

**Анонс летних смен**

**на лето 2018**

**Игровая модель лагеря**

**Первая смена носит название «Планета взросления»**

**(с 01.06.2018 по 21.06.2018)**

Мы живем на планете Земля - третьей планете от Солнца. На Земле нарушена экология отношений. Поэтому в один прекрасный день на планете появился странный компьютер, а в нем программа уничтожения Земли. Этот компьютер нашли обыкновенные школьники и по незнанию включили его, чтобы поиграть в компьютерные игры. Они не могли предложить, что случилось непоправимое. Из компьютера вышли вирусы, которые настроены на разрушение Земли. В компьютере установлен таймер времени разрушительной программы. Теперь задача ребят за 21 день создать антивирусную программу, которая не позволит вирусам выполнить свою цель. Но нескольким ребятам такая задача не под силу. Поэтому им необходима помощь всех, кто хочет жить на своей планете под мирным небом, творить добро и быть счастливым вместе с друзьями.

Задача участников смены - создать вокруг Земли ауру добра. Эта аура в итоге станет антивирусной системой, которая утилизирует все зло на планете. После каждого доброго дела аура вокруг Земли расширяется, становится больше, лучше, чище. И никакие инопланетные силы не смогут победить дружбу и добрые дела, на которые способны все жители большой планеты Земля.

На протяжении всей смены участники играют в различные игры, позволяющие создать антивирусную систему и найти вирусы-разрушители. Каждый день они проходят очередной уровень. Если он пройден успешно, то отряд получает двоичный год нескольких букв, из которых дети в конце смены складывают фразу, открывающую уникальную истину любому человеку на Земле: «Доброта и дружба спасут планету».

Личностный рост отряда определяется «Символами добра». Эти символы дети получают за участие в мероприятиях, спартакиаде, выполнение «добрых дел». Чем больше будет символов у отряда, тем выше личностный рост.

Набрав определенное количество «символов добра», отряд в течение смены проходит уровни антивирусной системы, а в конце смены получает расшифровку кода и лицензию установки антивирусной системы.

**Вторая смена носит название «Экстрим-команда»**

**(с 24.06.2018 по 14.07.2018)**

Сюжет смены предлагает участникам смены посетить затерянный Остров - потрясающий мир многочисленных тайн и загадок. Остров обладает таинственной силой, воздействующей на каждого посетившего его. На Острове у детей есть возможность преодолевать трудности, встречающиеся в реальной жизни, находить правильный выход в любой жизненной ситуации, а также разгадать тайгу Острова. Более десятка спортивных, творческих и интеллектуальных испытаний, рассчитанных на ловкость. Силу, командный дух, смекалку предстоит преодолеть участникам смены. «Экстрим-команда»- это приключенческая осознанная командная игра, где главный трофей победителя «найти себя»-заслуга всей команды. Вы не одни в этом мире, с вами команда, и вместе мы - единое целое. В ходе развития игры на пути команд встречается множество мифических персонажей и сложнейших ситуаций. Некоторые персонажи помогают, некоторые пытаются мешать решению этих ситуаций. Важно помнить, что сплоченность команды - главное условие на пути к победе.

**Легенда смены.**

В одном из полушарий, на просторах одного из океанов, есть остров. Остров со множеством названий, историй, судеб, тайн и загадок. Раз в несколько лет Остров зовет… На Острове начинают происходить катаклизмы, выплески неизвестной энергии, после которых загадочным образом на Остров начинают попадать люди. Все люди, попавшие на остров – уникальны, у каждого из них есть нераскрытые способности. Большинство попавших на остров - Дети. Ведь судьба детей еще не написана. Дети еще способны выявить свои уникальные возможности и способности и научиться их применять в реальной жизни.

Если ты попал на остров, ты попал на него не случайно…Остров Тебя выбрал! Вопрос только - Зачем? Здесь тебя никто не знает. Кто – Ты? Какой у тебя характер? Что Ты можешь и чего стоишь? Здесь у тебя есть возможность, не оглядываться на прошлую жизнь, доказать всем, какой Ты! Или начать все заново, ведь на Острове все возможно!

Во время пребывания на острове Тебе с друзьями необходимо приобрести знания и навыки, которые помогут преодолеть все трудности в любых экстремальных ситуациях, развить свои личные способности, характеристики, исследовать с друзьями весь Остров и узнать тайну…

**Игровой процесс.**

Каждый отряд – это единая команда, которая придумывает себе название и девиз, а также легенду, из какого времени и каким образом попали на Остров. На протяжении всей смены отряд поддерживает свою легенду. У каждой команды есть свой герой, при помощи которого дети участвуют в игровом сюжете смены и перемещаются (делают ходы с использованием игрового кубика) по игровому полю - Карте, пытаясь разгадать тайну Острова. Каждый герой имеет 2 характеристики, которые «команды прокачивают» на протяжении всей смены:

* 1. Здоровье - жизнь, необходима для безопасного проведения поисковых работ на Острове и сражений с монстрами Острова. Здоровье можно повысить, побеждая и участвуя в спортивных и оздоровительных мероприятиях смены. Первоначальное здоровье равно количеству детей в отряде.
  2. Магия Острова-магическая единица измерения, используемая для волшебных манипуляций и заклинаний. Магию острова можно повысить, участвуя и побеждая в творческих мероприятиях смены. Первоначальная магия равно 0.

**Тайна Острова.**

В конце пути (смены) дети находят пещеру-центр управления островом. В этой пещере они узнают тайну Острова. На самом деле, жизнь Острова -это глобальный эксперимент лучших ученых человечества. Здесь ученые, поставив участников эксперимента в безвыходную ситуацию с помощью сложнейших испытаний и тестов, изучают скрытый (неиспользуемый и неразвитый) потенциал человека, его спортивные, творческие и интеллектуальные характеристики.

Эксперимент считается удачным, если его участники активизировали и развили свои характеристики за 21 день эксперимента.

Эксперимент считается неудачным, если участники остались на прежнем уровне развития своих характеристик. Если ученым становится ясно, что данная группа (отряд) является тупиковой веткой развития человечества, то в таком случае участникам эксперимента «ставится инъекция»-«стирающая память» за последние 21 день. «Если Ты, читая данную информацию, понимаешь, о чем она, помнишь, что было на Острове, чувствуешь в себе неограниченные способности, знаешь тайну Острова… Мы верим в Тебя!»

**Третья смена носит название «Большой взрыв»**

**(с 17.07.2018 по 06.08.2018)**

На великолепный остров «Экландия» заезжает новая экспедиция, вынужденная искать новое место обитания после экологической катастрофы. Экспедиция планирует не только выяснить причины исчезновения прежнего населения, но и освоение этой земли, строительство на ней новых городов и организацию новой счастливой жизни. Экспедиция проводит исследование острова и проектирует жизнь своей страны. Но всего лишь за один день до открытия смены и посвящения всех переселенцев в экланцев происходит захват экспедиции хранителями острова. Переселенцы проходят ряд испытаний на право стать жителями прекрасной земли.

Завоевав, наконец, доверие хранителей острова переселенцы проводят праздник «День рождения республики», утверждают Конституцию, создают необходимую инфраструктуру страны, вводят валюту «эко-боны», выполняют ряд экологических проектов. Игра завершается фестивалем городов Экландии, посвящением жителей в хранителей Земли и защитой экологических проектов, которые жители ЭК выполняют по возвращении в свои города.

**Четвертая смена носит название «Вокруг света за 21 день»**

**(09.08.2018 по 29.08.2018)**

Смена «Вокруг света за 21 день» - это увлекательное путешествие сквозь время и пространство по самым ярким странам и цивилизациям мира.

В рамках смены проводятся мероприятия, которые знакомят детей с культурой и традициями других стран. Самые яркие из них: 3-х дневная программа «Цивилизация», ролевая игра «По ацтекской тропе», конкурс красавиц «Звезда Востока», танцевальный марафон «Вокруг света», вечер караоке, бразильский карнавал и т.п.

Ребята побывают в Китае на празднике воздушных змеев, в России на русской ярмарке, в Индии им предстоит снять индийское кино, в Египте участники экспедиции совершат путешествие по лабиринтам египетских пирамид, отгадают загадки Сфинкса, в Антарктиде построят крепости из снега(песка).

За 21 день отдыха дети познакомятся с семью чудесами света, некоторыми континентами и странами, их традициями, обычаями, географией. Все знания подаются в игрофых формах, что, конечно, более интересно для ребенка – дети активно включаются в деятельность и многие знания «добывают» самостоятельно, приобретают опыт общения и отношений на основе культурных норм проживания.

Погружение в незнакомый мир той или иной страны происходит в необыкновенно яркой, интересной форме: под руководством неутомимых вожатых. Смена начинается фестивалем культур разных стран, где каждый отряд на целую смену примет образ реального или выдуманного народа, придумает свой стиль одежды, свои знаки приветствия и даже особенный язык.

В течение смены проводится рейтинговая система. Визуально - это большая карта мира, поделенная на определенное количество частей. Набирая наибольшее количество баллов за день, отряд становится обладателем одной из этих частей мира. Он закрашивается цветом этого отряда и на нем ставится эмблема отряда ( у каждого есть своя с самого начала смены). К концу смены определяется народ-лидер, которому принадлежит наибольшая площадь карты мира.

«Изюминкой» смены станут тематические вечеринки во время дискотеки (Гавайская, Восточная, Индийская и т.п.)

На закрытии все путешественники приглашаются на торжественную церемонию дней мировой культуры.