

Утверждаю
начальник ЗОЛ «Огонёк»
г. Красноярск

В.Л. Палёха

Приложение I

Методическая разработка воспитательной программы ЗОЛ «Огонёк» г. Красноярск

Универсальные механики смены: сюжет, экономика, оргструктура команды и типология мероприятий

Введение

Этот документ — не сценарий конкретной смены, а конструктор. За четыре проведённые смены в лагере «Огонёк» г. Красноярск сложился устойчивый набор механик — сюжетная линия «Послание предков», двойная экономика «Огоньки и Злато», модель команды вожатых, типология мероприятий и структура сопроводительных документов. Каждая смена меняла тему, легенду, стихи, ставки валют — но каркас оставался тем же. Задача методички — отделить этот каркас от сюжетной обёртки конкретной смены и описать его так, чтобы новая команда могла взять готовую конструкцию и наполнить её собственной темой.

Документ разработан в дополнение к официальной «Программе воспитательной работы ЗОЛ «Огонёк»» (приказ № 46-у от 29.05.2025) — не заменяет её, а детализирует практическую, игротехническую часть, которая в официальной программе присутствует только на уровне общих принципов и календарного плана мероприятий.

Структура методички: раздел 1 — краткая рамка официальной программы; разделы 2–7 — универсальные механики (оргструктура, ритм смены, сюжет, экономика, типология мероприятий, вечерний огонёк); раздел «Примеры бланков и форм» — готовые бланки и шаблоны, которые можно печатать и адаптировать без переписывания заново.

Раздел 1. Рамка программы

ЗОЛ «Огонёк» работает 4 смены по 21 дню, принимает детей от 7 до 18 лет (около 125 человек за смену, 6–8 отрядов). Официальная программа определяет три целевых блока — «Мир», «Россия», «Человек» — и три возрастные группы с разными педагогическими приоритетами.

1.1. Цель и задачи

Цель программы: создание условий, обеспечивающих полноценный отдых детей, их нравственное и патриотическое воспитание, творческое развитие.

Задачи: организация активного отдыха и оздоровления; реализация социально значимых знаний и умений в области спорта и военно-прикладных дисциплин; формирование уважения к традициям, культурным ценностям, правам и обязанностям гражданина России.

1.2. Возрастные группы и целевые приоритеты

Возраст	Целевой приоритет
7–10 лет	Усвоение базовых норм поведения и культурно-исторических традиций; развитие чувства принадлежности к семье, коллективу, Родине.
11–14 лет	Развитие социально значимых и ценностных отношений; осознанное отношение к гражданским обязанностям; навыки взаимодействия с окружающими.
15–18 лет	Опыт социально значимых действий и инициатив; гражданская зрелость; готовность к активному участию в общественной жизни.

Это деление на три возрастные группы — не формальность: оно напрямую влияет на игротехнику (см. раздел 4.4 — уровни сложности сюжетной механики, раздел 7.2 — возрастная дифференциация вопросов вечернего огонька).

1.3. Ключевые принципы уклада лагеря

- Безопасность прежде всего — каждый ребёнок соблюдает правила и указания вожатых.
- Уважение к окружающим, отсутствие конфликтов и агрессии.
- Чистота и порядок как общая задача.
- Личная ответственность за свои поступки.
- Соблюдение распорядка дня и активное участие в мероприятиях.
- Умение слушать и слышать друг друга.

Ритуалы и традиции, повторяющиеся из смены в смену: торжественное открытие и закрытие смены, церемония поднятия и спуска флага, лагерная клятва, спортивные турниры, творческие вечера. Эти элементы — обязательная рамка, внутри которой встраиваются сюжетные и игровые механики, описанные ниже.

Раздел 2. Организационная структура команды вожатых

Во всех изученных сменах команда строится по одной и той же логике: у каждого вожатого есть базовая отрядная функция плюс специализация. Специализации закреплены не за отдельными людьми, а за функциональными командами — это снижает риск незаменимости одного человека и упрощает замену при болезни или отпуске.

2.1. Два уровня команды

Уровень 1 — отрядный вожатый. Обязательный ежедневный минимум для каждого вожатого независимо от специализации: линейка, порядок в комнате, контроль рейтинга отряда, вечерний огонёк.

Уровень 2 — 5–7 функциональных команд (специализация сверх отрядной нагрузки, а не вместо неё). Рекомендуемый состав команд:

Команда	Зона ответственности	Формат
Режиссёрская команда	Творческие вечера: гала-концерты, конкурсы, бал, выборы/титуты	2–3 человека
Игромастер	Квесты, квизы, станционные интерактивы, общелагерные игры, финальная Ярмарка	2–3 человека

Команда	Зона ответственности	Формат
Хранитель Легенды	Сюжет сквозной игры: ежедневные конверты, послания, ребусы, задания дня, финал	2–3 человека (часто совмещена с Игромастером)
Хранитель Злата и Огоньков	Учёт двойной валюты: начисления, штрафы, ежедневный рейтинг	2–3 человека (часто совмещена с фото/видео)
Хранитель ритма	Джинглы по расписанию дня, документооборот (ведомости, журналы, листы здоровья)	1 человек
Хранитель искры (куратор огоньков)	Методика вечерних рефлексивных кругов, супервизия и инструктаж отрядных вожатых	1 человек, желательно психолог
Фото/видео команда	Съёмка событий для отчётов, постов, архива; этика съёмки детей	часто совмещена с Хранителям и Злата

Принцип совмещения: если людей меньше, чем ролей, — объединяйте роли в одну команду, а не жертвуйте функцией целиком. Внутри команды из нескольких человек распределение задач и взаимная подстраховка — забота самой команды, а не координатора.

2.2. Формирование команды: анкета и матчинг

Рекомендуемая последовательность подготовки команды: (1) описать полный список ролей и зон ответственности всей команде вожатых; (2) собрать анкету пожеланий; (3) свести анкеты с фактической потребностью (координатор решает, где нужно совмещение); (4) отдельным шагом распределить отрядных вожатых по отрядам — после распределения по функциональным командам, а не до.

Анкета пожеланий (шаблон — пример 1) должна закрывать четыре вопроса: какие 1–2 команды предпочитает вожатый и почему; с кем хочет работать в паре; что точно не подходит; какие есть особые навыки (монтаж, рисование, музыка, актёрство, программирование и т.п.).

2.3. Структура отрядов и возрастной состав

Число отрядов и вожатых на отряд считается от фактического списка заехавших детей, а не задаётся заранее. Ориентир по опыту прошедших смен: 6–8 отрядов, 13–40 детей в отряде, 1 вожатый на отряд (в крупных или разновозрастных отрядах — пара).

Сюжетный принцип формирования отрядов: каждый отряд — это «род» одной из природных стихий (Вода, Земля, Воздух, Время, Солнце, Космос — базовый набор из 6; Холод и Электричество — резервные, добавляются при 7–8 отрядах). Стихия задаёт название отряда, символику уголка и характер сюжетных заданий.

Внутри сюжета отряды делятся на младшие и старшие — это деление определяется фактическим возрастным профилем отряда, а не его номером, и напрямую влияет на сложность сюжетной механики (см. раздел 4.4).

2.4. «Ответственная команда дня»

Ответственность за день определяется не жёсткой ротацией по календарю, а предметно: за день отвечает та команда, чьё событие стоит в план-сетке. Ключевое процедурное правило, которое стоит

закрепить как обязательное: накануне своего мероприятия ответственная команда пишет в общий чат вожатых — что нужно подготовить отрядным вожатым и как настроить детей.

Хранители Злата и Хранитель искры — исключение из этой логики: они работают каждый день без привязки к сетке мероприятий, потому что начисления и вечерний огонёк происходят ежедневно вне зависимости от того, есть ли в этот день крупное событие.

Раздел 3. Структура смены и дня

3.1. Ритм смены

Смена длится 21 день и делится на шесть психологических этапов (подробно эта разбивка используется для вечернего огонька, см. раздел 7.1, но она же задаёт общий ритм всей программы): адаптация → формирование команды → рост и испытания → расцвет и глубина → финальный путь → завершение. Крупные сюжетные и экономические вехи привязаны к этому ритму: запуск сюжетной линии — в первые 2–3 дня; сбор и проверка сюжетной линии — около дня 19; Ярмарка (финал экономики) — день 19; закрытие смены с оглашением всех финалов — день 20; отъезд — день 21.

3.2. Структура одного дня

Устойчивая рамка дня, повторяющаяся во всех сменах:

- Утро — торжественное построение с гимном (не каждый день, отмечается в план-сетке отдельно).
- Утренний блок — конверт дня от Хранителя Легенды: сюжетный загруз и задание дня.
- Дневной блок — либо свободная игровая деятельность отряда, либо подготовка к вечернему событию (репетиции, оформление уголков, предвыборная кампания).
- Вечернее общелагерное мероприятие (обычно 20:00) — главное событие дня: квест, квиз, конкурс, гала-концерт, бал.
- Паузин — техническая пауза после вечернего мероприятия.
- Отрядный вечерний огонёк (около 21:00) — рефлексия дня в кругу отряда.

Правило одного события: один день — одно крупное вечернее мероприятие, всё остальное время дня работает на подготовку к нему силами отрядных вожатых. Раз в 4–6 дней в сетке предусмотрен «облегчённый» день — просто отрядные игры на командообразование без общелагерного события; это функциональная пауза между насыщенными блоками, и её стоит закладывать сознательно, а не как случайный пробел.

3.3. Пакет документов на мероприятие

На каждое общелагерное мероприятие готовится не один документ, а устойчивая триада — это стоит закрепить как обязательный стандарт:

1. Механика/сценарий — для проводящей команды (Игромастера или Режиссёра): концепция, ход, тайминг, роли на точках, реплики.
2. Инструкция для отрядных вожатых — что сделать до, во время и после мероприятия, какие реплики сказать отряду, критерии оценивания, если есть конкурс.
3. Оценочный лист жюри — только для мероприятий с конкурсным элементом: критерии, баллы, порядок определения номинаций.

Такое разделение документов важно не бюрократически, а функционально: проводящая команда держит в голове механику целиком, а отрядный вожатый получает только то, что ему нужно сделать — без лишней сюжетной или организационной нагрузки.

Раздел 4. Игровая механика «Послание предков»

4.1. Легенда-рамка

В основе сюжета лежит единая мифологема, которая почти без изменений переносится между сменами: когда-то горел общий Огонёк, который хранили роды стихий; роды разошлись — Огонёк угас и рассыпался на искры по числу родов; каждый род должен «вспомнить себя» (имя, знак, клич), чтобы искра вспыхнула вновь, а когда все искры соберутся вместе — Огонёк загорится снова.

Легенда зачитывается вслух Хранителем Легенды на квесте посвящения в начале смены (день 2), после чего отряд получает свою стихию и символ «искры» (свеча, фонарик или другой предмет). «Послание предков» — отдельный, более узкий слой поверх легенды: письменный текст, который предки якобы оставили роду, но который нужно «расшифровать» за смену по частям.

4.2. Конверт дня: структура

Базовый вкладыш выдаётся каждый день каждому отряду и состоит из двух частей: (1) послание от предков — короткий текст (3–5 строк), персонализированный под стихию отряда и привязанный к теме дня; (2) задание дня от предков — конкретная выполняемая за день миссия, тематически связанная с посланием, награда за выполнение — Огоньки (ориентир — 5 огоньков).

В дни ключевых мероприятий может добавляться событийный вкладыш — атмосферный текст без задания, привязанный к конкретному событию (например, «что предки вкладывали в наряд» — перед фестивалем костюмов). Этот слой необязателен: часть смен обходится без него, просто вписывая тему события прямо в базовое послание.

Готовит конверт Хранитель Легенды заранее, накануне вечером (рекомендуемый дедлайн — 22:00 предыдущего дня), совместно с Хранителем Злата, который добавляет в тот же конверт чек с начислениями. Раздаётся конверт утром.

4.3. Сквозная линия «Послание рода»: 7 фрагментов и ребусы

Ядро механики — единое для всех изученных смен: полный текст послания рода разбит на 7 фрагментов, каждый фрагмент открывается ребусом. Ребусы выдаются в ключевые дни смены (7 раз за смену, примерно раз в 2 дня, начиная с первой трети смены). Разгадывание ребуса — стандартная грамматика картиночного ребуса: картинка = слово-предмет; запятая справа от картинки = убрать последнюю букву (две запятые — две буквы); цифры под картинкой = переставить буквы по порядку; отдельные буквы дописываются как есть. Награда за решение — Огоньки (ориентир 3–5, последний ребус — больше).

Носитель послания — свиток или пергамент с 7 обозначенными местами под фрагменты, выдаётся отряду в первой трети смены и вывешивается в отрядном уголке.

4.4. Уровни сложности механики

Между сменами есть выраженная прогрессия сложности — от прямой выдачи фрагмента до полностью зашифрованной связи. Это не случайность, а полезный, воспроизводимый инструмент: уровень сложности стоит выбирать осознанно, под возраст отряда и опыт команды.

Уровень	Как связан ребус с фрагментом	Когда применять
Базовый	Прямая выдача: разгадал ребус — сразу получил готовый фрагмент, который вписывается на подписанное место	младшие отряды, новая команда вожатых, короткие смены
Средний	По смыслу: полученное слово нужно соотнести с одной из 7 незаглавленных строк пергамента самостоятельно; правильность связи проверяет Хранитель Легенды на	средние и смешанные по возрасту отряды

Уровень	Как связан ребус с фрагментом	Когда применять
	отдельном «дне финального визита»	
Продвинутый	По цифровому коду-ключу: связь строка не имеет смысловой подсказки вообще, определяется только порядком получения ребусов и отдельно выданным числовым кодом	старшие отряды, опытная команда, длинная смена

Альтернатива для самых младших отрядов (апробирована в смене 1): вместо текстового послания — «маршрут к артефакту». Каждый разгаданный ребус не даёт фрагмент текста, а сужает зону поиска на территории лагеря; в конце маршрута отряд находит физический артефакт (жетон или предмет с символом стихии) и торжественно выносит его на закрытии смены. Эту механику стоит держать в резерве специально для отрядов 7–9 лет, которым сложно работать с абстрактным текстом.

4.5. Роль Хранителя Легенды

Формула роли: «невидимый автор смены» — дети не знают, кто пишет послания, знают только, что каждый день их ждёт конверт от предков. Тональность всех текстов конверта — от лица предков, без современных слов и реалий.

Три постоянные зоны ответственности:

1. Ежедневные послания — адаптация заранее подготовленных шаблонов под стихию отряда, печать.
2. Задание дня за Огоньки — придумывается накануне, должно быть выполнимым за день, тематически связано с посланием, ценно для сплочения отряда, проверяемо к вечеру.
3. Сквозная игра с посланием рода — главная интрига смены: подготовка ребусов заранее (единым пакетом на всю смену), ведение доски расследования отряда, финальный визит-проверка, координация чтения послания на закрытии.

Готовится заранее (до начала смены или в организационный период): текст легенды, шаблоны посланий с плейсхолдерами под стихию/род, тексты и логика 7 фрагментов на каждую стихию, сами ребусы, бланки для печати, коды-ключи (если выбран продвинутый уровень).

4.6. Финал сюжетной линии

Общий ритм финала: день 19 — сбор и проверка (Хранитель Легенды обходит отрядные уголки, сверяет собранное послание с эталоном; при ошибке — не поправляет сразу, а даёт время пересобрать до вечера); день 20 (гала-концерт закрытия) — представитель каждого рода зачитывает собранное послание вслух.

Опциональный дополнительный элемент финала — отдельный прощальный текст «Финальное напутствие предков», не входящий в число 7 фрагментов: персональное для каждой стихии прощальное послание, зачитываемое или вкладываемое в последний конверт дня 20.

Раздел 5. Экономическая система: Огоньки и Злато

5.1. Принципы двойной валюты

Система строится на двух валютах с разными функциями:

- Огоньки — рейтинговые баллы. Только накапливаются, не тратятся и не штрафуются. Публикуются открыто на общей доске рейтинга — инструмент мотивации через сравнение отрядов.

— Злато — расходуемая валюта. Начисляется синхронно с Огоньками за те же основания, но может списываться (штрафы) и обмениваться на привилегии. Баланс не уходит в минус — минимальное значение всегда 0.

За одно и то же действие отряд получает обе валюты одновременно, по единой таблице оснований (см. 5.3). Ставки Огоньков стабильны год к году и их можно переносить без изменений; ставки и цены Злата стоит калибровать заново под длительность конкретной смены и число дней с точками трат — по опыту прошедших смен Злато примерно в 3–4 раза «дешевле» Огоньков в номинале.

5.2. Роль Хранителя Злата и цикл учёта

Внутри команды Хранителей Злата удобно разделять три функции (могут совмещаться одним человеком в маленькой команде):

1. Сборщик данных — после каждого мероприятия собирает записки от вожатых с начислениями.
2. Хранитель таблицы — вносит данные в общую таблицу учёта, следит за балансом каждого отряда, фиксирует штрафы.
3. Публикатор рейтинга — оформляет и вывешивает итоги дня на доске в столовой, объявляет их на линейке.

Ежедневный цикл: в течение дня и после каждого мероприятия — сбор записок от вожатых; к вечеру — сведение баланса, проверка, что ни один отряд не ушёл в минус, согласование штрафов с отрядным вожатым; накануне следующего дня — подготовка чека, который вкладывается в общий конверт дня вместе с посланием предков.

5.3. Таблица начислений

Основание	Огоньки	Злато
Поведение в течение дня	10	3
Чистота в корпусе — идеально	20	5
Чистота в корпусе — чисто, но есть недочёты	10	3
Уборка территории (по объёму)	10–50	3–5
1 место в конкурсе	50	10
2 место в конкурсе	40	9
3 место в конкурсе	30	8
Участие с подготовкой	20	5
Участие без подготовки	10	3
Активность на мероприятии	до 20	до 5
Помощь другим отрядам или вожатым	от 10	от 3
Пунктуальность на линейке и мероприятиях	20	5

5.4. Таблица штрафов

Штрафуется только Злато — Огоньки штрафам не подлежат ни при каких обстоятельствах, это принципиальное правило системы.

Нарушение	Злато
Несоблюдение чистоты	–4

Нарушение	Злато
Опоздание на линейку или мероприятие	–4
Уход из корпуса в тихий час	–4
Уход из корпуса после отбоя	–6
Брань (за каждое слово)	–2
Особая статья	индивидуально, по решению команды

5.5. Таблица трат Злата

Привилегия	Цена	Лимит за смену
Подсказка в квесте	30	5 раз
Кино или мультфильм в тихий час	35	1 раз
Заказ песни на дискотеке вне очереди	40	5 раз
«Песня для врага»	40	1 раз
Отказ от «песни для врага»	60	1 раз
Добровольное пожертвование другому отряду (комиссия 10%)	—	1 раз
Особая привилегия в квесте	90	1 раз

Цены и лимиты приведены как откалиброванная на практике версия для смены в 21 день; для более короткой или длинной смены стоит пропорционально пересчитать лимиты и, возможно, добавить или убрать позиции ассортимента.

5.6. Форма чека

Рекомендуемая универсальная форма чека фиксирует обе валюты одновременно, с полем «основание» и подписью ответственного (шаблон — пример 5). Чек не выдаётся отдельным листком, а вкладывается в общий конверт дня вместе с посланием предков — так у отряда одно место, куда заглядывать каждое утро.

5.7. Ярмарка — финальное событие

Финал экономики — Ярмарка, день 19 (совпадает с днём сбора и проверки сюжетной линии, см. 4.6). Формат: отряды готовят «салоны» или «лавки» и торгуют между собой — Злато не просто списывается на кассе, а разыгрывается в ролевой торговой игре между отрядами.

Дополнительный сюжетный слой, апробированный в смене 1: персонализированные по стихиям тексты «Что несли предки на торг» — каждая стихия торгует в своём стиле (например, Земля — честно и скромно, Солнце — щедро и ярко, Электричество — с сюрпризом, Время — рассказывая историю вещи). Это нарративная надстройка, которую можно навесить на любую механику обмена, не меняя саму механику.

Важно: детальный регламент Ярмарки — что можно продавать, как формируется цена лота, какие роли у отрядов на торге — стоит проектировать заново под конкретную смену; в прошедших сменах эта часть фиксировалась только как намерение и общий формат, а не как готовый пошаговый регламент.

5.8. Терминологическая ловушка

В материалах лагеря встречаются два разных «огонька», которые легко перепутать при передаче дел новой команде:

- «Огоньки» (мн. ч.) — рейтинговая валюта, которую ведёт команда Хранителей Злата и Огоньков.
- «Вечерний огонёк» / «Хранитель искры» (ед. ч.) — совсем другое: ежедневный рефлексивный круг отряда, к экономике отношения не имеет (см. раздел 7).

Рекомендация для новой команды: явно разводить эти понятия в разговоре и в документах, например называя валюту только «Огоньками» во множественном числе, а рефлексивный круг — только «вечерним огонёком».

Раздел 6. Типология мероприятий и структура сценариев

6.1. Повторяющиеся типы мероприятий

Тип мероприятия	Суть механики
Игры на знакомство и сплочение (день 1)	Набор коротких упражнений по категориям: имена, знакомство, доверие, разминка-энергайзер; вожатый выбирает из меню под возраст и время
Квест по территории (ротационный)	Отряды одновременно двигаются по точкам с разным содержанием на каждой (мини-игра + начисление валюты), переход по звуковому сигналу
Квест-детектив (единый маршрут)	Единый маршрут с шифрами или ребусами от точки к точке, вместо параллельных станций
Интерактив (станции)	То же, что квест-ротация, но станции объединены общей тематической идеей без сюжетного расследования
Квиз	Классическая викторина по предметной теме
Конкурс с индивидуальным участием и жюри	Участники или отряды проходят испытания, жюри выставляет баллы по фиксированным критериям, итог — номинации или титулы
Дебаты или совет отрядов	Отряды готовят проект-предложение, презентуют, отвечают на вопросы других отрядов, голосуют символическим действием
Выборы	Кандидаты от отрядов, речи, тайное голосование, счётная комиссия, объявление и клятва победителя
Творческий или гала-концерт	Сценарий с ведущими, номера от каждого отряда по очереди, сквозные ритуальные элементы (клятва, законы), связки-объявления от ведущих
Бал (иммерсивный)	Отдельный жанр творческого вечера с элементом этикета и погружения в антураж
Танцевальный или творческий баттл	Соревновательный формат выступлений с заданием от сюжетного персонажа
Игровая дискотека	Набор конкурсов-аттракционов на танцполе как вставные номера внутри дискотеки
Вечерний огонёк	Ежедневная рефлексия в отряде — не общелагерное мероприятие (см. раздел 7)

6.2. Шаблон сценария Игромастера (квест, интерактив, квиз)

Устойчивая структура документа, которую стоит закрепить как стандарт:

1. Шапка-паспорт: название, день/дата, ответственный, время, место, участники.
2. Концепция и завязка — 2–4 предложения сюжетной рамки, включая готовую реплику для произнесения вслух.
3. Механика и формат — ключевой принцип (ротация станций, единый маршрут и т.п.), при необходимости схема ротации.
4. Расписание и тайминг — таблица «время — блок» с точностью до минуты, включая переходы.
5. Роли и точки — таблица «кто ведёт / какая роль / где стоит / что делает».
6. Подробные карточки для каждой точки — единый повторяющийся шаблон (представление — задание с вариантами — начисление валюты и переход), с готовыми репликами.
7. Начисление игровой валюты — таблица критериев.
8. Чек-лист «что подготовить заранее» по каждой роли и точке.
9. Общий чек-лист координатора: до дня мероприятия / во время / после.

При крупных мероприятиях полезно разделять «механику» (для проводящей команды) и «инструкцию вожатым» (что должен сделать каждый отрядный вожатый) на два отдельных документа — так проводящая команда не перегружает отрядных вожатых техническими деталями.

6.3. Шаблон сценария Режиссёра (концерт, бал, творческий конкурс)

1. Шапка: название, день/дата, время, ответственные.
2. Подготовка — что должно быть готово до начала (построение, реквизит, фонограммы).
3. Ход сценария — построчный текст для ведущих с обозначением мест для номеров отрядов и режиссёрскими ремарками.
4. Сквозные структурные элементы: игра-приветствие в начале, представление участников, ритуальный элемент (клятва или «законы»), выступления по очереди со связками от ведущих, финал с фиксирующей фразой.
5. Примечания для Режиссёра — организационные детали, порядок номеров, связь с сюжетной линией смены.
6. Примечания для Сценариста — какие материалы нужно было собрать от отрядов заранее (тема номера, хронометраж, названия).

Для конкурсов с индивидуальным участием (титулы, выборы) добавляется отдельный оценочный лист жюри: критерии, баллы, формула определения победителя и дополнительных номинаций.

6.4. Шаблон инструкции для отрядных вожатых

Устойчивая структура: краткая сводка происходящего в этот день; пошаговые действия вожатого (либо по шагам, либо по времени — до / перед / во время / после); готовые реплики для озвучивания отряду; тайминг-таблица; критерии оценивания, если есть конкурсный элемент; чек-лист готовности к вечеру.

Отдельный, максимально короткий формат — «памятка вожатого»: просто список задач на день без пояснений, ежедневная выжимка обязанностей.

Раздел 7. Вечерний огонёк и рефлексия

Вечерний огонёк — ежедневный рефлексивный круг отряда, не общелагерное мероприятие. Правильный формат — не сценарий с единственно верным текстом, а справочник-кладовая, из которого вожатый выбирает 1–2 вопроса под ситуацию конкретного дня и конкретного отряда.

7.1. Шесть этапов смены и задачи огонька

Этап смены	Задача огонька
Адаптация	Снизить тревогу, помочь освоиться, познакомиться друг с другом ближе
Формирование команды	Закрепить чувство «мы — отряд», проговорить первые совместные достижения
Рост и испытания	Разобрать конфликты и трудности, поддержать через первые неудачи
Расцвет и глубина	Углубить рефлексию, дать место личным открытиям и более сложным темам
Финальный путь	Подготовить к завершению смены, подвести промежуточные итоги
Завершение	Проститься, закрепить опыт смены, помочь с переходом обратно к обычной жизни

Внутри каждого этапа полезны точечные вопросы, привязанные к конкретному прошедшему событию дня, — это делает огонёк не абстрактным ритуалом, а разговором про сегодня.

7.2. Возрастная дифференциация

На каждый повод рекомендуется иметь три варианта вопроса — для возрастных групп 7–9, 10–12 и 13–17 лет: младшим нужны конкретные, образные вопросы, старшим — более рефлексивные и открытые.

7.3. Форматы и техники

Помимо простого разговора по кругу, стоит держать в арсенале несколько техник: передача символа (говорит тот, у кого предмет в руках), цветовой круг (каждый называет цвет своего дня и поясняет), термометр дня (шкала настроения), письмо себе (короткая письменная рефлексия) и другие — подбираются по возрасту отряда и по тому, сколько времени есть на огонёк.

Дополнительный слой вопросов — через образ стихии отряда: метафора стихии (Вода, Земля, Воздух, Время, Солнце, Космос и резервные) даёт дополнительный ракурс вопроса и работает в любой день независимо от этапа смены.

7.4. Кризисные ситуации

Отдельный блок вопросов и рекомендаций — на нештатные случаи: конфликт в отряде, тоска по дому, острая победа или провал, молчание отряда, тревога. Общее правило для всех кризисных случаев: не выяснять, кто прав, не утешать преждевременно, дать место проговорить, прежде чем переходить к решению.

Примеры бланков и форм

Ниже — готовые бланки и формы, которые можно печатать и адаптировать под тему конкретной смены без переписывания структуры заново. Плейшолдеры в квадратных скобках заполняются под тему и состав смены.

1. Анкета вожатого — пожелания по команде

1. Какие 1–2 команды тебе интереснее всего? (Режиссёр / Игромастер / Хранитель Легенды / Хранители Злата и Огоньков / Хранитель искры / фото-видео / Хранитель ритма). Почему?

2. С кем из команды ты хотел бы работать в паре или в одной команде?
3. Что точно не твоё — какие роли или задачи тебе не подходят?
4. Особые навыки: монтаж видео, рисование, музыка/вокал, программирование, актёрское мастерство, что-то ещё?

2. Структура конверта дня

- Послание от предков — [3–5 строк текста от лица предков, персонализировано под стихию/тему отряда, привязано к теме дня]
- Задание дня от предков — [конкретная выполнимая за день миссия], награда — [N] Огоньков
- Событийный вкладыш (в дни мероприятий, опционально) — [атмосферный текст без задания]
- Ребус (в дни сюжетной линии, см. пример 4) — карточка с ребусом
- Чек дня (готовит Хранитель Злата) — см. пример 5

3. Шаблон послания рода (пергамент)

Полный текст послания разбит на 7 строк-фрагментов. Ниже — универсальный каркас, который заполняется под тему смены (в скобках — пример смыслового наполнения строки, не обязательный к дословному копированию):

1. Наша сила — [фрагмент 1]
2. Наш закон — [фрагмент 2]
3. Наш дар миру — [фрагмент 3]
4. Наша слабость — [фрагмент 4]
5. Наш путь — [фрагмент 5]
6. Наша память — [фрагмент 6]
7. Наш завет потомкам — [фрагмент 7]

Для базового уровня сложности (см. 4.4) строки можно сразу подписать заголовками, как выше. Для среднего и продвинутого уровня заголовки строк на бланке, который получает отряд, не печатаются — они известны только Хранителю Легенды.

4. Правила составления ребуса

- Картинка = слово-предмет, изображённое на карточке.
- Запятая справа от картинки = убрать последнюю букву слова (две запятые — убрать две последние буквы).
- Запятая слева от картинки = убрать первую букву слова.
- Цифры под картинкой = переставить буквы слова в указанном цифрами порядке.
- Отдельно написанные буквы = дописываются к разгаданному слову как есть.
- Итоговое слово — ключевое слово, за которое отряд получает фрагмент послания (или карточку с фрагментом на средних и продвинутых уровнях).

5. Форма чека

ЧЕК № [номер] Дата: [дата]

Отряд-получатель: [название/стихия отряда]

ОГОНЬКИ (рейтинговые баллы): начислено сегодня +[сумма]; итого за смену: [сумма]; основание: [текст]

ЗЛАТО (внутренняя валюта): заработано +[сумма]; штрафы –[сумма]; итого: [сумма]; основание: [текст]

Подпись Хранителя Злата: [подпись]

6. Сводная таблица начислений, штрафов и трат

См. таблицы в разделах 5.3, 5.4 и 5.5 — они пригодны для прямого использования для печати; при переносе в новую смену достаточно пересчитать абсолютные суммы Злата под длительность смены, сохранив соотношение с Огоньками (ориентир: 1 Злато $\approx$ 4 Огонька в номинале).

7. Шаблон карточки точки квеста

- Название точки: [название]
- Ведущий: [имя роли]
- 1 минута — представление точки, реплика: [текст]
- [N] минут — задание (вариант А / вариант Б при разном темпе групп)
- 1 минута — начисление Огоньков/Злата и переход на следующую точку
- Реквизит: [список]
- Критерий начисления: [условие $\rightarrow$ сумма]

8. Шаблон инструкции для отрядных вожатых

1. Что происходит сегодня — [краткая сводка событий дня в 2–3 предложениях]
2. До мероприятия — [что подготовить, что сказать отряду]
3. Во время мероприятия — [роль вожатого, на что обратить внимание]
4. После мероприятия — [что сделать: собрать отряд, обсудить, зафиксировать начисления]
5. Готовые реплики — [текст, который можно сказать отряду дословно]
6. Критерии оценивания (если есть конкурс) — [таблица баллов]
7. Чек-лист готовности к вечеру — [список задач]

9. Справочник вечернего огонька — краткий костяк

Полная версия справочника (все шесть этапов смены $\times$ три возрастные группы $\times$ блок кризисных вопросов) — самостоятельный документ, который стоит вести отдельно и пополнять из смены в смену. Краткий костяк для быстрого использования новой командой:

- На каждый вечер — выбрать 1–2 вопроса, привязанных к этапу смены (раздел 7.1) и к конкретному событию сегодняшнего дня.
- Формулировка вопроса — под возрастную группу отряда (7–9 / 10–12 / 13–17).
- Формат — не только разговор по кругу: держать в арсенале 2–3 альтернативные техники (передача символа, цветовой круг, термометр дня).
- В кризисной ситуации — сначала дать место проговорить, не выяснять правоту и не утешать преждевременно, только потом переходить к решению.