**Игровой словарь смены**

1. Команда управления (педагоги) – хранители времени
2. Лагерь – остров Страповрем
3. Отряд – звездолёт
4. Члены отряда – экипаж
5. Дежурный командир отряда – штурман звездолёта
6. Отрядное место – кают-компания
7. Общее место сбора (построения) – космодром
8. Общий сбор - слет
9. Отрядное время - навтика
10. Штаб Команды управления – рубка
11. Мастер-класс (лекции) – инструктаж
12. **Ресурс, который зарабатывают зведолёты - П**ервостражие (время)

**Отрядный рост.**

Каждый день, на общем сборе (слете) утром, отряды (звездолёты) получают свои ресурсы (первостражий) заработанные накануне. За каждую номинацию максимально можно заработать от одного до пяти ресурсов. За что можно получить ресурсы:

1. Авангард – самый организованный, дружный экипаж звездолёта за прошедший день
2. Креатив – самый творческий экипаж звездолёта
3. Дискавери (discoverer) – экипаж показавший максимальный рейтинг по результатам посещения лекций и мастер-классов
4. Атлет – достижения звездолёта в спорте и туризме.
5. Блогер – звездолёт, наиболее ярко проявивший себя в сборе информации и оповещение проекта

**Личный рейтинг участника**.

В первый год пребывания в лагере, все участники становятся студентами. В течение смены ребята могут подняться на уровень бакалавра, о чём получают соответствующий сертификат. В следующем году на программу они приезжают уже бакалаврами, либо опять студентами.

1 год. Студент; Бакалавр

2 год. Студент; Бакалавр Магистр, Аспирант

3 год. Бакалавр Магистр, Аспирант Кандидат, Доктор.

Свою карту времени каждый студент может заполнить вечером на отрядном времени (на обсуждение дня) и самостоятельно подходить к Хранителям времени, после мастер-классов и тренингов, чтобы получить себе индивидуальную оценку по принципу:

1. Усвоение – осознание
2. Применение на практике (способность к воспроизводству)
3. Новый (модифицированный) продукт на основе полученного знания.

Перейти на уровень бакалавра можно при условии, если у него в карте времени есть хотя бы одна отметка 3 уровня, две отметки 2 уровня и 15 отметок первого уровня.

Кроме того, на карте должны присутствовать отметки о вкладе данного участника получения ресурсов отрядом (звездолётом). Он может стать в какой-то из дней лучшим Блогером, Атлетом, Креативщиком, Дискавери или Авангардом своего звездолёта.