

## **Паспорт проекта летней площадки**

### **«Путешествие по Иркутской области»**

#### **1. Общая информация**

Название проекта: «Путешествие по Иркутской области»

Тип программы: Комплексная, сюжетно-ролевая, экономическая, спортивно-туристическая

Целевая аудитория: Дети и подростки 7–12 лет

Продолжительность: 21 день (3 недели)

Основная идея: Иммерсивное путешествие по городам и районам Иркутской области, в ходе которого дети знакомятся с географией, историей, культурой, экономикой и природой родного края.

Легенда сезона: Четверо туристов получают оплачиваемый отпуск и отправляются исследовать Иркутскую область. На их пути встречаются экскурсоводы, местные жители и профессор, которые ищут детали для машины времени. Дети становятся попутчиками героев и помощниками в их приключениях.

#### **2. Концептуальные основы**

Сюжетообразующая линия: Ежедневное «открытие» нового района Иркутской области на дружинном уголке. Каждый тематический день соответствует определенному району и его ключевым особенностям (промышленность, культура, природа).

Экономическая система: Валюта: Ирккойны (ИК).

Личный заработок: Ежедневная зарплата (20 СР и 50 НП) за хорошее поведение, активность и помощь. Штрафы за нарушения.

Отрядный заработок: Премии за победы в мероприятиях (1000 ИК).

Накопление: У каждого ребенка есть «банковская карта» с печатями, у отряда — общий банк на дружинном уголке.

Траты: Итоговый аукцион в конце смены, где на заработанные ирккойны можно приобрести подарки и сувениры.

#### **3. Цели и задачи проекта**

Цель: Создание условий для всестороннего развития, социализации и активного отдыха детей через вовлечение в игровую модель путешествия по родному краю.

#### Задачи:

Познавательная: Расширение знаний об истории, географии, культуре, экономике и природных богатствах Иркутской области.

Развивающая: Развитие творческих способностей, логического мышления, физической выносливости, навыков коммуникации и командной работы.

Воспитательная: Формирование чувства патриотизма, гордости за малую Родину, уважения к труду и культурным традициям. Обучение основам финансовой грамотности.

Социальная: Создание временного детского коллектива, выявление лидеров, организация позитивного досуга и отдыха.

#### 4. Этапы реализации смены

Организационный (Дни 1-2): Знакомство, адаптация, запуск легенды, выборы органов самоуправления, инструктаж по ТБ, первичное сплочение отрядов.

Основной (Дни 3-19): Реализация календарно-тематического плана, «путешествие» по районам области, участие в мероприятиях, работа кружков, накопление игровой валюты.

Итоговый (Дни 20-21): Подведение итогов путешествия, закрытие смены, итоговый аукцион, награждение, прощание.

#### 5. Календарно-тематический план (Ключевые события)

|                                                      |
|------------------------------------------------------|
| <b>1 июня</b>                                        |
| <b>«Начало путешествия»</b>                          |
| Шоу «Интуиция».                                      |
| <b>2 июня</b>                                        |
| <b>Открытие спартакиады</b>                          |
| Церемония открытия спартакиады.                      |
| <b>5 июня</b>                                        |
| <b>Концерт открытия</b>                              |
| <b>«Города-побратимы: Ангарск, Шелехов, Иркутск»</b> |
| Концерт открытия.                                    |
| <b>6 июня</b>                                        |
| <b>Творческий день</b>                               |
| <b>«По Усольским просторам»</b>                      |
| Защита отрядных мест                                 |
| <b>7 июня</b>                                        |
| <b>Спортивный день</b>                               |

|                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------|
| <b>«Черное золото Черембасса»</b>                               |
| Станционная игра «Железное поколение».                          |
| <b>8 июня</b>                                                   |
| <b>Творческий день</b>                                          |
| <b>«Масличные культуры Заларинского района»</b>                 |
| Мастеркласс «Культура Заларей;<br>Конкурс «Сибирские самоцветы» |
| <b>9 июня</b>                                                   |
| <b>Интеллектуальный день</b>                                    |
| <b>«Интеллектуальное кафе «Тулунские просторы»»</b>             |
| Монополия «Тулунский мясной двор».                              |
| <b>13 июня</b>                                                  |
| <b>Детективный день</b>                                         |
| <b>«На Тайшетской границе времени»</b>                          |
| Станционная игра «Школа молодого детектива».                    |
| <b>14 июня</b>                                                  |
| <b>Мисс и мистер лагеря «Байкальская жемчужина»</b>             |
| <b>«Дети Братского Гелиоса»</b>                                 |
| Конкурс «Мисс и мистер лагеря».                                 |
| <b>15 июня</b>                                                  |
| <b>День кино</b>                                                |
| <b>«Бодайбинский кинофестиваль»</b>                             |
| Просмотр фильма «Нерпа Юма»                                     |
| <b>16 июня</b>                                                  |
| <b>Центральный праздник</b>                                     |
| <b>«Главные достопримечательности региона»</b>                  |
| Концерт «Бабровый хоровод»                                      |
| <b>19 июня</b>                                                  |
| <b>Эко-день</b>                                                 |
| <b>«Заповедники Иркутской области»</b>                          |
| Эко-викторина «Заповедная зона»                                 |
| <b>20 июня</b>                                                  |
| <b>Зарница</b>                                                  |
| <b>«Тайны Тайшетской границы»</b>                               |
| <b>1 блок.</b> Станционная игра «Гарнизон Среднего».            |
| <b>2 блок.</b> Игра «Флаги».                                    |
| <b>3 блок.</b> Зарничная игра «Сибирский дозор»                 |
| <b>21 июня</b>                                                  |
| <b>День предпринимательства</b>                                 |

|                                            |
|--------------------------------------------|
| <b>«Золото Бодайбинских рек»</b>           |
| Аукцион «Торги у нерпинария»               |
| <b>22 июня</b>                             |
| <b>Концерт закрытия</b>                    |
| <b>Последняя экскурсия</b>                 |
| <b>Концерт закрытия «Маршрут построен»</b> |

## 6. Ожидаемые результаты

- Расширение знаний детей об Иркутской области.
- Формирование дружного и сплоченного временного детского коллектива.
- Развитие творческого потенциала и лидерских качеств у участников.
- Приобретение первичных навыков финансовой грамотности.
- Укрепление физического и психоэмоционального здоровья детей.
- Высокий уровень удовлетворенности детей и родителей от отдыха.

## 7. Ресурсное обеспечение

Кадровое: Старший вожатый, вожатые отрядов, воспитатели, инструктор по физкультуре, кружководы, администрация лагеря, технический персонал.

Методическое: Сценарные разработки мероприятий, описание игр, методические рекомендации для вожатых.

Материально-техническое: Спортивный инвентарь, канцелярия, костюмы, аппаратура (музыкальная, мультимедийная), игровая валюта, реквизит для сюжетных линий, материалы для кружковой работы, призы для аукциона

## **Приложение 1. Сценарий станционной игры «Железное поколение»**

Спортивный день. Тема: «Черное золото Черембасса», 7 июня

Тематическая линейка-старт (5 минут):

На линейке детей встречают четверо туристов и «Шахтер» (персонаж).

Шахтер: «Здравствуйте, ребята! Вы находитесь на территории Черемховского угольного разреза. У нас случилась авария – завал в шахте! Чтобы спасти наших товарищей и добыть побольше «черного золота», нужно быть сильными, ловкими и дружными. Готовы пройти испытания и стать настоящей горняцкой бригадой?»

Туристы: «А мы поспорим с шахтерами, кто быстрее справится с заданиями! Ребята, поможете нам выиграть?»

Отряды получают маршрутные листы и расходятся по станциям.

Станции (проходятся отрядом целиком):

1. «Добыча угля» (эстафета). Реквизит: черные шарики («уголь»), 2 ведра, 2 лопаты. Задача: по очереди перенести лопатой «уголь» из одного ведра в другое, не рассыпав.
2. «Крепкая порода» (силовая). Реквизит: канат. Отряд делится на две команды и перетягивает канат. Шахтер фиксирует победителя, но баллы получают все за участие.
3. «Вагонетка» (командная). Отряд выстраивается паровозиком, держась за пояс впереди стоящего. «Голова» (направляющий) должна провести «вагонетку» змейкой между кеглями, не разорвав состав.
4. «Шахтерский свет» (меткость). Реквизит: мягкие мячики, корзина или обруч. Забросить как можно больше «светошляков» (мячей) в импровизированную шахту (корзину) с расстояния.
5. «Рельсы-шпалы» (логика/конструирование). Реквизит: счетные палочки или конструктор. За 2 минуты построить самую длинную железнодорожную ветку.
6. «Газоспасатели» (взаимовыручка). Реквизит: повязки на глаза. Часть отряда («заблокированные») с завязанными глазами, другая часть («спасатели») голосом проводят их через полосу препятствий (обойти стулья), чтобы вывести из «забоя».

Финал:

После прохождения всех станций отряды сдают маршрутные листы. Шахтер и туристы подсчитывают баллы и объявляют, что победила дружба, ведь «все вместе мы — железное поколение!». Всем вручаются кусочки «каменного угля» (черные камешки или шоколадные медальки в черной фольге).

## **Приложение 2. Сценарий конкурса «Сибирские самоцветы»**

Творческий день. Тема: «Масличные культуры Заларинского района», 8 июня

Конкурс является аналогом «Минуты славы», но с акцентом на «самоцветы» - таланты детей.

Цель: Выявить и «огранить» (показать) таланты детей, подобно тому, как в Мамско-Чуйском районе добывают и обрабатывают самоцветы.

Оформление: Зал украшен гирляндами и блестящими элементами. Название конкурса: «Сибирские самоцветы: Заларинские грани».

Ход мероприятия:

1. Вступление (2 мин): Ведущий (турист или экскурсовод) говорит о том, что Иркутская область богата не только полезными ископаемыми, но и талантами. Как в Заларинском районе растут хороший урожай, так и здесь мы «вырастим» и покажем наши таланты.
2. Блок 1. «Поэтический хрусталь»: Выступление чтецов со стихами об Иркутской области, Байкале, природе.
3. Блок 2. «Танцующие минералы»: Танцевальные номера.
4. Блок 3. «Вокальный жемчуг»: Песни о родном крае или просто любимые песни в исполнении детей.
5. Блок 4. «Оригинальный самородок»: Акробатика, фокусы, пантомима, игра на музыкальных инструментах.
6. Работа жюри (5 мин): Жюри (вожатые, администрация) совещаются. В это время ведущий проводит игру «Угадай мелодию» (песни об Иркутске и Байкале).
7. Награждение: Все участники получают звания «Самоцветов» (в разных номинациях). Победитель получает главный приз — «Алмазную корону» (красивую самодельную корону) и право открыть следующий день на линейке.

### **Приложение 3. Сценарий экономической игры «Тулунский мясной двор» (Монополия)**

Интеллектуальный день. Тема: «Интеллектуальное кафе «Тулунские просторы», 9 июня

Суть игры: Адаптированная версия классической монополии, где игровое поле — это карта Иркутской области, а предприятия — города и производства.

Подготовка: Игровое поле (ватман) с нарисованными «предприятиями»: Мясокомбинат (Тулун), Слюдяная фабрика (Мамско-Чуйский район), Золотой прииск (Бодайбо), Нефтяная вышка (Усть-Кут), Солеварня (Усолье), Лесопилка (Усть-Илимск), Алюминиевый завод (Шелехов), Угольный разрез (Черемхово) и т.д.

Карточки предприятий с ценой выкупа и арендной платой.

Игровая валюта — иркойны.

Кубик и фишки для каждой команды (отряда).

Ход игры:

Играют по 2 команды (отряда) на одном поле.

1. Команды по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку.
2. Попад на свободное предприятие, команда может выкупить его, заплатив цену в банк (ведущему). Получает карточку предприятия.
3. Если команда попала на предприятие, купленное соперником, она платит арендную плату хозяину.
4. В игре есть «Шанс» и «Налоговая инспекция» (клетки на поле). Попадая на них, команда тянет карточку «Бизнес-удача» (например, «Вы нашли золотой самородок — получите 200 ИК» или «Прорыв трубы на заводе — заплатите штраф 150 ИК»).
5. Победа: Выигрывает команда, набравшая больше всех иркойнов к концу игрового времени, либо обанкротившая соперников.

Роль ведущего: Ведущий (в образе Директора мясокомбината) следит за правилами, выдает карточки и собирает платежи, комментирует экономические успехи и неудачи команд.



#### **Приложение 4. Сценарий станционной игры «Школа молодого детектива»**

Детективный день. Тема: «На Тайшетской границе времени», 13 июня

Тематическая завязка:

Туристы и Профессор сообщают детям, что в Тайшете пропала важная деталь для машины времени — «Кристалл хронос». Без нее нельзя отправиться дальше. Детям предстоит пройти обучение в Школе детективов, чтобы найти улики.

Станции (проходятся отрядом по маршрутному листу):

1. «Трассология»: Из гипса или пластилина нужно сделать слепок «следа преступника» (игрушечной подошвы ботинка).
2. «Шифровальная»: Реквизит: Азбука Морзе или шифр Цезаря. Расшифровать послание от профессора (например, «КЛЮЧ ПОД ЛАВКОЙ» или простую фразу об Иркутске).
3. «Фоторобот»: Из вырезанных частей лиц (глаза, носы, рты, брови) команда должна собрать «фоторобот» похитителя (описание дает ведущий: «зеленые глаза, большой нос, лысый, в шляпе»).
4. «Сбор улик»: На ограниченной территории (например, в беседке) спрятаны 10 предметов. За 2 минуты нужно найти как можно больше. Ведущий проверяет, все ли «улики» найдены.
5. «Допрос»: Ведущий (Свидетель) быстро читает список из 10 слов. Задача команды — вспомнить и записать как можно больше слов через 30 секунд (тренировка слуховой памяти).
6. «Секретный агент»: Полоса препятствий, которую нужно преодолеть тихо и незаметно (например, проползти под натянутыми веревками, не задев колокольчики).

Финал:

После прохождения всех станций отряды собираются вместе. Из собранных улик (например, на последней станции они получают кусочек пазла) дети складывают картинку, на которой указано место, где лежит «Кристалл хронос». Все вместе находят его и возвращают профессору.

## Приложение 5. Сценарий эко-викторины «Заповедная зона»

Эко-день. Тема: «Заповедники Иркутской области», 19 июня

Ведущий: Старший вожатый или один из туристов.

Участники: 2 команды (каждый отряд сам за себя, с записью ответов в бланк).

Раунды:

### 1. «Кто здесь живет?» (Животный мир):

Вопрос: «Этот зверь — эндемик Байкала. Он отлично ныряет, ест рыбу и является символом озера». (Ответ: Нерпа)

Вопрос: «Крупный лесной житель, которого называют «сохатым». (Ответ: Лось)

Вопрос: «Хищник, который ловко прыгает по деревьям и имеет кисточки на ушах». (Ответ: Рысь)

### 2. «Зеленые легкие» (Растения и Красная книга):

Вопрос: «Это дерево — символ Сибири, его древесина не гниет в воде, а орешки очень полезны». (Ответ: Кедр / Кедровая сосна)

Вопрос: «Башмачок крупноцветковый — это ...» (показать картинку). Это растение или животное? (Ответ: Растение, орхидея, занесена в Красную книгу).

### 3. «Заповедная география»:

Вопрос: «Назовите самый известный национальный парк, который находится прямо на берегу Байкала». (Ответ: Прибайкальский национальный парк)

Вопрос: «Как называется Байкало-... заповедник?» (Варианты: Ленский, Баргузинский). Восстановите название. (Ответ: Байкало-Ленский заповедник)

### 4. «Эко-логика» (Ситуации):

Ситуация: «Туристы оставили после себя на берегу Байкала консервные банки и пластик. Правильно ли они поступили? Почему? Что нужно было сделать?»

Подведение итогов:

Жюри подсчитывает баллы. Победители получают звание «Юный защитник природы». Всем участникам — памятные значки (листочки или нерпочки).

## **Приложение 6. Сценарий станционной игры «Тайны Тайшетской границы» (Зарница)**

Зарница. Тема: «Тайны Тайшетской границы», 20 июня

Станции для прохождения:

1. «Минное поле»: На поляне разложены «мины» (пластиковые бутылки, закопанные или прикрытые листвой). Нужно с помощью щупов (палок) найти мины и «обезвредить» (собрать их), не наступив на другие.
2. «Снайперы»: Стрельба из игрушечного лука или метание «гранат» (шишек/мешочков с песком) по целям (макетам танков/пушек).
3. «Санитары»: Первая помощь. Нужно правильно перевязать «раненого» (одного из участников) и на носилках (из двух палок и куртки) перенести его в тыл.
4. «Штаб»: Разгадывание шифровки с использованием ключа (например, слово «ПОБЕДА» зашифровано цифрами 17,16,2,6,5,1 по позиции в алфавите).
5. «Переправа»: Переправа через «болото» с помощью двух досок (или кочек из картона), которые нужно перекладывать, не наступая на землю.
6. «Полевая кухня»: Нужно с закрытыми глазами на вкус определить, что находится в миске (гречка, тушенка, хлеб, чай, сахар) — имитация солдатской еды.

После прохождения станций — общее построение.

## Приложение 7. Сценарий аукциона «Торги у нерпинария»

День предпринимательства. Тема: «Золото Бодайбинских рек», 21 июня

Место проведения: Площадка перед сценой или в клубе, оформленная в морском/байкальском стиле.

Участники: Все дети, имеющие на руках иркойны.

Реквизит: Аукционный молоток, стол для секретаря, лоты (подарки, сувениры, грамоты, сладости, игрушки), таблички с номерами отрядов или именами детей.

Ход мероприятия:

1. Вступление (3 мин): Ведущий (в образе Бизнесмена или Продавца из Бодайбо): «Дорогие золотоискатели и путешественники! Весь сезон вы копили свои иркойны, добывали знания и побеждали в соревнованиях. И вот настал момент истины — торги у самого известного нерпинария! Сегодня здесь продаются самые редкие и ценные лоты!»

2. Правила торгов: Ведущий объясняет, что лот получает тот, кто предложит самую высокую цену. Повышать ставку можно, пока молоток не стукнул три раза.

3. Торги (30-40 мин):

Лоты выносят помощники (вожатые).

Примеры лотов:

Сертификат: «Право снять с вожатым ролик».

Подарок: «Кружка с символикой лагеря и конфетами».

Сувенир: Магнитик с нерпой.

Сладости: Коробка конфет на отряд.

Творчество: Набор для рисования.

4. Процесс: Ведущий объявляет лот, стартовую цену. Дети поднимают таблички и называют свою цену. После продажи лот сразу вручается победителю.

5. Финал: Ведущий благодарит всех за участие. Подводится итог, что настоящая ценность — это не подарки, а те знания и друзья, которых они нашли за время путешествия по Иркутской области.