

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 «Профориентация» 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 футболок, 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	ТОЧКА ОТСЧЕТА	1.06	ИНВЕСТИЦИИ В ДОВЕРИЕ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ЗАЩИТЫ ДЕТЕЙ	2.06	ФИНАНСОВЫЙ РАЗГОН	3.06	ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА	4.06	ЮРИДИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
Расселение Организационный сбор Презентация подсостава смены		ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС 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»		Линейка открытия смены Вечер знакомств		Презентация визитных карточек		Игра на территории «Монополия»		Битва боссов «Конгресс корпораций»	
Отрядные костры		«Лагерь зажжённых свечей»		ДИСКОТЕКА Досуговые площадки		ОТРЯДНОЕ ДЕЛО 1		Музыкальный ринг «Хитомания» (песни корпораций)	
5.06.	ВСЕМИРНЫЙ ДЕНЬ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ	6.06.	ДЕНЬ РУССКОГО ЯЗЫКА. ПУШКИНСКИЙ ДЕНЬ РОССИИ	7.06.	МАСТЕР- ДЕНЬ ЭКВАТОР СМЕНЫ	08.06.	ЗАХВАТ РЫНКА	09.06	МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ДРУЗЕЙ
ТРОПА «ЭКОЛАЙН»		Комбинированная эстафета		Мастер-классы от педагогов и родителей		Подготовка к ЯПЗ		Конкурс художников Интерактив «В кругу своих»	
Подготовка к Пушкиниане ОТРЯДНОЕ ДЕЛО 2		Познавательная программа «Пушкинский марафон»		ОТРЯДНОЕ ДЕЛО 3		СТРАТЕГИЧЕСКА Я ИГРА «Пиццерия»		Фестиваль творчества «Я почти знаменит» - отборочный тур – общая песня, вокал, танец, оригинальный жанр	
ДИСКОТЕКА Досуговые площадки		Пушкиниана: театральный плей-лист (инсценированные сказки)		Тропа «Посвящение в новопоколенцы» ДОРОЖКА ЖЕЛАНИЙ		ДИСКОТЕКА		ГАЛА-КОНЦЕРТ «Я почти знаменит»	
10.06.	БИЗНЕС- ИНКУБАТОР	11.06.	ЗАКРЫТИЕ ТОРГОВ ДЕНЬ ЕДИНСТВА НАРОДОВ РОССИИ	12.06.	ДЕНЬ РОССИИ. ДЕНЬ ПЕРМИ.	13.06.	До скорой встречи!		
Интеллектуальный бизнес-баттл Летний биатлон		Фестиваль «Игры народов России»		Аукцион для индивидуальных предпринимателей		Прощальная встреча			
Большая ярмарка сферы услуг (работа предприятий корпораций)		Конкурсная программа «Узоры родной страны»		Линейка закрытия смены ИТОГОВОЕ 5 ОТРЯДНОЕ ДЕЛО					
ОТРЯДНОЕ ДЕЛО 4		НОВОПОКОЛЕНСКИЙ БАЛ		ДИСКОТЕКА «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>Вручение футболок смены 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>В каждом отряде ведется индивидуальный рейтинг активности детей. 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"> 1. «Детство живёт в успехе» - ПЕТР1: ребенок достиг успеха в разных направлениях мероприятий смены, самостоятельно организовал, провел мероприятие\акцию, участник Фонда поддержки детской инициативы, проявил себя в лидерском направлении 2. «Детство живёт в музыке» - ЦОЙ: участник инструментальной и вокальной студии, выступал с вокальными или инструментальными номерами 3. «Детство живёт в танце» - ПЛИСЕЦКАЯ: участник танцевальной студии лагеря, выступал с танцевальными номерами, был помощником создания танцевальных номеров в отряде 4. «Детство живёт в стремлении» - ВЫСОЦКИЙ: активно участвовал в интеллектуальных событиях лагеря, имеет незаурядные интеллектуальные способности 5. «Детство живёт в футболе» АРШАВИН: активно проявил себя в спортивной жизни отряда, стал участником сборной команды лагеря 6. «Детство живёт в творчестве» ДЯГИЛЕВ: стал помощником отряда в создании уголка\реквизита\поделок, проявил себя в конкурсах прикладного творчества, стал ведущим мероприятий или радиоведущим 7. «Детство живёт в дружбе» ПУШКИН 8. «Детство живёт в мечте» ГАГАРИН 9. «Детство живёт в счастье» БУЛГАКОВ: создавали позитивный эмоциональный фон в отряде, проявили себя с положительной стороны в отряде: дружелюбные, открытые, активные дети
<p>Грамоты, дипломы и благодарности лагеря</p>	<p>В течение смены за призовые места в индивидуальных турнирах и номинациях детям вручаются личные ГРАМОТЫ 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 ДИПЛОМЫ лагеря. Из них три диплома вручаются на линейке закрытия смены.</p> <p>Остальные дипломы\грамоты вручаются на итоговом отрядном деле.</p>
<p>Браслеты «PRIORITY» и сертификаты Фонда поддержки детской инициативы</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 без вожакого, 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"> - сдача фантиков, киндер-контейнеров (курс сменный, в среднем 5 фантиков – 1 FL, прием в определенный час дня), - вопрос дня от радиста\библиотекаря (30, 20 и 10 FL), - личные грамоты с ФИ ребенка (обналичка в определенный час дня, 1 место – 80 FL, 2 место – 65 FL, 3 место – 50 FL), - биржа труда (по карте дня), - чеки за индивидуальные выступления на ЯПЗ - чеки за проведенное мероприятие или дело в рамках ФПДИ <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	 Ферма  Пекарня	Все отряды Только ходивший отряд	30 фл 30 фл	Из Банка. Из Банка.
3	 Пекарня  Кафе	Только ходивший отряд Все остальные (кроме ходившего)	30 фл 30 фл	Из Банка. Ходивший отряд отдает владельцу Кафе.
4	 Магазин товаров	Только ходивший отряд	40 фл	Из Банка. Если у отряда построен <i>Лес</i> — доход 60 фл . (<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	—	Пустой кубик	—	Ничего не происходит (если нет модификаторов).
7	 Сыроварня  Пиццерия	Только ходивший отряд Все остальные (кроме ходившего)	по 60 фл 60 фл	Из Банка за каждую Ферму в этом отряде. Ходивший отряд отдает владельцу Пиццерии.
8	 Ресторан	Все остальные (кроме ходившего)	100 фл	Ходивший отряд отдает владельцу Ресторана.
9	 Шахта / Рудник	Все отряды, у кого есть карта	100 фл	Из Банка. (<i>Норникель</i> получает 140 фл).
10	—	Пустой кубик	—	Ничего не происходит (если нет модификаторов).
11	 Фруктовый рынок	Только ходивший отряд	по 50 фл	Из Банка за каждое Пшеничное поле в этом отряде.
12	 Фруктовый рынок	Только ходивший отряд	по 50 фл	Из Банка за каждое Пшеничное поле 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.