**Тематичні зміни в таборах**

***Грабко Т.А.,***

***методист Солонянського РНМК***

У наші дні вже будь-яка програма зміни повинна бути тематичною (як мінімум мати яскраву назву). Чим більший термін, тим важче утримати дітей у руслі теми (будь-яка тема рано чи пізно набридає). Тому є різниця між складанням плану короткої (осінь, зима, весна чи літо) і довгої (річної) зміни. Як варіанти можна використати: "середньовіччя", "подорожі в часі", "казки", "фабрики зірок", "морські круїзи", "космос" і "нові технології".

Мета: створити дитячий колектив, тобто групу дітей, які дружать між собою, ставляться один до одного як рідні братики і сестрички. Тому при зовнішній змагальності, головний акцент в усьому робиться на взаємодію дітей в команді, взаємодопомогу і підтримку (вожатий не націлює на перемогу, у дітей з цим все і так добре).

Оскільки життя є предметом багатоплановим, то і дії ми плануємо багатопланові, тобто намагаємося охопити якомога більше різних цікавих моментів життя (або знайти такі цікаві моменти в звичайному і звичному).

**Ідеї побудови тематичних коротких змін**

Ця ідея використовується в деяких телепередачах і полягає в наступному: при створенні інформаційної телепередачі цікавою для глядачів були взяті кілька однакових блоків і вони щодня загубилися (спорт, музика і т.д.), змінювалося лише їх інформаційне наповнення. Через те, що блоків було багато, зміст їх змінювалося, дивитися стало цікаво. Така ідея зараз використовується у всіх ранкових інформаційних каналах. Таку ідея доцільно взяти для тематичної зміни. Під час коротких змін кожен день наповнений тематичними змістом. Кожен день може мати свою підтему.

У перший же день дітям презентується легенда зміни, в світлі якої знайдуть сенс всі наступні події.

***Наприклад:*** *Злий чаклун Пупирчатий вкрав сонячне світло, і незабаром Земля загине, якщо ми не подолаємо всі випробування і не повернемо вкрадений світло, а для цього нам доведеться довести свою товариськість, веселість, показати знання, і т.п.*

Або: *Ми з вами опинилися на покинутій базі інопланетян, які прилетіли на Землю багато років тому і залишили десь тут секрет супертехнології. Ми - експедиція, покликана знайти цей секрет, але для цього нам потрібно зібрати по частинах інопланетянський карту і взагалі подолати всі перешкоди, які хитрі інопланетяни залишили тут для конспірації.*

Легенда підноситься в театралізованій формі або у формі гри.

Далі по ходу зміни ми поступово наближаємося до мети (кожного дня знаходимо нові шматки карти, і т. п.).

Наприкінці зміни відбувається підсумковий захід, де спільними зусиллями, нарешті, досягається фінальна мета: перемагається злий чаклун Пупирчатий, знаходиться вкрадене сонце, і т.д. Отже, ВСІ МОЛОДЦІ !

Для прикладу розглянемо зміну ***"10 днів до кінця світу".*** Легенда і як вона вводиться:

*У перший день зранку, коли всі заклопотані спільною справою, в хол несподівано вривається вожатий і кричить "Ви бачили це? ! Там, величезна вогненна куля! Ні? Вони вже відлетіли, на жаль, але ось що вони залишили!" Він передає дітям конверт з листом від інопланетян, в якому написано приблизно таке: " За рішенням Великої Ради Галактичного Управління ваша планета буде знищена через 10 днів. Втім, можливо, ви ще зможете її врятувати, якщо прочитаєте наше зашифроване повідомлення, символи якого ми розкидали за допомогою інформаційного лазера по вашій будівлі". Далі діти повинні зібрати букви, які були заздалегідь розклеєні по різних місцях в приміщенні. Коли букви знайдені, з них складається "Напівживий Псевдоразум". Ці слова вводяться в комп'ютер, після чого запускається звуковий файл, що містить таємничий голос інопланетянина, що розповідає про те, що життя істот, що населяють Землю здається безглуздою, а самі істоти нерозумними, і що земля буде очищена і використана для розведення поживних і корисних черв'яків. Але, можливо, інопланетяни змінять свою думку, якщо ми доведемо їм, що життя наше наповнена змістом і вічними цінностями (звуковий файл додається).*

Після цього протягом кожного дня ми доводимо присутність і важливість у нашому житті різних вічних цінностей, таким чином, кожен день набуває свою тему:

День дружби (ігри на об'єднання)

День правди (гра " детектив", вогник правдивих слів)

День фантазії чудес (Новий Рік (влітку!)

День краси (малюнки на піску, асфальті, конкурс костюмів)

День здоров'я (Суперолімпіада, демонстрація "За здоровий спосіб життя")

День чистоти і білизни (скульптури з мотлоху, сюжетка "Тайд або кип'ятіння")

День сім'ї (конкурс сімей)

День добробуту (економічна гра)

День державності (політична гра, створення своєї держави, вибори президента)

День любові (Любов з 1 -го погляду, конкурс пар ) і так далі ...

Варто також подумати про різного роду тематичні фішки, які будуть з'являтися протягом зміни і не дадуть дітям забути про те , що у них в таборі не звичайна нудна зміна, а СУПЕР -МЕГА - ...

***Зміна на голлівудівську тематику "Солонянський Голлівуд"***

Табір - Голлівуд

Загони - Кіностудії

Вікові групи (в нашому таборі є ще і поділ на молодші, середні та старші загони ) - Кінокомпанії

Корпуси - Зоряні будинки

Діти - Герої, в перебігу зміни отримують звання «Зірки».

Потрапляючи в табір діти стають Героями Голлівудської історії, і з цього моменту їх життя набуває абсолютно новий зміст. Г.Агацарський сказав: «Єдине мистецтво, здатне поєднувати всі мистецтва - це кіно». "Солонянський Голлівуд" - це захоплююча подорож становлення зірки, де в ігровій формі діти отримують всі необхідні навички шоу-бізнесу в Голлівудській Академії Мистецтв:

- вокал

- Сучасна хореографія

- стилістика

- Акторська майстерність

- Сценічна мова

- Сценічний рух

- Основи режисури та продюсирування «Сам собі режисер»

- фотостудія

- дефіле

- хореографія

- вокал

- журналістика

- оформлювальне мистецтво

- піар

Діти покажуть свої вже наявні таланти і відкриють в собі нові в різноманітних творчих конкурсах :

- Проектування знімального майданчика і атракціонів

- Показ мод

- «Золотий Вовочка»

- «Стендап шоу»

- «Бродвей-шоу»

- Фестиваль реклами

- Конкурс акторської майстерності

- Євробачення

- Гіннес-шоу

- Стартін

- Улюблені усіма «Міс і Містер Голлівуд»

А також їх чекають вожатські сюрпризи і тематичні голлівудські вечірки!

Кожен день проходить в певній тематиці, тому діти зможуть взяти участь у великій Африканській пригоді, провести власне розслідування в ролі детективів, стати великим актором, учасником мюзиклу, бізнесменом, артистом цирку, майстром комедії, креативним оформлювачем, звукооператором і навіть чарівником! У таборі панує постійне творче напруження, високий темп життя, достаток хвилюючих подій. Як ніколи актуальний нині девіз, що прийшов до нас з Фрунзенської комуни: «Усі справи творчо, а інакше навіщо?».

За різні досягнення кіностудія може отримати в нагороду «кадрик» або «Оскар» (1 Оскар = 10 кадриків), а також потрапити в «Голлівудський літопис Солонянщини» (замість Зоряної алеї). Завдання кіностудій - за зміну набрати якомога більше «Кадриків» і «Оскарів».

Але якщо кіностудія або її Герої скоїли якусь провинність, їм вручається «Золота малина» - негативна «нагорода», яка не найкращим чином позначається для них під час визначення Кращою кіностудії сезону.

За підсумками зміни відбудеться Гала-концерт, де пройде церемонія нагородження в різних номінаціях: на кращу жіночу та чоловічу роль, на кращу режисуру, на кращу операторську роботу і багато інших. Кожен отримає сертифікат, що свідчить про проходження курсу "становлення молодої Зірки" і диплом про закінчення "Солонянської Академії Голлівудських Мистецтв".

**Циклова гра.**

Можна зробити цикловую гру, розтягнуту на весь період роботи табору. Робиться це так: виберіть цікаву Вам тему. Розбийте її на окремі , закінчені за змістом шматки (ігровий день). Обсяг проведення - 3-5 годин гри в день (ще цікавіше проводити її шматками протягом дня). Решта часу - підготовка до поточного або наступного ігрового дня. Наприклад, ремесла, читання. Коли гра добре продумана, кожен день прописаний, обов'язково виписаний підсумок поточного ігрового дня (можна підводити підсумок дня на лінійці, можна на лінійці продовжувати гру), то табір пролітає на одному диханні. На будь-яку тему лягають будь-які ігри ... тут не потрібно винаходити велосипед. Не потрібно винаходити супер-пупер небачену гру, яка неймовірно захопить дітей. Це неможливо. Головне, проживіть з ними пліч-о-пліч цей табір. Живіть з ними цією грою.

**Ідеї ​​тематичних змін :**

«Морське плавання» (кораблі з командами, матроси, капітани, море, якір, ринда і т.п.)

«Дитяче містечко» ( мерія міста, вулиці, жителі, підприємства, міська валюта ... )

«Казкове царство» (цар, цариця, свита, казкові герої ... )

«Лісова держава» ( Берендей, лісові мешканці ... )

«Акціонерне товариство» (АТ, акціонери, акцій, біржі, рада директорів ... )

«Космічний політ» ( галактики, планети, космічні кораблі, космонавти ... )

«Індіанське плем'я» (вождь, вігвам, талісман ... )

«Екологічний табір» (зелений патруль, екологи, грінпіс ... )

«Дитяче телебачення» ( телестанції, телепередачі, телеканали, режисер, продюсер ... )

«Театральна зміна» (театр, трупа, актори, антракт, буфет ... )

«Наукова лабораторія» (НДІ, професор, конструктор, інженер, винахідник, модель, макет ... )

«Місто майстрів» (майстри, майстерні, пристосування, інструменти ... )

«Міліцейський містечко» (детектив, міліціонер, ДАІ, світлофори, пішохідні доріжки ... )

«Дитячий експрес» (вагони , пасажири , поїзди , рейс , ж / д. ..)

«Закордонне держава»

«Дитяча партія»

«Фермерське господарство»

«Табір слідопитів»

...