

## Программа первой экономической смены «КУРС НА СОЗИДАНИЕ»

**Сроки смены:** 31 мая - 13 июня 2026

**Название смены:** «КУРС НА СОЗИДАНИЕ»

**Возраст участников:** 7–17 лет

**Направленность смены:** экономическая, социально-коммуникативная

**Срок реализации:** 14 дней

**Слоган:** «Воплощаем идеи — строим будущее!»

### 1. Общие положения

Настоящая программа составлена на основе действующей Программы воспитательной работы ДЗООЛ КД «Новое поколение», разработанной в соответствии с Федеральной программой воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления. План-сетка мероприятий смены содержит все рекомендуемые содержательные блоки, в частности:

Блок реализации содержания «Мир», который реализуется в следующих формах:

- литературные вечера, исторические игры, информационные часы «Жизнь замечательных людей», на которых детям демонстрируются образцы нравственного поведения через знакомство с историческими деятелями науки и культуры разных стран и эпох, с героями-защитниками Отечества;
- игровые форматы, направленные на знакомство с мировым и общероссийским культурным наследием.

Блок реализации содержания «Россия», который реализуется в следующих формах:

1. Первый комплекс мероприятий связан с народом России, его тысячелетней историей, с общероссийской культурной принадлежностью и идентичностью, с историческим единством народа России, общностью его исторической судьбы, памятью предков, передавших нам любовь и уважение к Отечеству, веру в добро и справедливость.
  - торжественная церемония подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации проводится в день открытия (закрытия) смены и в дни государственных праздников Российской Федерации, а также ежедневные церемонии подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации;
  - дни единых действий согласно календаря на текущий период;
  - использование в работе материалов о цивилизационном наследии России, включающего знания о родной природе, достижениях культуры и искусства Пермского края, изобретения и масштабные проекты, реализованные в городе, в крае, в стране.
2. Второй комплекс мероприятий касается суверенитета и безопасности, защиты российского общества, народа России, памяти защитников Отечества и подвигов героев Отечества, сохранения исторической правды :
  - проведение тематических занятий о героизме и мужестве, раскрывающих важность сохранения памяти о подвигах наших предков;

- проведение встреч с Героями России, значимыми взрослыми, наставниками, представителями старших поколений, профессионалами в различных сферах деятельности

3. Третий комплекс мероприятий направлен на служение российскому обществу, учитывает тематику утвержденного в стране Года единства народов России. Реализация данных мероприятий осуществляется во взаимодействии с Общероссийским общественно-государственным движением детей и молодежи «Движение Первых».

4. Четвертый комплекс мероприятий связан с русским языком - государственным языком Российской Федерации.

- организация выставок книг, посвященных русскому языку, русской литературе и русской культуре

- культурно-просветительские мероприятия, направленные на знакомство с историей и богатством русского языка, его ролью в культуре и искусстве: лекции, беседы, литературные вечера, посвященные выдающимся писателям, поэтам и языковым традициям России.

5. Пятый комплекс мероприятий связан с родной природой малой Родины, Пермского края, России, с ответственностью за сохранение природы перед будущими поколениями и бережным отношением в использовании природных ресурсов:

- экологические игры, актуализирующие имеющийся опыт и знания детей;

- экскурсии по территории, знакомящие детей с природными объектами, позволяющие изучать природные объекты в естественной среде, жизнеобеспечивающие взаимосвязь и взаимозависимость в целостной экосистеме;

- беседы об особенностях родного края;

- акции, демонстрирующие преимущества раздельного сбора твердых коммунальных отходов, повторного использования, бережного отношения к ресурсам.

Блок содержания «Человек», который реализуется в следующих формах:

- проведение физкультурно-оздоровительных, спортивных мероприятий: зарядка, спортивные игры и соревнования;

- беседы, направленные на профилактику вредных привычек и привлечение интереса детей к занятиям физкультурой и спортом;

- проведение инструктажей и игр, знакомящих с правилами безопасного поведения на дорогах и в транспорте, правилами пожарной безопасности, правилами безопасности при занятиях спортом, правилами поведения на водоемах, правилами поведения в общественных местах, правилами поведения при массовом скоплении людей и т.д.;

- проведение тренировочной эвакуации при пожаре или обнаружении взрывчатых веществ;

- мероприятия, игры, проекты, направленные на формирование у детей и подростков социально-ценностного отношения к семье как первооснове принадлежности к многонациональному народу России, Отечеству;

- игры, мероприятия, направленные на формирование бережного отношения к жизни человека, личностной системы семейных ценностей, воспитанных в духовных и культурных традициях российского народа.

## 2. Цель и задачи

Программа построена на интеллектуальной стратегии развития. Участники не просто играют, а проходят путь от первоначального накопления капитала до создания мощных индустриальных империй, становясь расчетливее, умнее и ответственнее.

Цель: Формирование основ финансовой грамотности, стратегического мышления и созидательного подхода к жизни через игровую модель экономики.

Задачи:

Обучающие: изучить основы инвестирования и устройство экономики РФ.

Развивающие: развить навыки аналитического расчета и принятия решений в условиях риска.

Воспитывающие: сформировать культуру честного бизнеса, командной ответственности и уважения к труду.

## 3. Механизмы реализации программы

Воспитательная работа в течение смены строится системно с учетом инвариантных и вариативных модулей.

**Модуль «Спортивно-оздоровительная работа»** обеспечивается проведением ежедневной гигиенической зарядки, тренировок по различным видам спорта, специальными спортивными и сюжетными мероприятиями. В программе предусмотрены турнирные матчи, товарищеские игры между отрядами, веселые старты для различных возрастных категорий. Педагогическое сопровождение осуществляется группой инструкторов по физкультуре и спорту в согласовании с медицинским персоналом лагеря.

**Модуль «Культура России»** реализуется через ежедневные ритуалы подъема Государственного Флага Российской Федерации на утренних линейках, исполнение Гимна России, через традиционные дела лагеря, Дни единых действий, совместные мероприятия с Движением Первых.

Тематика модуля включена в основные дела организационного, основного, итогового периода, учтена при составлении планов отрядной работы. Тема Года единства народов России отражена во внешнем оформлении территории лагеря, в подборе музыкального и визуального сопровождения проводимых творческих дел. Специальный акцент сделан при реализации данного модуля в деятельности библиотеки и ежедневных кинопоказов по выбору участников смены.

**Модуль «Психолого-педагогическое сопровождение»** реализуется через постоянную работу административной группы лагеря с педагогическим и обслуживающим персоналом лагеря, проведение оперативных совещаний, педагогических советов и планерок вожатых, специалистов дополнительного образования и организаторов творческой деятельности по различным направлениям. Задачей педагогического коллектива при этом является сохранение позитивного психологического настроения участников смены, корректное общение с родителями (законными представителями) детей, преодоление возможных конфликтных ситуаций. Основными средствами достижения результатов являются: входная и итоговая диагностика уровня удовлетворенности детей, родителей и педагогов

результатами совместной работы, индивидуальные консультации детей и педагогов по возникающим затруднениям, тематические беседы в сложных ситуациях.

**Модуль «Детское самоуправление»** обеспечивается сложившимися традициями выборов общелагерного и отрядного активов, деятельностью Советов лагеря в течение смены, проводимыми сквозными и ежедневными акциями при участии детей и взрослых. Особенностью данной смены является включение органов детского самоуправления в игровую модель с соответствующим изменением игровых наименований и ролей во временных детских коллективах. Органы детского самоуправления принимают непосредственное участие в оценке проводимых мероприятий, ранжировании дел по качеству организации и содержательного наполнения, а также при определении лучшего отряда и наиболее активных участников смены. Решение о награждении знаками отличия в системе стимулирования также принимаются на заседаниях соответствующих Советов лагеря.

**Модуль «Инклюзивное пространство»** регулируется соответствующими документами ( в частности Паспортом безопасности и Паспортом доступности). Основной задачей педагогического коллектива является корректная интеграция детей с ограниченными возможностями здоровья и особыми потребностями в коллективы сверстников, включение их во все мероприятия смены и коллективно-творческие дела при постоянном наблюдении со стороны медицинских работников и акцентированном внимании к их возможностям и текущему самочувствию.

**Модуль «Профорентация»** включен в программу смены с учетом объявленного в Пермском крае Года промышленности , на основе демонстрации различных возможностей роста и развития участников в различных направлениях познавательной, проектной, организационной, творческой деятельности. Ребята имеют возможность непосредственного общения с профессионалами своего дела. В День открытых дверей предусмотрены мастер-классы от представителей родительской общественности. При проведении обучающих тренировочных мероприятий и региональной акции «Поезд безопасности» состоятся интерактивные занятия с представителями МЧС и МВД. Особое место уделяется в лагере популяризации педагогических профессий. Так, по итогам смены на примере своих вожатых (командоров) старшекласники имеют возможность записаться в круглогодичную Школу стажеров с последующим трудоустройством в качестве помощников вожатых в каникулярный период.

**Модуль «Коллективная социально-значимая деятельность с Движением Первых»** находит свое отражение в интеграции программ и мероприятий смены с Пермским региональным отделением Движения Первых. В программе смены отражены основные направления деятельности Движения, используются рекомендации и методики организации различных форматов и акций. Значимыми для участников смены являются лидерские, коммуникативные и организаторские навыки , приобретаемые в ходе совместных дел.

**Вариативные модули** Программы воспитательной работы представлены в программе смены всем спектром обозначенных направлений деятельности:

**Модуль «Экскурсии и походы»** представлен очными и онлайн - экскурсиями как по территории лагеря, так и по значимым местам и туристическим маршрутам Пермского края. На территории лагеря действуют туристический городок и экстрим-парк для

проведения тренировочных занятий с последующими 1,2,3-дневными походами для каждой возрастной категории детей.

**Модуль «Кружки и секции»** выстраивается на основе программ деятельности и проводимых занятий педагогов дополнительного образования. Результаты работы тематических объединений ребят по интересам будут представлены в итоговый период смены на традиционной Ярмарке.

**Модуль «Цифровая и медиасреда»** курируется сразу несколькими специалистами педагогического коллектива: фотожурналистика – фотограф смены, видеожурналистика – видеограф смены, радиоведущие и подготовка ежедневных эфиров – радист и звукооператор смены, формирование позитивного контента лагеря – программные специалисты лагеря. В ходе реализации модуля обеспечивается безопасность и культура поведения подростков в Интернете и социальных сетях.

**Модуль «Проектная деятельность»** активно проявлен в ежедневном планировании и проектировании коллективной и индивидуальной деятельности каждого участника как на уровне отряда, так и на межотрядном и общелагерном уровнях.

**Модуль «Детская дипломатия и международные отношения»** нашел свое отражение в знакомстве с культурой разных стран, в том числе Белоруссии, Узбекистана, Казахстана, Монголии и др. Включены в программу также знакомство с традициями, культурным наследием, традициями и играми разных народов.

#### 4. Ролевая структура смены

Смена моделирует работу реального сектора экономики. Отряды — это Корпорации, названные именами выдающихся российских создателей, финансистов или экономистов.

Отрядные уголки оформляются как главные офисы этих корпораций.

Дети будут делать стенгазету и радиоэфир на основе реальных современных достижений или интересных фактов этих компаний.

Отряд может выбрать направление корпорации в первый день смены:

1. 🏦 **СБЕР-Системы (Герман Греф)**  
**Игровой бонус:** Один раз за смену могут взять в Банке беспроцентный займ до **300 фл** на покупку любой Достопримечательности (с обязательным возвратом через 3 игровых дня).
2. 🛍️ **ВАЙЛДБЕРРИЗ-Торг (Татьяна Ким)**  
**Игровой бонус:** Карта *Магазин товаров* при активации приносит им не 40 фл, а **60 фл** (или **80 фл**, если построен *Лес*) за счет масштабной логистической сети.
3. ⚡️ **ГАЗПРОМ-Энергия (Алексей Миллер)**  
**Игровой бонус:** Тяжелая инфраструктура *Шахта / Рудник* обходится им при покупке значительно дешевле — за **160 фл** вместо 240 фл.
4. 🚀 **РОСКОСМОС-Техно (Юрий Борисов)**  
**Игровой бонус:** Снижает стоимость космической финальной постройки (*Радиовышка*). Цена для них составляет **1300 фл** вместо 1500 фл.
5. 🌾 **МИРАТОРГ-Агро (Виктор Линник)**  
**Игровой бонус:** Крупная промышленные карта *Сыроварня* при покупке стоит для них **180 фл** вместо 260 фл.
6. ⚛️ **РОСАТОМ-Прогресс (Алексей Лихачёв)**  
**Игровой бонус:** Когда корпорация строит *Вокзал*, она получает право перебрасывать один из двух кубиков, если результат её не устроил (эффект стабильной атомной энергии).

7. 🌐 **ЯНДЕКС-Поиск (Артем Савиновский)**  
**Игровой бонус:** Их *Пекарня* приносит доход не только на кубики 2 и 3, но и на кубик 4 (доход **30 фл**) за счет алгоритмов «Умной доставки».
8. 🏠 **МАГНИТ-Снаб (Анна Мелешина)**  
**Игровой бонус:** Корпорация может построить *Торговый центр* со скидкой — за **500 фл** вместо 700 фл.
9. ⚔️ **НОРНИКЕЛЬ-Ресурс (Владимир Потанин)**  
**Игровой бонус:** Каждая их купленная *Шахта / Рудник* приносит на **40 фл больше** дохода (итого: 140 фл из Банка) при каждом удачном срабатывании кубика 9.
10. ❤️ **Т-БАНК / Т-Технологии (Станислав Близинок)**  
**Игровой бонус:** Когда корпорация платит соперникам по Красным картам (*Кафе, Пиццерия, Ресторан*), Банк возвращает им обратно **25% от потраченной суммы** в виде кэшбэка (округление в пользу детей).
11. 📺 **ВК-Технологии (Владимир Кириенко)**  
**Игровой бонус «Умная лента»:** Раз за ход при броске кубиков корпорация может изменить значение одного из них на **+1 или -1** (настройка алгоритмов под свои нужды).
12. 📦 **ОЗОН-Маркет (Дмитрий Ким)**  
**Игровой бонус «Экспресс-доставка»:** При покупке любой Зеленой карты отряд имеет право сразу же сделать **один бесплатный внеочередной бросок кубика** на линейке, чтобы мгновенно протестировать доход предприятия.
13. 📞 **МТС-Диджитал (Вячеслав Николаев)**  
**Игровой бонус «Экосистема 360»:** Позволяет один раз за смену официально «скопировать» и использовать **стартовый бонус** любой другой корпорации в течение одного дня.
14. 🚂 **РЖД-Цифра (Олег Белозёров)**  
**Игровой бонус «Зеленый коридор»:** Главная транспортная достопримечательность — *Вокзал* — стоит для них дешевле: **300 фл** вместо стандартных 450 фл.

#### **Система соуправления - должности детей:**

- \* Мэр города – командир отряда: стратегия и руководство.
- \* Банкир отряда (корпорации): учет Фл и оформление планшета города.
- \* Представитель совета лагеря: переговоры и дипломатия.
- \* Ревизорро - аудит чистоты в корпорации.
- \* Креативный директор - ведущий мероприятий, подготовка радиоэфиров.
- \* Медиа-менеджер – фотограф\видеограф корпорации
- \* Художники корпорации – подготовка уголка, стенгазеты, планшета города.
- \* Спорторг - мастер спорта дисциплины: конвертация спортивных побед в капитал.
- \* Хранитель бренда – Флаговый: защита флага, лицензий и карточек.

Роли вожатых и стажеров:

1. Генеральный директор - главный консультант по стратегии.
2. Исполнительный директор - гарант соблюдения правил и этики.
3. Заместитель директора – игротехник

#### **4. Механика экономической игры смены и система стимулирования отрядов**

Каждая корпорация строит свой город с предприятиями и достопримечательностями. В финале нужно построить город с наибольшим количеством достопримечательностей. Если никто не дойдет до постройки радиовышки, будет считаться суммарная стоимость всех карточек и наличного капитала корпорации.

🎲 Игровая валюта: Феликс (фл)

Номиналы: 10 фл, 25 фл, 50 фл, 100 фл, 500 фл

## 📖 1. ФИНАНСОВЫЙ МЕХАНИЗМ (Регламент Мастера игры)

### 💰 Стартовый капитал

Каждая корпорация (отряд) на старте смены получает:

**Капитал:** 150 фл (1 купюра по 100 фл, 2 купюры по 25 фл).

**Активы:** 1 карточка 🏠 **Пекарня** и 1 карточка 🌾 **Пшеничное поле**.

### 🏆 Общелагерные доходы (Единый тариф для всех дел)

Выплаты производятся Главным Банкиром по итогам **каждого** из двух дневных мероприятий:

1 место — 150 фл | 2 место — 100 фл | 3 место — 70 фл | Участие — 40 фл.

### 📰 Доходы от Медиа-стартапов

**Радиоэфир «Голос Корпорации»:** Лимит — до 2 эфиров за смену. Выплата: **150 фл** за эфир.

**Стенгазета «Лидер Нашего Времени»:** Лимит — 1 газета за смену.

★ Премиум: **180 фл** | 📊 Стандарт: **120 фл** | 🛠 Базовый уровень: **60 фл**.

### 🔧 Реестр карточек предприятий (Рынок созидания)

#### 🟦 СИНИЕ КАРТЫ (Инфраструктура) — в ЛЮБОЙ ход

**Пшеничное поле** | Цена: 30 фл | Кубик: 1 | Доход: 20 фл из Банка.

**Ферма** | Цена: 60 фл | Кубик: 2 | Доход: 30 фл из Банка.

**Лес / Лесопилка** | Цена: 110 фл | Кубик: 5 | Доход: 60 фл из Банка.

**Шахта / Рудник** | Цена: 240 фл | Кубик: 9 | Доход: 100 фл из Банка.

#### 🟩 ЗЕЛЕННЫЕ КАРТЫ (Торговля) — ТОЛЬКО В СВОЙ ход

**Пекарня** | Цена: 50 фл (1-я бесплатно) | Кубик: 2, 3 | Доход: 30 фл из Банка.

**Магазин товаров** | Цена: 80 фл | Кубик: 4 | Доход: 40 фл (60 фл, если построен «Лес»).

**Фруктовый рынок** | Цена: 220 фл | Кубик: 11, 12 | Доход: по 50 фл за каждое «Пшеничное поле» у вас.

**Сыроварня** | Цена: 260 фл | Кубик: 7 | Доход: по 60 фл за каждую карту «Ферма» у вас.

#### 🟥 КРАСНЫЕ КАРТЫ (Общепит и сервис) — В ЧУЖОЙ ход

**Кафе** | Цена: 70 фл | Кубик: 3 | Доход: Бросивший кубик отряд отдает вам 30 фл.


**Пиццерия** | Цена: 130 фл | Кубик: 7 | Доход: Бросивший кубик отряд отдает вам 60 фл.


**Ресторан** | Цена: 220 фл | Кубик: 8 | Доход: Бросивший кубик отряд отдает вам 100 фл.


⚠ **Страховая субсидия:** Должник отдает остаток, Банк компенсирует вам до **25 фл**.

### 🏛 Карточки Достопримечательностей (Цель игры)


🚉 **Вокзал (450 фл):** Позволяет бросать 1 или 2 кубика на выбор.

 **Торговый центр (700 фл):** Удваивает базовый доход от ваших Зеленых и Красных карт.

 **Парк развлечений (900 фл):** При выпадении дубля дает право на еще один ход подряд.

 **Радиовышка (1500 фл):** Позволяет 1 раз за свой ход перебросить кубики.

- *Условие победы:* Корпорации, первая построившая Радиовышку побеждает в своей возрастной группе.

 Ежедневно проводится «укрупнение капитала» — забирается у корпораций мелочь и выдаются взамен крупные купюры по 100 и 500 фл

## 5. Ключевые мероприятия программы

- **День 1–2:** Заезд, знакомство, торжественное Открытие лагеря.
- **День 3 (Старт игры):** Торжественная регистрация Корпораций, выдача 150 ф. Сразу активируются первые торги и покупка базовых предприятий.
- **День 4–5 (Транспортный прорыв):** «Монополия: Первоначальное накопление капитала». Квест на местности для получения. Большинство корпораций строят **Вокзал** и переходят на игру двумя кубиками. Выпускаются стенгазеты.
- **День 6–8 (Пик созидания):** «Мастер-дни: Развитие навыков». Воркшопы по расчетливости и ораторскому искусству. Постройка Торговых центров, открытие Сыроварен и Ресторанов. Пиццерия: Проверка индивидуального предпринимателя». Включаются радиоэфирсы.
- **День 9–11 (Инженерный финал):** «Бизнес-день: Открытие своих предприятий». Большая ярмарка услуг в лагере. Массовое возведение Парков развлечений в игре. Жесткая борьба за призовые места в вечерних мероприятиях ради накоплений.
- **День 12 (Финальный штурм):** Последние утренние броски. Корпорации мобилизуют все ресурсы и выкупают **Радиовышку** за 850 ф. Фиксация победителя.
- **День 13–14:** Аукцион для индивидуальных предпринимателей, закрытие, выезд.

## 6. Индивидуальная система стимулирования

Внутри каждой корпорации по итогам прошедшего дня выставляются цветные отметки в рейтинг личных достижений детей (в спорте, творчестве, интеллекте и др). В финале смены наглядно видно, на какую призовую футболку из 9 видов может рассчитывать каждый ребенок. У каждого отряда свой цвет футболки, но направления и личности России на футболках разные

По итогам личных первенств ребенок может получить грамоту или диплом, которые вручаются ежедневно на утренней линейке. Личные дипломы\грамоты обмениваются по курсу в Банке

В экватор и в финале смены самые активные дети по решению сбора отряда награждаются браслетами «Приорити» и сертификатами на раннее приобретение путевки следующего лета

На смене для индивидуальных предпринимателей (детей) проходит экономическая игра, финалом которой является аукцион личных призов (приложение4)

## **7. Ожидаемые результаты программы**

При подведении итогов реализации настоящей программы учитываются качественные и количественные показатели эффективности каждого модуля, что обуславливает комплексность и последовательность воспитательной работы, а также учет возникающих проблем и противоречий в деятельности педагогического коллектива с последующим их преодолением.

1. В области финансовой грамотности и обучения (Личностные результаты):

- \* Освоение финансового планирования: Каждый участник сможет объяснить разницу между «накоплением» и «инвестированием». Отряды продемонстрируют умение планировать бюджет так, чтобы к 12-му дню выйти на постройку финального объекта.
- \* Понимание рыночных механизмов: Участники научатся вычислять вероятность дохода (анализ чисел на кубиках) и диверсифицировать риски (покупать здания разных цветов).
- \* Знание отечественного бизнеса: 100% участников смогут назвать ключевые факты биографии своего мецената и сферу деятельности крупнейших российских корпораций.

2. В области социального и личностного развития (Метапредметные результаты):

- \* Навыки командного лидерства: Дети, занимающие должности (Мэр, Банкир, Ревизорро и др.), приобретут опыт управления малым коллективом и научатся нести ответственность за свой участок работы перед всей корпорацией.
- \* Эффективная коммуникация: Участники овладеют техниками конструктивных переговоров, научатся разрешать экономические споры без конфликтов.
- \* Стрессоустойчивость: Развитие умения сохранять самообладание и адаптировать стратегию при неблагоприятном броске кубиков или «штрафах» от других команд.

3. В области воспитания и социализации (Социальные результаты):

- \* Формирование корпоративного духа: Повышение уровня сплоченности отряда (измеряется через отсутствие конфликтов при распределении Фл и совместное участие в мероприятиях).
- \* Этическое ведение бизнеса: Участники продемонстрируют культуру «честной игры», соблюдая правила налоговых выплат соседям по «красным картам» без вмешательства вожатых.

## **8. Инструменты оценки результатов**

1. Экономический прогресс: Анализ «Журнала транзакций» (сколько корпораций смогли достроить все 4 объекта к 12-му дню).
2. Рефлексия: Ежевечерние «советы акционеров» в отрядах, где дети анализируют свои успехи и неудачи.
3. Портфолио корпорации: Планшет города, заполненный карточками и грамотами, как наглядное свидетельство достижений отряда.

4. Ежедневная рефлексия: вечерние огоньки в конце каждого дня. Вожатый анализирует высказывания детей о мероприятиях, экономической игре, программе смены.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

План-сетка 1 летней смены с экономической программой «КУРС НА СОЗИДАНИЕ»

31.05	<b>ТОЧКА ОТСЧЕТА</b>	1.06	<b>ИНВЕСТИЦИИ В ДОВЕРИЕ</b> МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ЗАЩИТЫ ДЕТЕЙ	2.06	<b>ФИНАНСОВЫЙ РАЗГОН</b>	3.06	<b>ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА</b>	4.06	<b>ЮРИДИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ</b>
	Расселение Организационный сбор <b>Презентация подсостава смены</b>		<b>ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС</b> Открытие Imaster и Тихого места		Спортивные встречи Открытие Банка и Биржи		Старт игр Спартакиады		Итог конкурса отрядных уголков
	Игры на знакомство и сближение «Рождение команды»		<b>Линейка открытия смены</b> <b>Вечер знакомств</b>		<b>Презентация визитных карточек</b>		<b>Игра на территории «Монополия»</b>		<b>Битва боссов «Конгресс корпораций»</b>
	Отрядные костры		«Лагерь зажжённых свечей»		<b>ДИСКОТЕКА</b> Досуговые площадки		<b>ОТРЯДНОЕ ДЕЛО 1</b>		<b>Музыкальный ринг «Хитомания» (песни корпораций)</b>
5.06.	ВСЕМИРНЫЙ ДЕНЬ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ	6.06.	ДЕНЬ РУССКОГО ЯЗЫКА. ПУШКИНСКИЙ ДЕНЬ РОССИИ	7.06.	<b>МАСТЕР- ДЕНЬ</b> ЭКВАТОР СМЕНЫ	08.06.	<b>ЗАХВАТ РЫНКА</b>	09.06	МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ДРУЗЕЙ
	<b>ТРОПА «ЭКОЛАЙН»</b>		Комбинированная эстафета		<b>Мастер-классы от педагогов и родителей</b>		Подготовка к ЯПЗ		<b>Конкурс художников Интерактив «В кругу своих»</b>
	Подготовка к Пушкиниане <b>ОТРЯДНОЕ ДЕЛО 2</b>		Познавательная программа «Пушкинский марафон»		<b>ОТРЯДНОЕ ДЕЛО 3</b>		<b>СТРАТЕГИЧЕСКА Я ИГРА «Пиццерия»</b>		<b>Фестиваль творчества «Я почти знаменит» - отборочный тур – общая песня, вокал, танец, оригинальный жанр</b>
	<b>ДИСКОТЕКА</b> Досуговые площадки		<b>Пушкиниана: театральный плей-лист (инсценированные сказки)</b>		<b>Тропа «Посвящение в новопоколенцы»</b> ДОРОЖКА ЖЕЛАНИЙ		<b>ДИСКОТЕКА</b>		<b>ГАЛА-КОНЦЕРТ «Я почти знаменит»</b>
10.06.	<b>БИЗНЕС- ИНКУБАТОР</b>	11.06.	<b>ЗАКРЫТИЕ ТОРГОВ</b> ДЕНЬ ЕДИНСТВА НАРОДОВ РОССИИ	12.06.	<b>ДЕНЬ РОССИИ. ДЕНЬ ПЕРМИ.</b>	13.06.	<b>До скорой встречи!</b>		
	Интеллектуальный бизнес-баттл Летний биатлон		<b>Фестиваль «Игры народов России»</b>		Аукцион для индивидуальных предпринимателей		Прощальная встреча		
	<b>Большая ярмарка сферы услуг</b> (работа предприятий корпораций)		Конкурсная программа «Узоры родной страны»		<b>Линейка закрытия смены</b> ИТОГОВОЕ 5 ОТРЯДНОЕ ДЕЛО				
	<b>ОТРЯДНОЕ ДЕЛО 4</b>		<b>НОВОПОКОЛЕНСКИЙ БАЛ</b>		<b>ДИСКОТЕКА</b> «Лагерь погасших свечей»				




## ЧЕК-ЛИСТ УЧАСТНИКА: ПРАВИЛА ИГРЫ «КУРС НА СОЗИДАНИЕ!»

Корпорация: \_\_\_\_\_ Лидер/Бонус: \_\_\_\_\_

### 1. НАШ СТАРТ

- Получить Паспорт Корпорации и активировать стартовый бонус своего лидера.
- Забрать стартовый капитал: **150 фл** в Банке (1 купюра по 100 фл, 2 купюры по 25 фл).
- Забрать стартовую недвижимость: **1 Синее Пшеничное поле** и **1 Зеленую Пекарню** (1-я выдается бесплатно). Наклеить их на стенд города.

### 2. КАК РАБОТАЮТ КАРТЫ НА ЛИНЕЙКЕ (Утренний бросок)

-  **СИНЯЯ КАРТА** — приносит доход в любой ход (неважно, ваш отряд кинул кубик или чужой).
-  **ЗЕЛЕНАЯ КАРТА** — приносит доход только в ход вашего отряда (когда кубик кидаете вы).
-  **КРАСНАЯ КАРТА** — приносит доход в чужой ход (вы забираете феликсы у отряда, который бросил этот кубик).
- Если у соседа нет денег заплатить вам по Красной карте, Банк выплатит вам страховку **25 фл**.

### 3. ЧТО ДЕЛАТЬ В СВОЙ ХОД (После броска кубика)

- **Шаг 1:** Забрать из Банка доход по выпавшему кубику.
- **Шаг 2:** Принять решение отрядом и сделать только одно действие на выбор:
  - **Купить 1 новую карту предприятия на Рынке недвижимости.**  
*Цены рынка:* Пшеничное поле (**30 фл**), Пекарня (**50 фл**), Ферма (**60 фл**), Магазин товаров (**80 фл**), Лес (**110 фл**), Пиццерия (**130 фл**), Ресторан (**220 фл**), Фруктовый рынок (**220 фл**), Шахта (**240 фл**), Сыроварня (**260 фл**), Кафе (**70 фл**).
  - **Построить 1 следующую Достопримечательность** (строятся строго по очереди):  
Вокзал (**450 фл**) → Торговый Центр (**700 фл**) → Парк развлечений (**900 фл**) → Радиовышка (**1500 фл**).
  - **Ничего не покупать** и сохранить феликсы в бюджете компании.

### 4. КАК ЕЩЕ ЗАРАБОТАТЬ ФЕЛИКСЫ?















- Занимать места в лагерных делах (проходят 2 раза в день: 1 место — **150 фл**, 2 место — **100 фл**, 3 место — **70 фл**, участие — **40 фл**).
- Провести радиопередачу «Голос Корпорации» про своего лидера (максимум 2 раза за смену — **150 фл** за эфир).
- Выпустить стенгазету «Лидер Нашего Времени» (1 раз за смену — до **180 фл** за крутое премиум-качество, **120 фл** за стандарт, **60 фл** за базовое выполнение).

### 5. УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

- Построить все 4 главные вехи созидания — достопримечательности.
- Выкупить финальную Радиовышку за **1500 фл** раньше других корпораций!

## ИГРОВЫЕ БОНУСЫ ЛИДЕРОВ

(Впишите название и бонус вашего лидера в шапку Чек-листа при регистрации)

1.  **СБЕР-Системы (Герман Греф)**: Раз за смену могут взять в Банке беспроцентный займ до **300 фл** на покупку Достопримечательности (с возвратом через 3 дня).
2.  **ВАЙЛДБЕРРИЗ-Торг (Татьяна Ким)**: Их *Магазин товаров* при активации приносит **60 фл** вместо 40 фл (или **80 фл**, если построен *Лес*).
3.  **ГАЗПРОМ-Энергия (Алексей Миллер)**: Карта *Шахта / Рудник* обходится им при покупке дешевле — за **160 фл** вместо 240 фл.
4.  **РОСКОСМОС-Техно (Юрий Борисов)**: Снижает стоимость финальной постройки (*Радиовышка*) на 200 фл. Цена для них составляет **1300 фл** вместо 1500 фл.
5.  **МИРАТОРГ-Агро (Виктор Линник)**: Промышленная карта *Сыроварня* при покупке стоит для них **180 фл** вместо 260 фл.
6.  **РОСАТОМ-Прогресс (Алексей Лихачёв)**: Когда корпорация строит *Вокзал*, она получает право перебрасывать один из кубиков, если результат броска её не устроил.
7.  **ЯНДЕКС-Поиск (Артем Савиновский)**: Их базовая *Пекарня* приносит доход не только на кубики 2 и 3, но и на кубик 4 (доход **30 фл**) за счет «Умной доставки».
8.  **МАГНИТ-Снаб (Анна Мелешина)**: Корпорация может построить *Торговый центр* на 200 фл дешевле (за **500 фл** вместо 700 фл).
9.  **НОРНИКЕЛЬ-Ресурс (Владимир Потанин)**: Каждая их *Шахта / Рудник* приносит на **40 фл** больше дохода (итого: 140 фл) при каждом удачном попадании на кубик 9.
10.  **Т-БАНК / Т-Технологии (Станислав Близинок)**: Когда корпорация платит соперникам по Красным картам, Банк возвращает им **25% от потраченной суммы** в виде кэшбэка.
11.  **ВК-Технологии (Владимир Кириенко)**: Бонус «Умная лента» — раз за ход при броске кубиков корпорация может изменить значение одного из них на **+1 или -1**.
12.  **ОЗОН-Маркет (Дмитрий Ким)**: Бонус «Экспресс-доставка» — при покупке любой Зеленой карты отряд сразу делает **один бесплатный внеочередной бросок кубика** для теста дохода.
13.  **МТС-Диджитал (Вячеслав Николаев)**: Бонус «Экосистема 360» — позволяет один раз за смену официально «скопировать» и использовать **стартовый бонус** любого другого лидера на 1 день.
14.  **РЖД-Цифра (Олег Белозёров)**: Бонус «Зеленый коридор» — их главная транспортная достопримечательность *Вокзал* стоит дешевле: **300 фл** вместо 450 фл.




Индивидуальная система стимулирования детей в НП-2026

<p><b>Вручение футболок смены</b> У каждого отряда свой цвет футболок</p> <p>1 отряд – белая 2 – сиреневая/фиолетовая 3 отряд – красная 4 отряд – бежевая 5 отряд – черная 6 отряд – ярко-синяя 7 отряд – графит 8 отряд – голубая 9 отряд – серебро 10 отряд – шоколадная 11 отряд – бордовая 12 отряд – салатовая 13 отряд – оранжевая 14 отряд – желтая 15 и 16 отряд – темно-синяя 17 и 18 отр (глемпинг) – темно- зеленая с дизайном «Детство живёт в природе»</p>	<p><b>В каждом отряде ведется индивидуальный рейтинг активности детей.</b> С пятого дня смены отряд ежедневно принимает решение о выдаче футболок согласно рейтингу 3-4 детям. Первые футболки выдаются на утренней линейке, далее внутри отряда.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Детство живёт в успехе» - <b>ПЕТР1</b>: ребенок достиг успеха в разных направлениях мероприятий смены, самостоятельно организовал, провел мероприятие\акцию, участник Фонда поддержки детской инициативы, проявил себя в лидерском направлении</li> <li>2. «Детство живёт в музыке» - <b>ЦОЙ</b>: участник инструментальной и вокальной студии, выступал с вокальными или инструментальными номерами</li> <li>3. «Детство живёт в танце» - <b>ПЛИСЕЦКАЯ</b>: участник танцевальной студии лагеря, выступал с танцевальными номерами, был помощником создания танцевальных номеров в отряде</li> <li>4. «Детство живёт в стремлении» - <b>ВЫСОЦКИЙ</b>: активно участвовал в интеллектуальных событиях лагеря, имеет незаурядные интеллектуальные способности</li> <li>5. «Детство живёт в футболе» <b>АРШАВИН</b>: активно проявил себя в спортивной жизни отряда, стал участником сборной команды лагеря</li> <li>6. «Детство живёт в творчестве» <b>ДЯГИЛЕВ</b>: стал помощником отряда в создании уголка\реквизита\поделок, проявил себя в конкурсах прикладного творчества, стал ведущим мероприятий или радиоведущим</li> <li>7. «Детство живёт в дружбе» <b>ПУШКИН</b></li> <li>8. «Детство живёт в мечте» <b>ГАГАРИН</b></li> <li>9. «Детство живёт в счастье» <b>БУЛГАКОВ</b>: создавали позитивный эмоциональный фон в отряде, проявили себя с положительной стороны в отряде: дружелюбные, открытые, активные дети</li> </ol>
<p><b>Грамоты, дипломы и благодарности лагеря</b></p>	<p>В течение смены за призовые места в индивидуальных турнирах и номинациях детям вручаются личные <b>ГРАМОТЫ</b> с указанием ФИО, мероприятия. Эти личные грамоты можно обналичить в Банке лагеря. Такую грамоту ребенок увозит домой.</p> <p>В финале смены командоры определяют десятку ребят отряда, которым подписывают индивидуальные именные <b>ДИПЛОМЫ</b> лагеря. Из них три диплома вручаются на линейке закрытия смены.</p> <p>Остальные дипломы\грамоты вручаются на итоговом отрядном деле.</p>
<p><b>Браслеты «PRIORITY» и сертификаты Фонда поддержки детской инициативы</b></p>	<p>Вручаются на линейке экватора смены (1) и на линейке закрытия смены (2) тем детям, кто, по решению отряда. Для принятия решения отряд собирается <b>без вожакого</b>, для того чтобы определить кандидатуру на получение сертификата и браслета. Претенденты от отряда утверждаются на Совете лагеря в присутствии администрации. Сертификат является именным и дает право приобретения путевки на следующие летние смены в обход системы бронирования</p>

<p>Феликсы – валюта лагеря</p>	<p>Экономическая игра смены является индивидуальной, запускается после открытия смены, на 3 день.</p> <p>Феликсы можно заработать детям:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- сдача фантиков, киндер-контейнеров (курс сменный, в среднем 5 фантиков – 1 FL, прием в определенный час дня),</li><li>- вопрос дня от радиста\библиотекаря (30, 20 и 10 FL),</li><li>- личные грамоты с ФИ ребенка (обналичка в определенный час дня, 1 место – 80 FL, 2 место – 65 FL, 3 место – 50 FL),</li><li>- биржа труда (по карте дня),</li><li>- чеки за индивидуальные выступления на ЯПЗ</li><li>- чеки за проведенное мероприятие или дело в рамках ФПДИ</li></ul> <p>На феликсы на аукционе в конце смены можно купить определённые преискурантом сувениры лагеря</p>
--------------------------------	---

## ШПАРГАЛКА МАСТЕРА ИГРЫ: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ДОХОДОВ (КУБИКИ 1–12)

### Правило проверки:

1. Сначала активируются  **Красные карты** (игроки отдают деньги владельцу карты).
2. Затем активируются  **Синие карты** (Банк выдает деньги всем, у кого они есть).
3. В конце активируются  **Зеленые карты** (Банк выдает деньги только тому, кто кидал кубик).

Выпало на кубиках	Цвет и название карты	Кто получает доход?	Размер выплаты (базовый)	Особые условия и синергии
1	 Пшеничное поле	Все отряды, у кого есть карта	20 фл	Из Банка. <i>Агро-Холдинг</i> получает x2 на старте.
2	  Пекарня	Все отряды Только ходивший отряд	30 фл 30 фл	Из Банка. Из Банка.
3	  Кафе	Только ходивший отряд Все остальные (кроме ходившего)	30 фл 30 фл	Из Банка. <b>Ходивший отряд отдает</b> владельцу Кафе.
4	 Магазин товаров	Только ходивший отряд	40 фл	Из Банка. Если у отряда построен <i>Лес</i> — доход <b>60 фл</b> . ( <i>WB</i> получает 60/80 фл, <i>Яндекс</i> получает тут 30 фл).
5	 Лес / Лесопилка	Все отряды, у кого есть карта	60 фл	Из Банка. Важная база для Магазина товаров.
6	—	<i>Пустой кубик</i>	—	Ничего не происходит (если нет модификаторов).
7	  Пиццерия	Только ходивший отряд Все остальные (кроме ходившего)	по 60 фл 60 фл	Из Банка за каждую <b>Ферму</b> в этом отряде. <b>Ходивший отряд отдает</b> владельцу Пиццерии.
8	 Ресторан	Все остальные (кроме ходившего)	100 фл	<b>Ходивший отряд отдает</b> владельцу Ресторана.
9	 Шахта / Рудник	Все отряды, у кого есть карта	100 фл	Из Банка. ( <i>Норникель</i> получает 140 фл).
10	—	<i>Пустой кубик</i>	—	Ничего не происходит (если нет модификаторов).
11	 Фруктовый рынок	Только ходивший отряд	по 50 фл	Из Банка за каждое <b>Пшеничное поле</b> в этом отряде.
12	 Фруктовый рынок	Только ходивший отряд	по 50 фл	Из Банка за каждое <b>Пшеничное поле</b> в этом отряде.

## 💡 Чрезвычайные ситуации и Тренды:

- **Торговый центр построен?** Если у отряда построен ТЦ, его доходы от **Пекарни, Магазина, Фруктового рынка, Сыроварни, Кафе, Пиццерии и Ресторана** навсегда **удваиваются!** (Сначала считаются синергии вроде Леса или количества ферм, а затем итоговая сумма умножается на 2).
- **У должника нет денег?** Если отряд попал на чужую Красную карту (Кафе/Пиццерия/Ресторан) и его баланс равен 0, он ничего не платит. Банк выплачивает владельцу карты **страховку 25 фл.** Если деньги есть, но их мало — отряд отдает всё до нуля, а Банк доплачивает разницу (но не более 25 фл).
- **Кэшбэк Т-Банка:** Если *Т-Банк* платит кому-то за Кафе/Пиццерию/Ресторан, зафиксируйте сумму и верните им 25% из Банка в конце хода.