете быть вместе, быть честными и быть полезными. А значит, вам открыты все тайны Урала!»*