

**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:
«ТОРЖЕСТВЕННОЕ ОТКРЫТИЕ СМЕНЫ»**

**Палаточный лагерь «Юность»
нестационарного типа
с круглосуточным пребыванием детей
среди обучающихся образовательных учреждений
Сосьвинского муниципального округа
Свердловской области
На базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Смена – «Спортивно-туристическая»**

п.г.т. Сосьва
2026

ВЕДУЩИЙ:

Доброе утро, дорогие педагоги, уважаемые родители и, конечно же, здравствуйте, наши юные путешественники, спортсмены и просто лучшие ребята второй смены!

Я рад приветствовать всех на торжественной линейке, посвященной открытию нашего спортивно-туристического лагеря! Сегодня мы зажигаем огонь новых приключений, но сначала давайте скажем, что нас объединяет.

Знаете ли вы, чему посвящен наступающий 2026 год? Президентом России он объявлен Годом единства народов России. И это не просто слова. Наш Урал – это удивительный край, где веками бок о бок живут люди разных национальностей. И наш лагерь – маленькая модель этой большой и дружной страны. Мы все разные, но мы – одна команда, одна семья, один народ!

И сейчас, когда мы стоим плечом к плечу, давайте обратим свои взоры к главному символу нашей Родины, который объединяет всех нас. Наступает торжественный момент!

ВНИМАНИЕ! Равнение на Флаг Российской Федерации!

Приглашаю командиров отрядов выйти к флагштоку для поднятия государственного флага!

ВЕДУЩИЙ:

Флаг поднят! Лагерь, смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации!

ВЕДУЩИЙ: Мы рады, что сегодня с нами те, кто помогает нам расти и развиваться. Для приветствия и открытия нашей смены я приглашаю на сцену начальника Управления образования Сосьвинского муниципального округа — Светлану Александровну Куракову. Вам слово!

ВЕДУЩИЙ: А мы продолжаем. Для того чтобы наше единство крепло, нам нужна мудрая поддержка. Слово предоставляется директору Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» посёлка городского типа Сосьва — Алешкевич Елене Анатольевне.

ВЕДУЩИЙ: Все походы начинаются с команды, а все победы — с

правильного настроения. Давайте поприветствуем начальника нашего палаточного лагеря «Юность» — Александра Сергеевича Просветова, который готов дать нам старт!

ВЕДУЩИЙ: Вы уже знаете, что 2026 год – Год единства народов России. А наш Урал – это место, где с древних времён жили разные племена, но всех их объединяла одна земля, одна природа и общая любовь к родным горам и рекам.

И сегодня наши отряды станут не просто командами, а племенами Северного Урала – хранителями традиций, силы и духа этого сурового, но прекрасного края.

Сейчас я приглашаю командиров сделать шаг вперёд. Ваша задача – громко и чётко представить своё племя: название и девиз. Всё должно быть связано с Северным Уралом – с его горами, лесами, ветрами, легендами и характерами.

ВЕДУЩИЙ: Торжественную линейку, посвящённую открытию второй смены, прошу считать ЗАКРЫТОЙ!

Поздравляю всех! Вторая смена лагеря считается открытой!

**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» *июли* 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
«ВЕЧЕР ТВОРЧЕСТВА В ЛАГЕРЕ «ЮНОСТЬ»»**

**Палаточный лагерь «Юность»
нестационарного типа
с круглосуточным пребыванием детей
среди обучающихся образовательных учреждений
Сосьвинского муниципального округа
Свердловской области
На базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Смена – «Спортивно-туристическая»**

п.г.т. Сосьва
2026

СЦЕНАРИЙ «ВЕЧЕР ТВОРЧЕСТВА В «ЮНОСТИ»

ЦЕЛИ

- Развить творческие способности и командный дух.
- Создать весёлую, дружескую атмосферу после дневных активностей.
- Объединить всех участников через общий флешмоб.

ЗАДАЧИ

- Провести три творческих испытания для племён/команд.
- Обеспечить активное участие каждого ребёнка.
- Завершить вечер общим зажигательным танцем.

ИНВЕНТАРЬ

- Карточки с буквами (по количеству команд).
- Бумага и ручки для сочинения рассказов.
- Музыкальная колонка (для танцевальных заданий и флешмоба).
- Секундомер.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

1. ВСТУПЛЕНИЕ (3 минуты)

Ведущий: «Добрый вечер, друзья! После насыщенного дня мы снова собрались вместе. Сегодня вас ждут творческие испытания. Вы уже разделились на племена? Отлично! Сегодня мы проверим вашу фантазию, пластику и умение работать в команде. Готовы? Тогда поехали!»

2. ЗНАКОМСТВО С ПЛЕМЕНАМИ (2 минуты)

Ведущий просит каждое племя громко назвать себя и поприветствовать друг друга.

Ведущий: «Теперь, когда мы знаем, кто есть кто, начинаем наши испытания. Всего их будет три. За каждое задание — аплодисменты и хорошее настроение!»

3. ИСПЫТАНИЕ 1. СЛОВЕСНЫЙ КВЕСТ (10 минут)

Ведущий: «Первое испытание — словесное. Каждое племя получает свою букву. Ваша задача: за 5 минут сочинить короткий рассказ о своём племени, где ВСЕ слова начинаются только с этой буквы. Чем длиннее и смешнее — тем лучше!»

Например, если вам досталась буква «П», рассказ может звучать так: «Племя Победителей прыгает, поёт, пляшет, побеждает!».

Поняли? Тогда тяните буквы! Время пошло!»

(Команды сочиняют. Через 5 минут зачитывают рассказы. Все смеются, ведущий хвалит каждое племя).

Ведущий: «Браво! У кого получилось смешнее всех? А у кого длиннее? Вы настоящие писатели! Переходим ко второму испытанию».

4. ИСПЫТАНИЕ 2. ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ЧЕЛЛЕНДЖ (10 минут)

Ведущий: «Второе испытание — танцевальное. Сейчас каждое племя должно придумать своё приветствие, но не простое, а ровно из 15 движений. Да-да, считаем!

У вас есть 3 минуты, чтобы придумать последовательность. Движения могут быть любыми: хлопки, прыжки, шаги, повороты. Главное — ровно 15. И чтобы это выглядело как приветствие.

На подготовку — 3 минуты! Время пошло!»

(Команды готовятся. Ведущий следит за временем).

Ведущий: «Время вышло! Прошу первое племя показать своё приветствие. Все считаем движения вместе! Раз, два, три...»

(Каждое племя показывает. Зрители считают вслух).

Ведущий: «Отлично! У всех получилось ровно 15? Замечательно! А какие разные приветствия — кто-то весёлый, кто-то энергичный, кто-то плавный. Танцевальный челлендж пройден!»

5. ИСПЫТАНИЕ 3. СКУЛЬПТУРНЫЙ БАТЛ (12 минут)

Ведущий: «И финальное, самое сложное испытание — скульптурный батл. Всё племя должно построить одну живую статую. Но есть условие: одновременно земли касаются только пять конечностей. То есть руки и ноги — всего пять точек опоры на всю команду.

При этом можно стоять, лежать, опираться друг на друга, забираться на плечи. Главное — чтобы было красиво и только пять ног/рук касались пола.

На подготовку — 3 минуты. Потом замираем на 10 секунд. Начали!»

(Команды готовятся, ищут необычные позы, поддерживают друг друга).

Ведущий: «Время! Первая команда, замираем! Раз, два, три... считаем точки опоры... Ровно пять! Красиво! Отлично!»

(Каждая команда показывает статую. Ведущий считает точки опоры, хвалит за оригинальность).

Ведущий: «Невероятные скульптуры! Вы просто артисты! Я видел, как вы помогали друг другу, страховали, поддерживали. Это и есть настоящий командный дух!»

6. КУЛЬМИНАЦИЯ. ОБЩИЙ ФЛЕШМОБ (7 минут)

Ведущий: «А теперь — кульминация нашего вечера. Все племена объединяются! Мы будем танцевать общий флешмоб. Я включаю музыку, и мы все вместе повторяем простые движения. Неважно, получается или нет — главное, танцевать от души и поддерживать друг друга!»

(Звучит ритмичная музыка. Ведущий показывает движения, все повторяют. Танцуют все вместе, единым ритмом).

Ведущий (во время танца): «Руки вверх! Хлопаем! Топаем! Поворачиваемся! Прыгаем! Зажигаем! Юность — это мы!»

7. ЗАКЛЮЧЕНИЕ (3 минуты)

Ведущий (после флешмоба): «Друзья! Какой же крутой вечер у нас получился! Мы сочиняли рассказы на одну букву, придумывали танцевальные приветствия, строили живые статуи и в конце — зажгли общим флешмобом! Посмотрите друг на друга — вы все улыбаетесь. Это самое главное!

Всем спасибо за участие, за вашу фантазию, энергию и поддержку. Отдыхайте, набирайтесь сил. Завтра нас ждут новые приключения!

Спокойной ночи, «Юность»!»

(Звучит спокойная музыка, участники расходятся).

**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» нояб 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИТИЯ:
«ВЕСЁЛЫЕ СТАРТЫ И ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПЛАКАТОВ
ДОСТИЖЕНИЙ»**

**Палаточный лагерь «Юность»
нестационарного типа
с круглосуточным пребыванием детей
среди обучающихся образовательных учреждений
Сосьвинского муниципального округа
Свердловской области
На базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Смена – «Спортивно-туристическая»**

п.г.т. Сосьва
2026

ЦЕЛИ

- Организовать активный спортивный досуг.
- Развить командный дух и взаимоподдержку.
- Создать творческую копилку побед для каждого племени.

ЗАДАЧИ

- Провести эстафеты для всех племён.
- Представить плакаты достижений и эмблемы.
- Зарядить участников энергией и отличным настроением.

ИНВЕНТАРЬ

- Спортивный инвентарь: конусы, обручи, мячи, скакалки, мешки для прыжков.
- Плакаты для каждого племени.
- Карточки с названиями эмблем.
- Фломастеры / маркеры (для подписей на плакатах).
- Музыкальная колонка (для энергичной музыки во время эстафет).
- Свисток.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

1. ВСТУПЛЕНИЕ (3 минуты)

Ведущий: «Добрый вечер, друзья! Сегодня 4 июля, и мы проводим наш вечер активно и с пользой. Сначала нас ждут «Весёлые старты» — будем бегать, прыгать и смеяться. А потом — творческая часть: представим плакаты достижений и эмблемы наших племён.

Готовы показать свою силу, ловкость и фантазию? Тогда начинаем!»

2. РАЗМИНКА (3 минуты)

Ведущий: «Перед стартами обязательно разминаемся! Повторяем за мной: руки вверх, наклоны, приседания, прыжки на месте. Разогрели мышцы? Отлично! Теперь можно и посоревноваться!»

(Звучит энергичная музыка, ведущий показывает разминочные движения, все повторяют).

3. ЭСТАФЕТА 1. «БЕГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ» (5 минут)

Ведущий: «Первая эстафета — бег с препятствиями. Участник добегают до конуса, оббегает его, возвращается обратно и передаёт эстафету следующему. Но! На пути нужно перепрыгнуть через скакалку (или обруч).

Понятно? Готовы? Внимание! Марш!»

(Команды бегут. Ведущий комментирует, подбадривает, фиксирует победителей).

Ведущий: «Молодцы! Все справились! Первая эстафета прошла отлично. Переходим ко второй».

4. ЭСТАФЕТА 2. «ПРЫЖКИ В МЕШКАХ» (5 минут)

Ведущий: «Вторая эстафета — самая смешная. Прыжки в мешках! Залезаем в мешок, держим его руками и прыгаем до конуса и обратно. Передаём мешок следующему.

Кто быстрее? Приготовились! Поехали!»

(Команды соревнуются. Все смеются, болеют друг за друга).

Ведущий: «Здорово! У нас явные лидеры, но все молодцы, потому что никто не сдался и все смеялись от души!»

5. ЭСТАФЕТА 3. «ПЕРЕДАЙ МЯЧ» (5 минут)

Ведущий: «Третья эстафета — передача мяча. Вся команда встаёт в колонну. Передаём мяч над головой первому, тот передаёт обратно между ног. И так, пока мяч не вернётся в начало. Чья команда быстрее — побеждает!

Начинаем!»

(Команды передают мяч. Ведущий поддерживает, подсказывает).

Ведущий: «Вот это скорость! У всех получилось слаженно. И это здорово!»

6. ЭСТАФЕТА 4. «БОЛЕЛЬЩИКИ» (Шуточный конкурс, 3 минуты)

Ведущий: «А теперь конкурс для болельщиков! Каждая команда должна громко и дружно прокричать свою кричалку. Проверим, чьи болельщики самые шумные и зажигательные!»

(Команды кричат. Ведущий выбирает самую громкую).

Ведущий: «Победила дружба! Вы все замечательно поддерживали друг друга. А теперь — творческая часть!»

7. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПЛАКАТОВ ДОСТИЖЕНИЙ (10 минут)

Ведущий: «Спортивная часть закончена. Переходим к творчеству. У каждого племени есть плакат достижений. Сейчас каждая команда выходит и рассказывает:

- Как называется ваше племя?
- Что изображено на плакате?
- Какие свои победы вы будете туда вклеивать?

Начинаем!»

(Каждое племя выходит, показывает плакат, рассказывает о нём. Все хлопают друг другу).

Ведущий: «Какие красивые плакаты! Видно, что вы вложили в них душу. Теперь это ваша копилка побед. Каждый день вы будете приклеивать туда свои достижения. И к концу смены у вас будет целая история успеха!»

8. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЭМБЛЕМ (10 минут)

Ведущий: «А теперь — эмблемы! Каждое племя готовило свой символ. Выйдите и покажите вашу эмблему. Расскажите, что она означает, почему выбрали именно этот рисунок.

Кто первый? Выходите!»

(Команды показывают эмблемы, объясняют их значение. Ведущий хвалит каждую, подчёркивает уникальность).

Ведущий: «Вот это разнообразие! У кого-то эмблема с огнём, у кого-то — с горами, у кого-то — со звёздами. И каждая — со своей душой. Вы большие молодцы!»

9. ОБЩАЯ ФОТОГРАФИЯ (3 минуты)

Ведущий: «А теперь — общее фото на память! Встаём все вместе, показываем плакаты и эмблемы. Улыбаемся! Три, два, один — снимаем!»

(Все фотографируются).

10. ЗАКЛЮЧЕНИЕ (3 минуты)

Ведущий: «Друзья! Какой замечательный вечер у нас получился. Мы и спортом занялись, побегали, попрыгали, посмеялись. И творчество не забыли

— представили плакаты и эмблемы. Теперь у каждого племени есть своя история и своя копилка побед.

Вы сегодня зарядились энергией на весь вечер, и это здорово! Помните: мы — «Юность», и мы сильны вместе!

Спокойной ночи, до новых встреч!»

(Звучит спокойная музыка, участники расходятся).

**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» июли 2026 г.

**СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ:
«ДЕНЬ ОТКРЫТИЙ: ВИКТОРИНЫ И ТОТЕМЫ»**

**Палаточный лагерь «Юность»
нестационарного типа
с круглосуточным пребыванием детей
среди обучающихся образовательных учреждений
Сосьвинского муниципального округа
Свердловской области
На базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Смена – «Спортивно-туристическая»**

п.г.т. Сосьва
2026

СЦЕНАРИЙ «ДЕНЬ ОТКРЫТИЙ: ВИКТОРИНА И ТОТЕМЫ»

ЦЕЛИ

- Проверить и расширить знания о Северном Урале.
- Развить творческие способности и командный дух.
- Создать символический оберег для каждого племени.

ЗАДАЧИ

- Провести викторину «Калейдоскоп Северного Урала» для всех племён.
- Организовать мастер-класс по созданию тотемов.
- Зарядить участников положительными эмоциями и гордостью за свой край.

ИНВЕНТАРЬ

- Карточки с вопросами викторины (4 раунда).
- Бумага и ручки для записи ответов.
- Материалы для тотемов: картон, бумага, краски, фломастеры, клей, ножницы, ленточки, природные материалы (шишки, перья, веточки — по возможности).
- Музыкальная колонка (для фонового сопровождения).
- Жетоны или баллы для подсчёта очков.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

1. ВСТУПЛЕНИЕ (3 минуты)

Ведущий: «Доброе вечер, друзья! Сегодня 5 июля, и мы встречаем его с радостью. Сегодня у нас необычный день — день открытий и творчества. Мы проведём викторину о нашем родном крае — Северном Урале, а потом создадим тотемы племён. Будет интересно, познавательно и весело! Готовы? Начинаем!»

2. ВИКТОРИНА «КАЛЕЙДОСКОП СЕВЕРНОГО УРАЛА» (25 минут)

Ведущий: «Первый этап нашего дня — викторина. Сейчас я буду задавать вопросы, а команды будут записывать ответы на листочках. За каждый правильный ответ — 1 балл. В конце подсчитаем, какое племя самое эрудированное. Внимание, вопросы!»

РАУНД 1. ПРИРОДА

Вопрос 1. Самая высокая гора Северного Урала?

Ответ: Гора Народная.

Вопрос 2. Как называются знаменитые каменные столбы на Северном Урале?

Ответ: Маньпупунёр.

Вопрос 3. Какая река течёт на Северном Урале?

Ответ: Река Печора.

Вопрос 4. Какой зверь Северного Урала занесён в Красную книгу?

Ответ: Северный олень.

Вопрос 5. Какое озеро называют «жемчужиной» Северного Урала?

Ответ: Озеро Большое Щучье.

РАУНД 2. ЖИВОТНЫЙ МИР

Вопрос 1. Самый крупный хищник Северного Урала?

Ответ: Бурый медведь.

Вопрос 2. Какая птица Северного Урала «танцует» на болоте?

Ответ: Глухарь.

Вопрос 3. Какой зверь Северного Урала строит плотины?

Ответ: Бобр.

Вопрос 4. Какая рыба Северного Урала ценится за свою икру?

Ответ: Сёмга.

Вопрос 5. Кто из животных Северного Урала умеет менять цвет шубки зимой и летом?

Ответ: Заяц-беляк.

РАУНД 3. ИСТОРИЯ И ЛЕГЕНДЫ

Вопрос 1. Как называется коренной народ Северного Урала?

Ответ: Манси.

Вопрос 2. Кто из русских землепроходцев первым пересёк Урал?

Ответ: Ермак Тимофеевич.

Вопрос 3. Что означает слово «Маньпупунёр» в переводе с языка манси?

Ответ: «Малая гора идолов».

Вопрос 4. Какое полезное ископаемое добывали на Северном Урале с древности?

Ответ: Соль.

Вопрос 5. Какой город Северного Урала был основан в 1758 году как заводской посёлок?

Ответ: Соликамск.

РАУНД 4. УГАДАЙ МЕСТО

Вопрос 1. Это место называют «Уральским Стоунхенджем». Огромные каменные столбы высотой до 42 метров.

Ответ: Маньпупунёр.

Вопрос 2. Это одна из самых знаменитых пещер на Урале, внутри есть озёра и ледяные сталактиты.

Ответ: Кунгурская ледяная пещера.

Вопрос 3. Этот древний город стоит на реке Каме, известен деревянным зодчеством.

Ответ: Чердынь.

Вопрос 4. Здесь находится исток великой реки, которая впадает в Карское море.

Ответ: Исток реки Печоры.

Вопрос 5. Этот горный хребет манси называют «Священным».

Ответ: Маньпупунёр.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ВИКТОРИНЫ (3 минуты)

Ведущий: «Викторина окончена! Сдаём листочки с ответами. Мы подсчитаем баллы и объявим победителей чуть позже, после творческой части. А вы все уже победители, потому что узнали много нового о нашем крае! Молодцы!»

3. СОЗДАНИЕ ТОТЕМА (20 минут)

Ведущий: «А теперь — самое волшебное! Переходим к творчеству. Каждое племя создаст свой тотем — символ, который будет оберегать вас до конца смены.

Тотем — это не просто картинка. Это дух вашего племени. Он может быть в виде животного, птицы, растения или любого другого символа, который отражает вашу силу, дружбу и характер.

Задание: за 15 минут создать тотем из материалов, которые есть у вас на столах. Потом вы представите его всем: расскажете, как называется, что означает, почему выбрали именно его.

Время пошло!»

(Команды мастерят тотемы. Ведущий ходит между племенами, помогает советом, подбадривает. Звучит вдохновляющая музыка).

Ведущий: «У вас осталось 5 минут! Доделывайте, украшайте. Помните — каждая деталь важна!»

4. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ТОТЕМОВ (15 минут)

Ведущий: «Время вышло! Теперь каждое племя выходит и представляет свой тотем. Говорите громко, с гордостью! Расскажите нам: кто это? Почему это — ваш символ? Что он означает?

Начинаем!»

(Каждое племя выходит, показывает тотем, рассказывает о нём. Все хлопают, поддерживают).

Ведущий (после выступления каждого): «Какая красота! Настоящие обереги! Теперь они будут вас охранять, приносить удачу и вдохновлять на новые победы. Обязательно повесьте их на видное место в своей комнате или на отрядном месте!»

5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ВИКТОРИНЫ И НАГРАЖДЕНИЕ (5 минут)

Ведущий: «А теперь — долгожданный момент! Подсчитаны баллы викторины. Барабанная дробь!

3-е	место	—	племя	...
2-е	место	—	племя	...

И победитель викторины «Калейдоскоп Северного Урала» — племя ...!

Поздравляем! Аплодисменты!»

(Вручение грамот или сладких призов).

Ведущий: «Но знаете, что вы все сегодня были молодцами. Кто-то блеснул эрудицией, кто-то узнал новое, кто-то проявил фантазию в тотеме. Все работали, творили и поддерживали друг друга. Это и есть наш командный дух!»

6. ЗАКЛЮЧЕНИЕ (3 минуты)

Ведущий: «Дорогие друзья! Сегодняшний день удался на славу. Мы прокачали свои мозги, поработали руками и получили море эмоций. Мы узнали больше о Северном Урале — нашем крае, который богат природой и легендами.

А созданные тотемы будут напоминать вам о нашей дружбе и о том, что вы — сила. Берегите их до конца смены.

Отдыхайте, набирайтесь сил. Завтра нас ждут новые приключения!»

(Звучит спокойная музыка, участники расходятся).

**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:
«КАРНАВАЛ ЗВЕРЕЙ: КРЕАТИВНОЕ ДЕФИЛЕ»**

**Палаточный лагерь «Юность»
нестационарного типа
с круглосуточным пребыванием детей
среди обучающихся образовательных учреждений
Сосьвинского муниципального округа
Свердловской области
На базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Смена – «Спортивно-туристическая»**

п.г.т. Сосьва
2026

СЦЕНАРИЙ «КАРНАВАЛ ЗВЕРЕЙ: КРЕАТИВНОЕ ДЕФИЛЕ»

ЦЕЛИ

- Развить творческие способности и воображение участников.
- Создать праздничную, весёлую атмосферу.
- Укрепить командный дух через совместную творческую деятельность.

ЗАДАЧИ

- Организовать создание костюмов животных из подручных материалов.
- Провести креативное дефиле с презентацией каждого костюма.
- Обеспечить активное участие и поддержку всех членов команды.
- Зарядить участников положительными эмоциями.

ИНВЕНТАРЬ

- Подручные материалы для костюмов: бумага, картон, пакеты, ленточки, газеты, нитки, скотч, ножницы, клей, краски, фломастеры, природные материалы (ветки, листья, шишки).
- Музыкальная колонка (для фона и для дефиле).
- Свисток.
- Жюри (педагоги или вожатые) для оценки костюмов.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

1. ВСТУПЛЕНИЕ (3 минуты)

Ведущий: «Добрый вечер, друзья! Сегодня нас ждёт необычное событие — мы превращаемся в зверей! Каждое племя получит задание — за 20 минут создать костюм животного из того, что есть под рукой. А потом мы устроим настоящее дефиле на нашей импровизированной сцене. Будет шумно, ярко и очень весело! Готовы? Начинаем!»

2. РАЗМИНКА-ВДОХНОВЕНИЕ (3 минуты)

Ведущий: «Для начала — небольшая разминка. Я называю животное, а вы показываете его звуками и движениями!

Медведь! (все рычат и топают). Лиса! (все виляют хвостом). Орёл! (все машут крыльями). Заяц! (все прыгают). Молодцы! Настроение подняли, теперь приступаем к созданию костюмов!»

3. СОЗДАНИЕ КОСТЮМОВ (20 минут)

Ведущий: «Внимание, задание! Каждое племя тянет карточку с животным. Это может быть реальный зверь (медведь, лиса, орёл, волк) или сказочное существо (дракон, единорог, леший, огненная птица).

Ваша задача — за 20 минут сделать костюм для одного или нескольких участников из того, что лежит на столах. Можно использовать всё: бумагу, пакеты, ленты, краски, природные материалы. Главное — чтобы было узнаваемо и креативно!

Животных тянем, время пошло!»

(Команды тянут карточки и начинают мастерить. Ведущий ходит, подсказывает, подбадривает, включает фоном музыку).

Ведущий: «Не забывайте про детали! Хвост из пакетов, уши из картона, крылья из бумаги — это сделает ваш образ живым! У вас есть ещё 5 минут, доделываем!»

4. ПОДГОТОВКА К ДЕФИЛЕ (5 минут)

Ведущий: «Время вышло! Откладываем всё в сторону. Сейчас у вас есть 3 минуты, чтобы придумать, как вы будете представлять свой костюм на дефиле. Обязательно продумайте: имя персонажа, его характер и одно характерное движение или звук.

Например: «Я — Медведь Михаил, люблю мёд и рычать! Р-р-р!» или «Я — Огненная птица, взлетаю высоко и сжигаю всё на своём пути!».

Поняли? Готовимся!»

(Команды готовятся, репетируют движения и звуки).

5. КРЕАТИВНОЕ ДЕФИЛЕ (15 минут)

Ведущий: «А теперь — самое яркое событие вечера! Наше дефиле начинается! Звучит музыка!

Приглашаем первое племя на сцену! Выходите под музыку, показывайте костюмы, говорите имя персонажа, издавайте звук или делайте характерное движение. Зрители поддерживаем аплодисментами!

Начинаем!»

(Команды выходят по очереди. Ведущий комментирует).

Ведущий (в процессе): «Какие красивые уши! А хвост просто загляденье! Ого, а это у нас дракон! Смотрите, как он машет крыльями! Ух ты, лисичка, просто прелесть!

Жюри оценивает оригинальность, красоту и артистичность. Но уже видно, что победит дружба!»

(После всех выступлений — бурные аплодисменты).

6. ИНТЕРВЬЮ У «ЖИВОТНЫХ» (5 минут)

Ведущий: «А сейчас — быстрый опрос! Я подхожу к каждому участнику и спрашиваю:

— Кто ты? Почему выбрал именно это животное?

— Что было самым сложным в создании костюма?

— Какая у тебя суперспособность?

Отвечаем коротко, смешно и интересно!»

(Ведущий ходит, задаёт вопросы, участники отвечают. Все смеются).

Ведущий: «Изумительно! Вы не просто звери, вы — герои!»

**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:
«ЗВЁДНЫЙ ЧАС ЮНОСТИ»**

**Палаточный лагерь «Юность»
нестационарного типа
с круглосуточным пребыванием детей
среди обучающихся образовательных учреждений
Сосьвинского муниципального округа
Свердловской области
На базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Смена – «Спортивно-туристическая»**

п.г.т. Сосьва
2026

СЦЕНАРИЙ ТВОРЧЕСКОГО ВЕЧЕРА «ЗВЁЗДНЫЙ ЧАС ЮНОСТИ»

1. ВСТУПЛЕНИЕ (1–2 мин)

Звучит энергичная музыка. Выходят ведущие (вожатый и ребенок).

Ведущий 1: Добрый вечер, «Юность»! Сегодня не просто день в календаре — 7 июля мы превращаем в наш общий праздник!

Ведущий 2: Сегодня сцена принадлежит вам! Никаких уроков, только драйв, творчество и море аплодисментов!

2. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПЛЕМЁН (5 мин)

Ведущий 1: Встречайте наши талантливые племена!

Под музыку (фанфары) каждое племя выкрикивает своё название и девиз (заранее заготовленные кричалки).

3. ОСНОВНАЯ ПРОГРАММА (БЛОКИ ВЫСТУПЛЕНИЙ) (15–20 мин)

Ведущие объявляют номера по очереди:

Блок «Зажигайка» (Танец)

- Выходит племя [Название] с флешмобом под хит.
- Зрители повторяют припев движениями (интерактив).

Блок «Душевная струна» (Песни)

- Исполнение отрядной песни у костра под гитару (или фонограмму).
- Все подпевают припев.

Блок «Походный театр» (Сценки)

- Короткие смешные сценки на тему: «Как мы комаров кормили» или «Самый вкусный завтрак в палатке».
- После каждой сценки — взрыв смеха и хлопков.

4. ИГРА СО ЗРИТЕЛЯМИ (3–5 мин)

Ведущий 2: Стоп! Артистам нужна поддержка! Встаем все!

Проводится простой конкурс «Громче хлопни» или танцевальный батл между правой и левой половиной зала.

5. ФИНАЛ (3 мин)

Ведущий 1: Программа подходит к концу, но эмоции останутся с нами надолго!

Ведущий 2: Спасибо каждому, кто пел, плясал и шутил! Вы — суперкоманда!

Общая финальная песня (все выходят на сцену, поют караоке «Мы маленькие звезды» или лагерный гимн).

Ведущие хором: До новых творческих встреч, «Юность»! Так держать!

Директор

Директор МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва

«*ИД*» *ИЮНЬ* 2026 Г.

**Палаточный лагерь «Юность»
нестационарного типа
с круглосуточным пребыванием детей
среди обучающихся образовательных учреждений
Сосьвинского муниципального округа
Свердловской области
На базе МБОУ ДО ДДТ п.г.т. Сосьва
Смена – «Спортивно-туристическая»**

25

СЦЕНАРИЙ КОНКУРСА «МИСТЕР И МИССИС ЛАГЕРЯ – 2026»

Оформление: сцена, стулья для участников, таблички с номерами, корона для победителей.

1. ВСТУПЛЕНИЕ (1 мин)

Ведущий: Всем привет! Сегодня мы выбираем главных звёзд лагеря — самых обаятельных, весёлых и находчивых! Встречайте наших участников!

Под музыку выходят 5–6 пар (юноша + девушка). Проходят по сцене, зрители аплодируют.

2. КОНКУРСЫ (по 2–3 минуты каждый)

Конкурс 1. **«ВИЗИТКА»**

Каждая пара представляет себя: кричалка, танец или смешное приветствие (максимум 30 секунд).

Конкурс 2. **«ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ БАТЛ»**

Звучат разные мелодии (рок, ламбада, детские песенки). Пары танцуют, кто круче — того и победа.

Конкурс 3. **«КАВЕРЗНЫЕ ВОПРОСЫ»**

Ведущий	задаёт	паре	вопросы:
—	Сколько	спичек	в коробке?
—	Что	делают белые медведи	на Северном полюсе?
—	Зачем	зайцу	большие уши?

Пары отвечают остроумно и смешно.

Конкурс 4. **«ВЕСЁЛОЕ ИСПЫТАНИЕ»**

Задание: одна половинка пары завязывает шнурки у другой с закрытыми глазами. Кто быстрее и аккуратнее — побеждает.

ВЕДУЩИЙ:

Добрый день, дорогие педагоги, уважаемые родители и, конечно же, наши лучшие ребята второй смены!

Вот и пролетели дни, наполненные приключениями, песнями у костра, спортивными состязаниями и настоящей дружбой. Мы собрались сегодня, чтобы подвести итоги и торжественно закрыть нашу смену.

Наш 2026 год, объявленный Президентом России Годом единства народов России, мы прожили в лагере как одна большая семья. За это время мы стали ближе, научились понимать друг друга и поняли главное: наша сила – в единстве!

ВНИМАНИЕ! Равнение на Флаг Российской Федерации!

(Вынос знамённой группы. Звучит торжественная музыка. Флаг вносят).

ВЕДУЩИЙ:

Лагерь, смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации!

(Звучит Гимн РФ)

ВЕДУЩИЙ:

Вольно!

Сегодня мы благодарим тех, кто всё это время был рядом, помогал, поддерживал и вдохновлял. Слово

для приветствия и подведения итогов предоставляется директору муниципального казенного

учреждения «Информационно-методический центр Сосьвинского городского округа» — Светлане

Васильевне Ивантаевой.

(Выступление С.В. Ивантаевой)

ВЕДУЩИЙ:

Спасибо, Светлана Васильевна! А мы продолжаем. Слово

предоставляется заместителю директора по

учебно-воспитательной работе — Оксане Николаевне Нокольской.

(Выступление О.Н. Нокольской)

ВЕДУЩИЙ:

И, конечно, мы приглашаем сказать заключительное слово нашего главного организатора и

вдохновителя — начальника палаточного лагеря «Юность» — Александра Сергеевича Просветова.

(Выступление А.С. Просветова)

ВЕДУЩИЙ:

На протяжении всей смены наши отряды жили как настоящие племена Северного Урала. Каждое племя

проявило себя в спорте, творчестве и дружбе. Настал момент, когда мы ещё раз вспомним, кто мы.

Племена, представьтесь в последний раз — громко и гордо!

(Командиры по очереди выходят в центр и произносят название и девиз своего племени)

ВЕДУЩИЙ:

Спасибо, ребята! Сегодня мы не просто закрываем смену — мы обещаем друг другу хранить эту дружбу

и единство, которые родились здесь, на Уральской земле.

Пусть огонь нашего лагеря никогда не гаснет в ваших сердцах!

ВНИМАНИЕ! Торжественную линейку, посвящённую закрытию второй смены, прошу

считать ЗАКРЫТОЙ!

Спасибо за эту смену! До новых встреч!

(Звучит торжественная музыка. Знамя уносят. Отряды расходятся)