

## В ДЕТСКОМ ЦЕНТРЕ «САХАРЕЖ»

**Людмила Нешина,**  
директор лечебно-оздоровительного комплекса «Сахарезж»

Детский оздоровительно-образовательный центр «Сахарезж» Ярославского отделения Северной железной дороги расположен в живописном месте на границе Ярославской и Костромской областей, на берегу реки Нерехты. Здесь есть всё необходимое для полноценного отдыха и лечения 600 детей за смену. В лагере пять трёхэтажных спальных корпусов (открыты весь год) с центральным отоплением, горячей водой и евроремонтом в спальном корпусе. В каждой жилой комнате установлен душ, туалет. На этаже располагается один отряд (40 человек). Здесь 8 спален, холл, комнаты для глажения, комнаты гигиены, два туалета. В холлах — цветные телевизоры, мягкая мебель. На территории лагеря — административный корпус, клуб (концертный зал и дискозал) с современной музыкальной аппаратурой, караоке, микрофонами, осветительным оборудованием, костюмерной; чисто и уютно в просторной столовой с двумя обеденными залами и балконом.

В эксплуатацию сдан новый современный лечебный корпус с медпунктом и изолятором; открыты санаторий-профилакторий; работают кабинеты ЛФК, массажа, физиолечения, электролечения, зубоучастковый кабинет, ванное отделение с минеральной водой, фитокабинет. Центр полностью электрифицирован, радиофицирован, телефонизирован. В спортивный комплекс входят теннисная, волейбольная, баскетбольная, городошная площадки, футбольное поле, плавательный бассейн с подогревом, сухой шариковый бассейн, детский игровой комплекс, тренажёрный зал, полностью укомплектованные спорт- и культинвентарем. Есть библиотека на 2000 экземпляров книг, читальный зал, комнаты для работы кружков, детская игровая комната с настольными играми, развивающими игрушками, детской мягкой мебелью. Приезжают в Центр дети от 7 до 15 лет, родители которых работают в различных структурных подразделениях Северной железной дороги.

### «Голубая стрела»

В этой программе ежегодно участвуют 2400 детей и 280 педагогов и воспитателей центра.

### Концепция программы

«Голубая стрела» — это понятие, определяющее общую направленность программы и её сюжетную структуру. В программе можно выделить три основных уровня:

а) *профессионально-профориентационный*: «Голубая стрела» — игрушечный поезд из сказки Джанни Родари «Путешествие «Голубой стрелы», который устроен, как настоящий: вагоны, начальник поезда, начальник вокзала, машинист и т.д. Эта железнодорожная модель становится структурообразующей для организации деятельности центра: корпуса — поезда, отряды — вагонные бригады, вожатые — машинисты, командиры отрядов — проводники, а программа смены предполагает знакомство с железнодорожными профессиями, устройством железной дороги и т.п.;

б) *сюжетно-тематический*: «Голубая стрела» из сказки Родари совершает путешествие по городу в поисках бедного мальчика Франческо. Таким образом, идея путешествия, перемещения с какой-то целью оказывается инвариантным сюжетным вектором программы. В основе каждой смены — путешествие во времени или пространстве ради достижения цели, определяемой легендой смены. Таким образом, программа «Голубая стрела» предполагает многовариантность её реализации: помимо основной, профильной смены возможны различные модули;





в) *образно-символический*: «Голубая стрела» — это поезд, несущий радость обездоленным детям, рождественские подарки тем, чьи родители не имеют денег, чтобы заказать их у Феи. Пустившиеся в путешествие игрушки помогают каждому ребёнку найти друга, дать каждому игрушку в соответствии с его склонностями и способностями (так, мальчик, любивший рисовать, получает карандаши, Марино Росси — мальчик с морским именем — игрушечный пароход, сын стрелочника — поезд). Таким образом, вся сеть вспомогательных программ ориентирована на то, чтобы выявить и развить творческие способности ребёнка (диагностика и выбор оптимального для него творческого коллектива или мастерской), на сплочение внутриотрядных коллективов, воспитание корпоративного духа лагеря, а также на духовно-нравственное воспитание.

Программа тематической смены включает три проблемно-тематических блока. Первый блок — «*Российские железные дороги*», который проходит под девизом: «Облетим всю страну, словно боги, по Российской железной дороге», предполагает путешествие по отдельным её «веткам», знакомит со структурой отечественной железнодорожной системы, с регионами России, по которым проходят железнодорожные пути. Второй блок «*Железнодорожники — лучшие люди*», который проходит под девизом: «Железнодорожники — лучшие люди, для них работа — как будто песня, и раз дорога наш лагерь любит, мы в будущем выберем эту профессию», знакомит ребят с основными железнодорожными специальностями.

Третий блок — «*От Голубого вагона к Голубой стреле*» под девизом «Железная дорога, без сомненья, — романтика и мира красота, волшебный мир чудес и приключений, она — моя любовь, моя мечта!» восстанавливает в памяти героев сказки, систематизирует символические значения железной дороги, предлагающей героям в качестве альтернативы обычному

миру иную реальность — детский мир чудес и приключений: «Голубой вагон», уносящийся вдаль, спешит к новым приключениям, «Паровозик из Ромашкова» «вырывает» озабоченных взрослых из обыденной жизни и открывает им красоту природы, а «Голубая стрела» заставляет каждого ребёнка поверить в чудо.

В рамках программы «Голубая стрела» проходит большое железнодорожное путешествие. Предлагаем фрагменты сценария.

**Ведущий** (начальник Сахаревского отделения Северной железной дороги). Внимание! Бригадам железнодорожников подготовиться к проверке подвижного состава! Пассажирам занять места согласно купленным билетам!

*(Выход бригад, вынос знамени Большого железнодорожного путешествия, рапорты бригадиров начальнику Сахаревского отделения Северной железной дороги, рапорт начальника министру Сахаревских путей сообщения, подъём флага.)*

— Ребята, железной дороге угрожает опасность. Вирусы — враги железной дороги — проникли в компьютерную систему управления. Если через три недели мы не найдём способ разблокировать узлы, в которые попали вирусы, движение остановится, а железная дорога и железнодорожники будут уничтожены. Поможем поймать самозванцев и предотвратить катастрофу? *(Дети отвечают.)* Итак, наша цель — совершить путешествие и доказать, что железные дороги нужны, они объединяют всю страну. Железная дорога — это увлекательные путешествия, любовь, грусть расставаний и радость встреч и без неё мир просто не может существовать.

## Сценарий Юбилейной линейки

### Оформление:

**Трибуна:** карта Северной железной дороги, рядом — семафор.

**Одежда:** дети в фирменной сахаревской форме, вожатые в футболках с надписью «Вожатый», администрация центра в фирменных сахаревских футболках и пилотках с железнодорожной символикой.

**Атрибуты:** в руках у детей сахаревские флажки, у отрядов с 10-го по 15-й — шарики, образующие российский триколор (синий — белый — красный), впереди отрядов несут штандарты с названиями бригад и пять больших флагов.

### Игра-путешествие «Приготовьте ваши билеты!»

Игра проводится по модели традиционной диагностической «вертушки»: на территории лагеря (беседки, спортивные площадки, танцевальный зал, концертный зал и т.д.) располагаются станции: «Паровозик из Ромашкова» (художественная); «Танцевальный семафор»; «Игры на перроне» (игротека); «Железнодорожные мастерские»; «Голубой вагон» (музыкальная);



«Скорый поезд набирает ход» (спортивная); «Багажное отделение» (спортивная); «Железнодорожный словарь».

Перед стартом отряды собираются на «платформе» (площадка перед столовой) и получают задание: для того чтобы отправиться в большое железнодорожное путешествие, нужно оформить проездные документы — билеты, а для этого собрать «паспортные данные» всех пассажиров (можно усложнить траекторию путешествия, предложив бегать только по определённым дорожкам; в сырую погоду можно предупредить, чтобы поезд не ездил по траве, чтобы не «замочить колёса»). Далее каждый отряд получает незаполненный билет, проходит с ним по очереди все станции, где ведущие вносят в проездной документ данные о творческих способностях пассажиров (отряда — бригады) — спортивных, интеллектуальных, музыкальных, хореографических и т.д. На каждой станции отряды выполняют различные задания: рисуют свой сказочный весёлый паровозик, разучивают танец маленьких вагончиков, игры («Расцепи вагоны», «Посмотри на семафор», «Быстрые носильщики»), поют песни о железной дороге и путешествиях, знакомятся с работой кружков — железнодорожных мастерских, демонстрируют, как усвоен тезаурус смены, и получают отметку в проездном документе. В конце путешествия бригады вновь прибывают на перрон, сдают ревизорам оформленные билеты; подсчитывается стоимость билета каждого отряда и подводятся итоги игры.

### **Танцевальный конкурс «Проверка подвижного состава»**

Конкурс проводится перед открытием смены — стартом большого железнодорожного путешествия. От каждой бригады выделяется команда — подвижной состав, готовый к проверке перед долгим путешествием. Конкурс оценивают ревизоры-контролёры.

Конкурсы:

«Визитка» (название поезда бригады, танец).

«Весёлый поезд» — участники должны встать друг за другом, произвести «сцепку» и продвигаться по платформе, изображая поезд, который может танцевать; «вагончики» могут держаться за пояс друг друга, за руки в наклонном положении.

«Дружные проводницы». Проводницы работают в вагоне в паре, и всегда очень важно, чтобы они понимали друг друга, подхватывали смену — и в конце концов они начинают напоминать друг друга, как близнецы. Далее команды показывают домашнее задание: синхронный танец на двоих.

«На дальней станции сойду...» (танцевальный марафон — поезд проходит по разным странам, а участники танцуют под разную музыку: Австрия — вальс, Америка — рок-н-ролл, Россия — народный танец, Финляндия — летка-енька, Грузия — лезгинка, Испания — макарена).

Играет музыка, темп постепенно увеличивается, ребята танцуют.

### **«Скорый поезд набирает ход...» (конкурс машинистов)**

Конкурс «Машинист умеет всё». Задание: изобразить пантомимой за 30 секунд под музыку роли машиниста, кассира, ревизора, проводницы, безбилетного пассажира, кондуктора, стрелочника, обходчика путей, носильщика багажа.

Конкурс «Стою на полустаночке» (музыкальный конкурс по принципу караоке — исполнить куплет и припев железнодорожной песни): «Электричка», «Последняя электричка», «Стою на полустаночке», «Голубой вагон», «Сиреневый туман», «На Тихорецкую состав отправится», «Привокзальная».

Конкурс «Зал ожидания» (игры с залом, чтобы помочь скоротать время до прибытия поезда).

«Матушка — железная дорога» (танцевальный конкурс).

### **«Летит по вагону, как птица, красавица-проводница» (конкурс проводниц)**

Уборка вагона (под музыку проводница с ведром, веником и тряпкой изображает уборку пассажирского вагона).

Конкурс «Проблемная ситуация»:

- безбилетный пассажир;
- не хватило комплекта постельного белья;
- пассажир хочет кофе, а у проводника только чай;
- пассажиру не досталось билета, но надо срочно ехать;
- пассажир сел в поезд, забыв багаж в камере хранения;
- мама на станции вышла за мороженым, а поезд тронулся, и ребёнок остался в вагоне.

«С песней ехать веселей» (принцип «Угадай мелодию», по три фрагмента для каждой участницы).

«Красавица-проводница» (дополнительные услуги пассажирам — создать за 5 минут причёску и защитить свой проект).



«Балансе с подносом» (под вальсовую музыку проводницы танцуют с подносом и стоящим на нём стаканом с чаем).

### **«Маленькие станции России» (каждая бригада приглашает в гости друзей на свою станцию)**

Утром проходит рекламная кампания: каждый отряд — железнодорожная станция вывешивает на столовой рекламные щиты с названием своей станции, местом проведения и перечнем «фирменных» услуг (это может быть салон красоты, ЗАГС, бар-караоке, кинотеатр, зал «компьютерных» игр, книжный киоск), раздадут приглашительные билеты и оформляют какое-то место как железнодорожную станцию с определённым названием. Во второй половине дня каждый может побывать на нескольких станциях и оценить качество услуг и работу начальника станции.

Есть в лагере и тематическая смена «Большая парусная регата». Все строения и должности в лагере теперь называются по-морскому: столовая — камбуз, пионерская комната — капитанская рубка, место линейки — капитанский мостик; корпуса — корабли, шхуны; комнаты — каюты, повара — коки, начальник лагеря — адмирал, вожатые — штурманы, воспитатели — боцманы, старшая вожатая — капитан 1 ранга. Отряды — экипажи кораблей, а весь лагерь — эскадра (флотилия). Режим дня тоже составляется с учётом морской терминологии: вместо музыкальных, спортивных, танцевальных часов — склянки; уборка территории превращается в аврал, территория лагеря — акватория.

В день приезда ребят встречают капитан Врунгель и его помощник. Они приветствуют ребят и распределяют их по экипажам.

Штурманы рассказывают об истории флота, знакомят с морской терминологией и традициями. На следующий день — маршрутная игра «Освоение акватории» (станции «Музыкальная волна», «Танцевальная качка», «Рубить канаты», «Флаг корабля», «Морская азбу-

ка», «Моделирование корабля», «Свистать всех наверх»). Вечером выбирают название своему экипажу, девиз, оформляют свои кубрики и кают-компании. На третий день смены — старт парусной регаты — линейка открытия смены, где все ребята дают клятву юных моряков. На линейке Главнокомандующий Сахарезским флотом представляет адмиралтейство и появляются сказочные герои, которые будут сопровождать ребят всю смену.

Вечером в этот же день ребята участвуют в «Танцевальной качке» (морской дискотеке).

Затем ребята составляют команду из 6 человек экипажа, разучивают ритмичные танцы «Осьминог» (в общем кругу), «Игры дельфинов» (хореограф под музыку показывает движения, команда повторяет за ней), «Отражение» (синхронный танец двух человек из команды), «Шторм на море» — танцевальный марафон (танцуют под разножанровые мелодии).

За смену обычно успеваем провести «Подводную одиссею команды Кусто» (конкурс видеоклипов на морскую тему), «Парад кораблей» (смотр строя и песни), конкурс вожатского мастерства «Вперёд, штурманы!»; конкурсы на знание морской терминологии, известных капитанов из литературных произведений, «Морскую перепевку» (песни о море); игру «Экипаж в гостях у экипажа»; фестиваль песни и танца «Музыкальный залив»; концерт для родителей, дружескую встречу по волейболу; «День Нептуна» (пересечение экватора); маршрутную игру «Гавань мудрости» (каждый экипаж отправляется в интеллектуальную гавань и проходит пристани, на которых выполняют различные задания, требующие логического мышления, смекалки, сообразительности и эрудиции: «Медуза» — конкурс рисунков, изображающих обитателей моря, «Игротека» — «морской бой», «Морские гонки» — за 2–3 минуты игроки должны правильно ответить на несколько вопросов, «Маячок» — мимикой и жестами один член экипажа изображает пословицу, а экипаж должен назвать эту пословицу (предлагается 5 пословиц); «Морская мозаика» — собрать четверостишие из известного стихотворения по разрозненным словам; «Спасти утопающего» — завязать морской узел.

Также за смену ребята участвуют в туристической эстафете «Риф акулы», парусной регате, ярмарке аттракционов «Мыс морских забав».

И наконец, в последний день все приходят на прощальный костёр и запуск отрядных кораблей. Экипажи под духовой оркестр идут к месту костра. Впереди идёт капитан с макетом корабля, который сделали ребята.

Любим мы и тематическую смену «За лето — вокруг света». Это — виртуальное путешествие по странам и континентам. Каждый день посвящён какой-нибудь стране: утром её флаг вывешивается на дверях клуба — столовой, по местному сахарезскому радио транслируется гимн этой страны. Утром вожатые на отрядных сборах рассказывают о стране, её традициях и обычаях, вечером ребята участвуют в национальных играх этой страны. Меню каждый день составляется с учётом специфики



национальной кухни: едим ковбойские бифштексы, итальянскую пиццу, русские щи и блины, рис с рыбой по-японски, солянку с греческими маслинами, пьем чай по-английски. Игры, познавательные занятия посвящены той стране, в которую «приезжают» путешественники. Например:

### «Индийская тропа»

На станциях стоят «злые индейцы», которым не терпится как-нибудь поиздеваться над бледнолицыми детишками; только сплочённость, сообразительность и самоотверженность отряда помогут ребятам выстоять перед кознями индейцев.

У каждого индейца должно быть несколько заданий. За каждое выполненное задание индеец даёт разное количество баллов:

*Задания:*

«Доставка». Отряд должен принести что-нибудь по желанию индейца, например, 50 убитых комаров, 3 букета полевых цветов, чей-либо автограф;

«Спорт» (чехарда, прыжки в мешках, задания на турниках, упражнения с канатом);

«Задания со словами» (сканворд, составление слова из фрагментов, ребус);

«Умелые руки» (заплести индейскую косу, пришить пуговицу, посадить дерево);

«Эксклюзив»: команде из 10 человек преодолеть расстояние в 10 метров на 7 точках опоры, передать обруч по кругу из 10 человек, не размыкая рук; связать из ремней и шнурков канат длиной в диагональ спортплощадки.

### Бразильские джунгли

Отряды бегают по лесу в поисках заданий, которые спрятаны на деревьях, пнях, в кустах. Выполнив каждое из них, ребята получают в качестве ответа одно слово. Так, справившись со всеми заданиями, отряд должен получить 10 слов, а затем из начальных букв этих слов составить одно ключевое слово. При подведении итогов учитывается наличие ключевого слова, время, за которое отряд смог его угадать, количество выполненных заданий (ключевое слово отряд может угадать, даже не выполнив все задания):

шарада («компас» — к);

японский кроссворд (картинка «рыба» — р);

составление слова из букв («упражнение» — у);

циклический палиндром: необходимо расшифровать предложение, записанное по окружности, которое одинаково читается туда и обратно, найти в этом предложении женское имя — это и есть ответ («Наша лгала Глаша» — г);

соединить точки и получить картинку-ответ («Остров» — о);

анаграмма: из букв одного слова составить новое слово («великан — валенки» — в);

составить предложение-вопрос из разрозненных слов: от-

вет на получившийся вопрос — ответ задания («отряд» — о);

ребус («развлечение» — р);

палиндром: в тексте необходимо найти предложение, которое одинаково читается туда и обратно, первое слово этого предложения — ответ («Он верба, но она бревно» — о);

кроссворд («творчество» — т);

ключевое слово — КРУГОВОРОТ.

### Африка

Трудности и опасности подстерегают путешественников на африканском континенте на каждом шагу. Утром, после подъёма, по радио раздаются звуки сафари, крики аборигенов африканских племён. У входа в столовую на холсте нарисован огромный котёл. На нём написано меню на следующий день: веточки хлебного дерева, жареные бананы, бивни слона. После завтрака раздаётся сигнал о том, что весь экспедиционный корпус выходит на исследование африканского континента. При этом всем экспедициям вручаются листы безопасности (как избежать укуса акулы, как убежать от крокодила). Все экспедиции отправляются в пустыню, где их уже ждёт племя аборигенов (вожатые в полной боевой раскраске дикарей) на берегу у большого костра. Аборигены знакомят детей с национальными африканскими забавами: тяни-толкай; перетягивание лианы; африканский шаг (пройти по прочерченной линии с грузом на голове); бег с шариком от крокодила; поиск клада в песке.

Во время тихого часа из каждой экспедиции исчезло по одному человеку (они спрятались в актовом зале). По радио сообщается, что на нас напало африканское племя, которое похищает людей. Обезвредить их можно только одним способом: сказав им 10 добрых слов. Начинаются поиски, а затем все собираются на Площади встреч (линейке), куда приводят похитителей и похищенных. На радостях, что все стали добрыми, «африканцы» приглашают на ритуальные пляски. Приходят все в полной боевой раскраске. **НО**