



**Программа летнего отдыха для проведения  
летнего сезона физико-математической школы  
«Республика БФМШ»**

Отряды – города;  
Командиры отрядов – мэры;  
Вожатые-аниматоры, педагоги – губернаторы;  
Преподаватели – Госдума  
Директор лагеря – президент Республики ФМШ.

По пути движения поезда идет знакомство, во время остановок поезда проходят этапы игры «Острова – 1». Игра направлена на знакомство и сплочение ребят между собой. Перед дискотекой – представление отрядов, педагогов и вожатых, вожатский концерт, представление.

**План-сетка сезона.**

	<b>16</b> ЗАЕЗД 14.00 – олимпиада 20.00 – отрядное время	<b>17</b> 17.00 – линейка открытия 20.00 – концерт открытия	<b>18</b> 17.00 – Музей минералов 20.00 – отрядное время  ФО
<b>19</b> 17.00 – острова – 2 20.00 – отрядное время	<b>20</b> 17.00 – спартакиада 20.00 – интеллектуальное казино	<b>21</b> 17.00 – подготовка к вечернему мероприятию 20.00 – выборы Мисс и Мистера республики ФМШ	<b>22</b> 17.00 – время прессы 20.00 – игра 5X5  ФО
<b>23</b> Зарница	<b>24</b> Зарница 20.00 – интеллектуальный тур.	<b>25</b> 17.00 – отрядное время 20.00 – СтарТин	<b>26</b> 17.00 – подготовка к вечернему мероприятию 20.00 – Творческий коктейль  ФО
<b>27</b> 17.00 – «Большой прыжок» 20.00 – Ролевые игры в отрядах	<b>28</b> 17.00 – подготовка к вечернему мероприятию 20.00 – станции (проводят дети)	<b>29</b> 17.00 - подготовка к концерту 20.00 – концерт закрытия  ФО	<b>30</b>  ВЫЕЗД

**Краткое описание мероприятий.**

**Острова – 2** – Каждая станция – остров, который нужно захватить. Для этого, отряд – флотилия, должен выполнить задание проводящего станцию. После успешного захвата острова,

отряд должен его «отстоять», т.е. если другой отряд захочет захватить этот же остров, проводится соревнование между теми, кто захватил и завоевателями. Победившей флотилии достается остров, а проигравшая получает «пробоину» - штрафное очко. В конце игры подводятся итоги. Побеждает флотилия, захватившая наибольшее количество островов.

**Спартакиада** – спортивное мероприятие, разбито на 2 блока.

1 блок – 17.00-18.00 – футбол

- снайпер (для младших отрядов)
- мини-баскетбол
- настольный теннис

2 блок – 18.00 – 19.00

- флаги,
- мамонты

**Интеллектуальное казино** – каждый отряд является игроком казино и делает ставки на другие отряды: ответит отряд на вопрос или нет. Отряд выбирает вопрос по сложности, тему выбирает один из отрядов-противников. Правильный ответ на вопрос – определенное количество баллов, в зависимости от сложности вопроса. Если отряд ответил неправильно – он штрафуются на это же количество баллов. Побеждает отряд, набравший наибольшее количество очков.

**Мистер и мисс республики ФМШ** – днем проходят выборы мисс и мистера в отрядах, подготовка к вечернему конкурсу. Вечером – конкурсы для девочек и мальчиков.

**Время прессы** – каждый отряд становится издательством, в течении дня ребята должны подготовить и выпустить газету о республике ФМШ и ее жителях. Кроме этого, проводится игра «**ПОЧТА**», в отрядах выбираются почтальоны, которые разносят письма адресатам. Для упрощения работы почты, каждому человеку присваивается номер и прикрепляется на груди.

**5X5** – игра – конкурс. Из каждого отряда выбирается по одному мальчику и девочке. Между командами проводятся шуточные испытания (выпить воду из стакана, пропеть больше всего песен на какую-либо тему и т.д.). Последним, проводится конкурс на выбывание. Кто остается в конце, та команда и побеждает.

**Зарница** – военно-спортивное мероприятие. В первой фазе будет проводиться «полоса выживания» с элементами веревочного курса, на которой отряд может заработать дополнительные баллы, которые будут учитываться во второй фазе зарницы. Вторая фаза будет проходить с 23.00 до 00.30. целью этапа будет – либо найти пакеты с ценной информацией, либо захватить наибольшее количество объектов.

**СтарТин** – танцевальный марафон. Днем каждый отряд готовит команду из 15-18 человек и визитную карточку для команды. Во время мероприятия проводятся танцевальные конкурсы, которые будут оцениваться жюри. Задача команд – наиболее интересно и зажигательно выполнять задания ведущих. Фактически, данное мероприятие является дискотекой с танцевальными конкурсами.

**Творческий коктейль** – днем, отряды, вожатые и, по желанию, педагоги, готовят творческие выступления: танец, фильм, сценку, видеоклип. А, вечером представляют его на всеобщее обозрение.

**Большой прыжок** – мероприятие по станциям. Каждый отряд должен пройти все станции и выполнить на них задания, тем самым, заработать некоторое количество баллов. Станции могут быть спортивными, интеллектуальными, творческими. После прохождения на большой дорожке отмечается количество баллов, которые отряд заработал. Конечная отметка является

стартовой точкой, местом, откуда прыгает первый ребенок из отряда, далее, в месте, где он приземлился, стартует следующий, и т.д., пока не прыгнет каждый. В конечном итоге, измеряется расстояние, которое «пропрыгал» весь отряд. У кого оно больше, тот и побеждает.

**Ролевые игры** – проводятся в каждом отряде. Каждый ребенок получает какую-либо роль, которой он должен придерживаться на протяжении всей игры, кроме роли он получает задание, которое должен выполнить. (например – заработать как можно больше денег, что-либо продать или купить, узнать какую-либо информацию и т.д.) Всему отряду рассказывают общую легенду о том, что они попали в замок или на остров или на корабль, представляют всех участников, а далее начинается сама игра, где каждый должен выполнить свою игровую цель. Очень хорошая возможность почувствовать себя в новой роли или качестве.

**Концерт закрытия** – днем готовятся и репетируются номера для вечернего концерта. Вечером выступление – отрядов, вожатых, педагогов.

**ФО** – фотоотчет, просмотр фотографий за прошедший период в виде слайд-шоу.