

# ГОРОД ОТКРЫТИЙ

Школьный летний лагерь · Финальное расписание · 10 дней

## День 1 (27 мая) · Район Первооткрывателей

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	Дети заполняют карточку «Личное дело» (имя / суперспособность / страх). Тихая фоновая музыка. Помощник 3 ходит между столами и помогает тем, кто завис.
8:45	Игра «Биг-Мак»	Стоя в большом кругу. По парам выбирают словосочетание (соль/перец, день/ночь). Закрывают глаза, ведущий перемешивает. Кричат своё слово, ищут пару вслепую.
9:00	Легенда у карты	Карта города на стене (10 серых районов). 5 секунд тишины. Ведущий медленно рассказывает легенду. Не торопиться, паузы — главное.
9:12	Жеребьёвка	Из непрозрачного мешка — ленточки 8 цветов, по 5 каждого. Цвет = команда. Никаких выборов «к кому».
9:20	Завтрак	
9:40	Открытие конвертов	Каждая команда садится за свой стол. Открывает командный конверт: легенда, лист-заготовка для кричалки.
9:50	Имя + кричалка	20 минут. Команда придумывает имя экспедиции (не «Огонь», а «Меридиан», «Полюс») и кричалку. Помощники помогают только с ритмом, не с текстом.
10:10	Объявление имён	Капитаны по очереди встают и называют имя. Аплодисменты после каждого. Записываем на доске.
10:20	Маршрут доверия	8 станций (см. ниже). Команды стартуют с разных точек. Сигнал смены — три хлопка. Время на станцию — 8 минут. В конце — буквы Г-О-Р-О-Д-О-В.
11:30	Слово ГОРОД	Все собираются у карты. Складывают буквы. «Вы прошли первое испытание».
11:40	Пауза / Мастерская	Туалет, вода. Снимаем ткань с Мастерской открытий. Кто хочет — может уже зайти и порисовать. 15 минут.
11:55	Визитка-манифест	Лист А3 на команду: «Мы умеем» / «Мы хотим узнать» / «Мы обещаем городу». 35 минут. Вешаем на стену.
12:30	Прогулка	Свободно. Можно «Молекулы» или «Море волнуется».

<b>Время</b>	<b>Блок</b>	<b>Что делаем</b>
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Раздача Журналов. Артефакт дня 1: вклеить «Личное дело» + нарисовать «Кто я в этом городе?». 30 минут, тихо.
13:45	Закон города	Большой лист на стене. Каждая команда предлагает 2 правила. Голосование руками. 5 правил — переписываем чисто — все подписывают.
14:20	Подготовка флешмоба	Каждая команда добавляет 1 движение к общей кричалке лагеря. Учим друг друга — 20 минут.
14:40	Костёр + флешмоб	Стулья в круг. Свет приглушить. Вопрос: «Одно слово — кто я в этом городе?». Письмо из прошлого. Ленточки нити дружбы. Под конец — общий флешмоб всем лагерем.
15:20	Карта + гимн	Подходим к карте. «Район Первооткрывателей пройден». Закрашиваем. Первый раз поём гимн.
15:30	Свободное время	Мастерская / Клуб игр / просто отдых перед уходом.
18:00	Сборы / уход	По командам. Рукопожатие каждому.

## День 2 (28 мая) · Район Справедливости

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	Карточки «Справедливо / Несправедливо» на столах. Команды сортируют без обсуждения.
9:00	Утренний ритуал	Зарядка, гимн, ротация ролей. Капитаны сегодня — те, кто вчера был связным.
9:20	Завтрак	
9:40	Урок: группа А — русский / группа Б — история	Русский «Язык закона» — точность формулировок, «Правила, которые работают» История «Справедливость в истории»
10:20	Урок: группа А — история / группа Б — русский	Те же темы
11:00	Несправедливая игра	Стартует БЕЗ предупреждения. Командам тайно выданы разные условия (см. ниже). «Кто первым соберёт 20 фактов о своей команде». 20 минут.
11:20	Разбор игры	«Как вы себя чувствовали?» «Что было нечестно?» Только вопросы. Объявляем все условия.
11:40	Пауза / Мастерская	15 минут. Туалет, вода, кто-то может зайти в Мастерскую.
11:55	Мини-суды (2 параллельных)	8 команд → 2 суда по 4 команды. Кейс «Разбитое окно» (помощник 1) и «Правило, которого никто не знал» (помощник 2). Полная процедура — 40 минут.
12:35	Кодекс района	Каждая команда формулирует 1 закон справедливости. Голосование. Топ-3 вписываем в общий Закон города.
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Артефакт дня 2: «Весы справедливости» — что было несправедливо / как исправить.
13:45	Подготовка сказки	Распределение ролей «Репка на новый лад» (8 ролей по 8 командам — Дед, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка, Сосед-наблюдатель, Репка). Готовят 35 минут — мимикой и жестами без слов.
14:20	Уличные игры	«Светофор», «Третий лишний». 20 минут.
14:40	Костёр + сказка	Премьера сказки: вожатый читает, команды показывают по очереди. Потом круг: «Что было честным сегодня — в игре, в команде, в себе?»

<b>Время</b>	<b>Блок</b>	<b>Что делаем</b>
<b>15:20</b>	<b>Карта</b>	Закрашиваем район Справедливости.
<b>15:30</b>	<b>Свободное время</b>	Мастерская / Клуб игр.
<b>18:00</b>	<b>Сборы / уход</b>	

## День 3 (29 мая) · Район Мореплавателей — выход

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	Карточки с английскими словами. Сортировка «знаю / не знаю», без оценок.
9:00	Утренний ритуал	Каждый получает «досье агента»: имя-агент, навык, код-пароль дня.
9:20	Завтрак	
9:40	Урок английского в 2 группах	Параллельно две группы по 20. Тема «Words for travellers»: цвета, числа 1–10, описания, фразы вежливости. Разучиваем диалог-пароль для точки 3 квеста. 40 минут.
10:20	Брифинг агентов	Карты-маршруты (8 штук). Раздача базового словаря. Правило: на станциях — только English.
10:35	Выход в город	Пешком. 2 педагога: один впереди, один сзади.
11:00	Квест: 7 точек	Команды работают параллельно (2 команды на одной точке могут пересекаться). 11 минут на точку.
12:30	Возврат	Пешком в школу. По дороге: «Что удивило?»
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Артефакт дня 3: карта маршрута с 3 любимыми моментами.
13:45	Алфавитные арт-карты + английская визитка	Команда выбирает 3 буквы английского алфавита и делает 3 карточки (буква + слово + рисунок) для Стены языка. Параллельно готовит визитку: «We are [name]. Our colour is [colour]. We can [verb, verb, verb]!» 35 минут.
14:20	Свободная Мастерская	Кто закончил — может пойти в Мастерскую или Клуб игр. 20 минут.
14:40	Костёр (условный) + дискотека	Каждая команда показывает свои буквы и читает English-визитку. Финал — танец под 5–6 английских хитов (Old MacDonald, Baby Shark, If You're Happy, Heads Shoulders, We Will Rock You). Все вместе.
15:20	Карта	Закрашиваем район Мореплавателей.
15:30	Свободное время	Мастерская / Клуб игр.
18:00	Сборы / уход	

## День 4 (1 июня) · Район Воинов — Операция «Горизонт»

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	Сортировка «командные качества»: что нужно на войне, в спорте, в школе. Без обсуждения.
9:00	Утренний ритуал	Зарядка. Легенда: «Туман Забвения атакует — нужно расширить границы города».
9:20	Завтрак	
9:40	Урок: Группа А — математика / Группа Б — тренировка в спортзале	Урок «Карта и шифры» (40 мин): координаты, шифр Цезаря, расчёты для миссии. Тренировка: эстафета, передача обруча, синхронные прыжки.
10:20	Урок: Группа А — тренировка / Группа Б — математика	Те же активности, группы меняются местами.
11:00	Операция «Горизонт»	6 точек на улице (см. ниже). 8 команд — стартуют с разных точек, чередуясь. Сигнал смены — свисток. 10 мин на точку.
12:00	Разбор операции	В классе. «Кто был Героем миссии вашей команды — не самый быстрый, а самый нужный?» Каждая команда называет одного.
12:20	Народные игры	На улице: резиночки, пятнашки с ролями, живые шахматы. 25 минут.
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Артефакт дня 4: «Медаль смелости» — нарисовать на картонном кружке, вырезать, вписать за что.
13:45	Подготовка шумного оркестра	Каждая команда собирает «инструменты» из подручных (ложки, бутылки, пакеты, ведра) и за 35 минут готовит маршевый ритм «Победный марш Горизонта».
14:20	Свободное время	Мастерская / Клуб игр. 20 минут.
14:40	Костёр (условный) + оркестр	Каждая команда играет свой марш — 1 минута. Потом — общий ритм всем лагерем. После — круг: «Победа — это... (закончи фразу)».
15:20	Карта	Закрашиваем район Воинов.
15:30	Свободное время	Мастерская / Клуб игр.

Время	Блок	Что делаем
18:00	Сборы / уход	

## День 5 (2 июня) · Район Художников — закрытие недели 1

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	«Галерея эмоций».
9:00	Утренний ритуал	Сюрприз: дети замечают серый район на карте. «Туман вернулся. Только искусство его прогонит».
9:20	Завтрак	
9:40	Урок: Группа А — русский / Группа Б — математика	Русский «Слова-краски»: эпитеты, метафоры, готовит к этикеткам выставки. Математика «Симметрия»: складываем бумагу, снежинки.
10:20	Урок: Группа А — математика / Группа Б — русский	Те же темы — для другой группы.
11:00	Ожившие районы	Команды получают чужой район (см. ниже). 5 минут на придумать, 30 секунд статика, 2 слова «Мы показали...».
11:30	Свободная Мастерская	15 минут — Мастерская открыта. Кто хочет — рисует или собирает то, что задумал.
11:45	Арт-мастерская	Свободный выбор медиума: коллаж / рисунок / 3D из бумаги / плакат. 60 минут. Тихая музыка.
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Артефакт дня 5: «Флаг района Художников» — каждая команда рисует свой сегмент.
13:45	Подготовка показа мод	Подручные материалы: газеты, фольга, малярный скотч, цветные пакеты, фантики, ленты. Каждая команда выбирает «модель» и одевает её в стиле одного из районов. 30 минут.
14:15	Монтаж выставки	Дети сами развешивают арт-работы и пишут этикетки (3 слова) — применяют урок русского. 25 минут.
14:40	Костёр (условный) + дефиле	Дефиле под музыку — каждая команда выводит свою модель. Аплодисменты. Без жюри. Потом круг: «Лучший момент первой недели». Журналы уходят домой на выходные.
15:20	Карта	Закрашиваем район Художников + возвращаем «посеревший» утром район. Дети заметят сами.
15:30	Свободное время	Мастерская / Клуб игр.

Время	Блок	Что делаем
18:00	Сборы / уход	Напомнить: в понедельник принести Журнал.

## День 6 (3 июня) · Район Следопытов

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сюрприз	На каждом столе — конверт с «артефактом». Никаких объяснений. Дети рассматривают, строят гипотезы. Артефакты для 8 команд — см. ниже.
9:00	Утренний ритуал	Легенда: «Сегодня вы — следопыты».
9:20	Завтрак	
9:40	Урок: Группа А — математика / Группа Б — история	Математика «Века и числа»: сейчас 2026 — сколько лет назад это. Век = 100 лет. Римские цифры. История «Наш район: что было и откуда у улиц имена».
10:20	Урок: Группа А — история / Группа Б — математика	Те же темы — для другой группы.
11:00	Артефакты во дворе	Команды выходят во двор. По карте ищут спрятанные предметы (заранее размещены). Каждой команде — 2–3 артефакта с легендой (см7. ниже). Читают легенду, обсуждают.
11:45	Мини-музеи команд	Возвращаются в класс. Каждая команда из найденного + утренних артефактов делает «мини-музей» в своём углу. Этикетки, рассказ-экскурсия для других команд.
12:25	Экскурсии	Команды по очереди ходят по чужим музеям. Каждая команда даёт 2-минутную экскурсию по своему.
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Артефакт дня 6: запись в Журнал шифром (любым из 4 — Цезарь, зеркало, числа, пиктограммы).
13:45	Подготовка сундука времени	Каждая команда собирает «сундук» (коробка) с 5 предметами, которые они оставили бы для людей будущего. Объяснение каждого: «это потому что...» 30 минут.
14:15	Старые игры	Всем лагерем играем в старые дворовые игры — бабки, классики, чижик, бирюльки, лапта (упрощённая). На улице или в большом зале. 25 минут.
14:40	Костёр (условный) + сундуки	Каждая команда по очереди открывает свой сундук, объясняет содержимое. После — круг: «Если бы я жил 100 лет назад — кем бы я был?»
15:20	Карта + общий артефакт	Покажите детям: один предмет в посылках был одинаковый у всех команд (например, маленькая монетка

Время	Блок	Что делаем
		1 копейка). «Вы все смотрели на одно и то же — но каждый увидел своё».
15:30	Свободное время	Мастерская / Клуб игр.
18:00	Сборы / уход	

## День 7 (4 июня) · Район Мастеров — Профессии

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	Карточки «Правда или миф о профессии» — сортировка без обсуждения.
9:00	Утренний ритуал	На доске — 10 объявлений о вакансиях. Дети «подают заявку»: пишут имя и почему.
9:20	Завтрак	
9:40	Урок: Группа А — урок русского Группа Б — Кинозал профессий	Русский «Деловое слово» (40 мин): «Побудительные предложения. Договор и диплом как особый текст»: главные члены предложения (кто? что делает?), заглавная буква в именах собственных. Кинозал: Pixar «La Luna» (7 мин) + «Partly Cloudy» (6 мин) → обсуждение → рисуем профессию мечты + 3 качества.
10:20	Группа А — Кинозал Урок: Группа Б — урок русского	Те же активности, группы меняются.
11:00	Городское ЧП	Легенда: «Обрушился мост — нужны все профессии». 8 команд получают 8 ролей (см. ниже). 40 минут работы.
11:40	Пресс-конференция	Каждая команда 2 мин докладывает что сделала. Журналисты-команды задают вопросы.
12:00	Мини-мастер-классы	5 параллельных станций по 12 минут. Дети выбирают где быть. Бинт / эскиз / новость / рецепт / договор.
12:30	Прогулка / Мастерская	«Картошка», «Жмурки» — или в Мастерскую, на выбор.
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Артефакт дня 7: «Мой диплом» — диплом профессии мечты со своим именем.
13:45	Угадай профессию по жестам	Пантомима командой. По очереди 8 команд показывают профессию без слов, остальные угадывают. По 1 показу. 20 минут.
14:05	Подготовка супергероя профессии	Каждая команда превращает свою профессию из ЧП в супергеройскую: имя, костюм из подручных, миссия, особая способность, фраза. 35 минут.
14:40	Костёр + супергерои	Все 8 супергероев выходят по очереди. 1 минута — представление. После — круг: «Профессия мечты + одно качество для неё».

<b>Время</b>	<b>Блок</b>	<b>Что делаем</b>
<b>15:20</b>	<b>Карта</b>	Закрашиваем район Мастеров.
<b>15:30</b>	<b>Свободное время</b>	Мастерская / Клуб игр.
<b>18:00</b>	<b>Сборы / уход</b>	

## День 8 (5 июня) · Район Переговорщиков — Редакция Города

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	Карточки «Кто что делает в редакции» — сортировка по картинкам.
9:00	Утренний ритуал	«Открывается редакция Города Открытий». Передаём микрофон по кругу: каждый говорит одно слово дня. Раздаём бейджи: корреспондент, художник, диктор, помощник.
9:20	Завтрак	
9:40	Группа А - Урок русского Группа Б – Урок музыки (школа диктора)	Русский: «Как из события сделать новость» (40 мин). Учимся: событие → вопрос → заголовок → короткая новость. Структура 5W: КТО, ЧТО, ГДЕ, КОГДА, ПОЧЕМУ. Музыка: голос, дыхание, скороговорки, интонация, выразительное чтение. Учимся говорить громко, ясно, не торопиться
10:30	Школа интервью	Серия мини-игр: «хороший вопрос», интервью в парах, представь друга, пресс-конференция. Ведёт вожатый. 45 минут.
11:15	Пауза	
11:30	Группа Б - Урок русского Группа А – Урок музыки (школа диктора)	То же самое
12:15	Прогулка	Игры про речь: «Испорченный телефон», «Я знаю пять имён», «Передай слово», «Носы-уши».
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Артефакт дня 8: страница «хороший вопрос / волшебный микрофон / что я сегодня пробовал: спрашивать / слушать / говорить / выступать».
13:45	Газета + подготовка новости	Команды тянут карточку события. Делают лист газеты А3: заголовок, рисунок, 2–3 предложения, цитата очевидца. Репетируют выступление. 35 минут.
14:20	Концерт новостей	Каждая команда представляет свою газету и читает новость. 1 минута на команду. Снимаем одним общим видео — это «эфир Города Открытий».

Время	Блок	Что делаем
14:40	Костёр (условный)	Круг: «Какое слово сегодня помогло договориться?» + общее слово дня на Стену языка.
15:20	Карта	Закрашиваем район Переговорщиков.
15:30	Свободное время	Мастерская / Клуб игр.
18:00	Сборы / уход	

## Версия Б — приходит учитель литературы (выход к памятнику Крылова)

Тема дня смещается с «редакция» на «басни Крылова». Выход в город — к памятнику Крылова на Патриарших прудах. Газета и Концерт новостей убираются.

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	Карточки «Кто из героев басен» — узнаём по картинке (Ворона, Лиса, Стрекоза, Муравей...). Сортируем по парам героев.
9:00	Утренний ритуал	«Открываем книгу басен». Передаём микрофон по кругу: каждый называет одно слово, которое подходит к слову «басня».
9:20	Завтрак	
9:40	Группа А — Урок литературы (басни Крылова) / Группа Б — Урок музыки (школа диктора)	Литература: 2–3 басни Крылова, разбор морали, что значит «басня» и почему живёт 200 лет. Музыка: голос, дыхание, скороговорки, выразительное чтение басни вслух.
10:30	Урок: Группа Б — литература / Группа А — музыка	Те же темы для другой группы.
11:15	Сборы и выход в город	Распределяем напарников, повторяем правила. Идём пешком к памятнику Крылова на Патриарших прудах (~15 мин в одну сторону).
11:45	У памятника Крылова	Учитель литературы рассказывает о памятнике. Команды находят «свою» басню на рельефах. По командам обсуждают: какая мораль? Когда такая ситуация в нашей жизни?
12:30	Возврат	Пешком обратно в школу.
12:45	Обед	

<b>Время</b>	<b>Блок</b>	<b>Что делаем</b>
13:15	Журнал	Артефакт дня 8: «Моя любимая басня и её мораль» — название басни + 1 предложение мораль + рисунок героя.
13:45	Школа интервью на баснях	Один в команде — герой басни (Ворона / Лиса / Стрекоза / Муравей и т.д.), остальные — журналисты. Задают вопросы герою. Меняются ролями. 45 минут.
14:25	Концерт «Басни наоборот»	Каждая команда показывает короткую сценку басни, но с современным сюжетом (про класс, столовую, лагерь). 1 минута на команду. Зрители угадывают, какая это басня.
14:40	Костёр	Круг: «Какая мораль басни про нас сегодня?».
15:20	Карта	Закрашиваем район Переговорщиков.
15:30	Свободное время	Мастерская / Клуб игр.
18:00	Сборы / уход	

## День 9 (8 июня) · Район Изобретателей — Ярмарка НАВЫКОВ

Время	Блок	Что делаем
8:30	Сбор	Каждый пишет один навык на листке. Листки на стену. Ведущий читает несколько — смех и удивление.
9:00	Утренний ритуал	«Мягие vs твёрдые навыки» — интерактив. «Что умеешь ты — не умею я».
9:20	Завтрак	
9:40	Урок: Группа А — математика / Группа Б — физика	Математика «Логика и быстрый счёт» (40 мин): приёмы, задачи, «изобрети задачу». Физика: 2–3 простых явления, на которых построены опыты дня — поверхностное натяжение, химические реакции, давление.
10:30	Урок: Группа А — физика / Группа Б — математика	Те же темы — для другой группы.
11:00	Подготовка опытов с учителем физики	8 команд — каждая выбирает 1 опыт из подборки (см. приложение). Учитель физики помогает разобраться с явлением и подготовить материалы. 30 минут.
11:30	Демонстрация опытов	Каждая команда по очереди показывает свой опыт перед лагерем. 5 минут на команду × 8 = 40 минут. Учитель физики рядом — поддерживает, помогает с объяснением.
12:25	Кооперативный вызов	Один из трёх на выбор лагеря: «Мост из бумаги» / «Карта лагеря вслепую» / «Игра за 10 минут». 20 минут.
12:45	Обед	
13:15	Журнал	Артефакт дня 9: «Что я умею делать сегодня, чего не умел в день 1». Список или рисунок.
13:45	Подготовка изобретений / лабиринтов	Каждая команда выбирает: А) изобретение из подручных ИЛИ В) лабиринт-головоломку. Список идей выдаётся (см. ниже). 35 минут на работу.
14:20	Свободная Мастерская	Кто закончил — может пойти в Мастерскую. 20 минут.
14:40	Костёр + показ изобретений	Каждая команда по очереди показывает свой выбор: или презентует изобретение, или приглашает другую команду пройти лабиринт. 1–2 мин на команду. После — круг: «Самый важный навык, который я приобрёл в лагере».
15:20	Карта	Закрашиваем район Изобретателей.

<b>Время</b>	<b>Блок</b>	<b>Что делаем</b>
<b>15:30</b>	<b>Свободное время</b>	Мастерская / Клуб игр.
<b>18:00</b>	<b>Сборы / уход</b>	

## День 10 (9 июня) · Фестиваль Открытий — Большой финал

Время	Блок	Что делаем
8:30	Утро чемпионов	Обычная зарядка как всегда. В конце каждая команда добавляет одно фирменное движение.
9:00	Финальный квест	5 заданий по навыкам всех 10 дней. Невозможен без кооперации между командами. 80 минут.
10:20	Подготовка «Мы открыли»	Каждая команда тянет карточку с темой района (см. ниже). 15 минут готовит ответ в любом формате. Кто закончил быстрее — может пойти в Мастерскую.
10:35	Свободное время	Мастерская / Клуб игр / прогулка. Кто ещё готовит — продолжает. 40 минут.
11:15	Финальная репетиция	Команды последний раз проходят свои выступления. 15 минут.
11:30	Прогулка	Свободно. До обеда.
12:45	Обед	
13:15	Концерт «Мы открыли»	Все 8 команд по очереди — 1–2 минуты на команду. Аплодисменты после каждой.
13:45	Нити дружбы	Ритуал. Каждый завязывает нить другу и говорит ОДНО слово об этом человеке (не «спасибо»). 20 минут тишины.
14:05	Церемония номинаций	Все номинации — каждый ребёнок получает свою. Паспорта горожанина с финальной печатью.
14:30	Фотогалерея лагеря	Слайдшоу из фото за 10 дней под музыку лагеря. 3 минуты. Молча смотрят.
14:35	Заполнение журнала	Тихий блок — последняя страница: «Что я заберу из этого лагеря». Без задания «о чём писать». 30 минут.
15:05	Финальный круг костра	Большой круг. Каждый — одно слово о лагере. Можно молчать. Карта полностью цветная.
15:25	Общее фото	Главное фото лагеря. С картой города на фоне.
15:35	Свободное прощание	Не торопимся. Рукопожатие или обнимашка каждому.
18:00	Сборы / уход	Дальше — родители забирают.

## Сводка уроков по дням

Нед.	День	Предмет	Тема	Готовит к...
1	2	Русский + лит.	«Язык закона»	Кодекс района, мини-суд
1	2	История + обществ.	«Справедливость в истории»	Мини-суд, разговор о правилах
1	3	Английский	«Words for travellers»	Квест на Арбате
1	4	Математика	«Карта и шифры»	Операция «Горизонт»
1	5	Русский + лит.	«Слова-краски»	Этикетки выставки, флаг
1	5	Математика	«Симметрия»	Свои арт-работы
2	6	Математика	«Века и числа»	Сундук времени, мини-музеи
2	6	История + обществ.	«Наш район: что было и откуда у улиц имена»	Артефакты во дворе
2	7	Русский + лит.	«Деловое слово»	Диплом, мастер-классы
2	8	Русский + лит.	«Как из события сделать новость»	Газета и концерт новостей
2	8	Музыка (диктор)	«Голос и речь»	Концерт новостей
2	9	Математика	«Логика и быстрый счёт»	Станции мастерства, изобретения
2	9	Английский	Игровое занятие	Закрепление лексики лагеря

# Приложение · 8 опытов для дня 9

*Для учителя физики. 8 простых опытов — по одному на каждую из 8 команд. Безопасные, без сложных закупок. Учитель помогает с подготовкой и объяснением на уровне 1–3 класса.*

## 1. Бумажная рыбка

**Материалы:** лист бумаги, ножницы, тарелка/таз с водой, жидкость для мытья посуды (Fairý).

**Что делать:** вырезать рыбку из бумаги с прорезью в хвосте. Положить на воду — лежит спокойно. Капнуть Fairý в прорезь — рыбка плывёт.

**Физика:** жидкость для мытья посуды снижает поверхностное натяжение воды позади рыбки — вода спереди тянет её вперёд.

## 2. Радужное молоко

**Материалы:** плоская тарелка, молоко, пищевые красители (или акварель, разведённая в каплях воды), жидкость для мытья посуды, ватная палочка.

**Что делать:** налить в тарелку молоко. Капнуть 3–4 цвета красителей рядом. Окунуть ватную палочку в Fairý и коснуться середины — цвета разбегаются «фейерверком».

**Физика:** Fairý разрушает жировой слой молока — цвета двигаются вместе с потоками.

## 3. Танцующий изюм

**Материалы:** прозрачный стакан, газировка (Спрайт или содовая), горсть изюма.

**Что делать:** налить газировку, бросить изюм. Сначала изюминки тонут. Через минуту поднимаются и опускаются — «танцуют».

**Физика:** пузырьки углекислого газа цепляются за неровную поверхность изюминок и поднимают их вверх. На поверхности пузырьки лопаются — изюминки тонут снова.

## 4. Шарик надувается сам

**Материалы:** пустая пластиковая бутылка, воздушный шарик, сода (1 ч.л.), уксус (50 мл), воронка.

**Что делать:** налить в бутылку уксус. Через воронку насыпать соду в шарик. Натянуть шарик на горлышко, не высыпая соду. Поднять шарик — сода падает в уксус. Шарик надувается сам.

**Физика:** сода и уксус — химическая реакция с выделением углекислого газа. Газ занимает больше места, чем жидкость, и надувает шарик.

## 5. Невидимые чернила

**Материалы:** лимон (или лимонный сок), ватная палочка, белая бумага, лампа или утюг (со взрослым).

**Что делать:** написать ваткой, смоченной в лимонном соке, что-нибудь на бумаге. Дать высохнуть — текст исчезает. Нагреть бумагу над лампой или прогладить через ткань — текст проявляется коричневым.

**Физика:** лимонный сок при нагревании окисляется быстрее, чем чистая бумага — обугливается раньше и темнеет.

## 6. Перевернутый стакан

**Материалы:** стакан, плотная картонка чуть больше горлышка, вода.

**Что делать:** налить полный стакан воды. Накрыть картонкой плотно. Придерживая картонку, перевернуть стакан вверх дном над тазом (на случай!). Убрать руку — картонка держится, вода не выливается.

**Физика:** атмосферное давление снизу больше, чем давление воды сверху — оно прижимает картонку к стакану.

## 7. Магнит и невидимая сила

**Материалы:** магнит, скрепки, лист бумаги или картон, песок или соль.

**Что делать:** положить скрепки на стол, накрыть листом. Под листом водить магнитом — скрепки двигаются «сами». Смешать песок с железными опилками (или мелкими скрепками) — магнит вытащит металл через бумагу.

**Физика:** магнитное поле проходит через бумагу, картон, дерево и притягивает железо.

## 8. Прыгающий шарик от статики

**Материалы:** воздушный шарик, шерстяная ткань или волосы, мелкие кусочки бумаги (или кусочки нитки).

**Что делать:** надуть шарик. Потереть о волосы или шерсть. Поднести к мелким бумажкам — они прыгают и прилипают. Прислонить шарик к стене — он держится сам.

**Физика:** трение разделяет заряды. Шарик становится отрицательно заряженным и притягивает положительные заряды на бумажках и стене.

*Подсказка учителю: лучше всего, если на демонстрации каждая команда не просто покажет опыт, а объяснит детям младшим, почему так получается. Это и есть «я умею — значит могу научить».*