# Полк будущего

Жуков, Рокоссовский

# Легенда

Человечество пережило крах. Технологии, которые должны были служить прогрессу, обернулись против своих создателей. Города, некогда сиявшие огнями, теперь скрываются за стенами, а по дорогам бродят те, кто верит лишь в силу оружия. Мир расколот, и в этом хаосе поднимают голову новые угрозы — тени прошлого, жаждущие власти.

Но там, где слабеет надежда, всегда находятся те, кто готов встать на защиту.

В глубине древних лесов, там, где когда-то тренировались легендарные воины, стоит лагерь «Жуков»/ «Рокоссовский» — последний оплот чести, мужества и верности. Здесь учат не просто сражаться — здесь учат быть защитниками.

Каждое лето сюда съезжаются те, кто готов пройти путь настоящего бойца.

Те, кто однажды станет... «Полком Будущего».

Но в этом году все изменилось.

Старейшины лагеря получили тревожную весть: пробудилось Забытое Наследие — артефакт древних воинов, способный перевернуть судьбу мира.

Тот, кто овладеет им, получит силу менять ход истории. Но Наследие не терпит слабых — оно либо возвысит до героев, либо уничтожит.

Темные группировки уже близко. Они хотят захватить артефакт, чтобы подчинить себе последние свободные земли. И только «Полк Будущего» сможет им помешать.



# Образовательная часть

Огневая подготовка

Техническая подготовка

Основы туризма и школа выживания

Инженерная подготовка

Тактическая медицина и оказание первой помощи

Физическая подготовка

# Игровая цель

Построить Цитадель и помешать темным группировкам захватить артефакт, заработать необходимые ресурсы для прохождения финальной сюжетной игры «Цитадель».

# Игровая модель

- Сбор лагеря – Сбор полка
- Отряд –Взвод
- Дети – Курсанты
- Инструктор – Инструктор
- Творческая группа – Штаб пропаганды
- Дежурный – Дневальный
- Капитан отряда – Командир взвода
- Вожатые – Боевой наставник
- Старший воспитатель – Старший инструктор
- Педагог-организатор – Начальник по культурной работе
- Руководитель лагеря – Начальник лагеря

# Система мотивации

## Общелагерный уровень

Рейтинг в виде игрового баннера с изображением Цитадели, разделенного на 12 вертикальных башенок (частей).

Каждый отряд приклеивает «кирпичики», которые получают за достижения для строительства Цитадели, на свою часть.

Каждая башня имеет свой цвет, каждый уровень башни отмечен цифрой:
1 уровень — Новички
2 уровень — Ученики
3 уровень — Адепты
4 уровень — Мастера
5 уровень — Легенды

«Штурм высоты» (бонусы) – отряду, который получил 3 первых места подряд, дается дополнительный кирпичик.

«Обвал» (штраф) - За нарушение правил лагеря у взвода забирается 2 «кирпичика».

## Индивидуальные достижения

Каждый участник получает личную карту прогресса, в которую педагогический состав может отметить достижения каждого участника наклейками:
зеленый - помощь другу и лагерю
синий - мудрые мысли и достойные поступки
красный - активность в отряде и лагере
желтый - за активность в учебе
розовый - за особые заслуги (директор, старший воспитатель)

За активность и успехи дети получают дополнительную игровую валюту: жетоны бесстрашия, которые можно применить в финальной игре.

За активность и успехи на вечернем сборе получают ремувки. За смену каждый ребенок может получить 7 штук.



# Ключевые события

Презентация отрядов «Призыв»

Учебные блоки

Танцевальный конкурс «Боевой стартин»

Вечер легенд «Родина»

Ярмарка «Строевой смотр»

Сюжетная игра «Цитадель»

# Будущее России начинается здесь!