
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Центр образования
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»

Загородный центр
детско-юношеского творчества
«Зеркальный»

Игры на всякий случай (часть 2)

Санкт-Петербург
2012

Автор-составитель:

Л. Н. Николаева, методист
ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Редактор:

О. А. Супрунова, учитель русского
языка и литературы
СОШ №660 ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Макет и верстка:

Н. В. Чугунова, методист
ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Художник:

Н. В. Чугунова, методист
ЗЦДЮТ «Зеркальный»

© ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2012 г.

© ЗЦДЮТ «Зеркальный», 2012 г.

Отпечатано РИС ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ», 2012г.

Заказ № , тираж 100 экз. Подписано в печать 2012 г.

Дорогие вожатые!

Если вы работаете в лагере первую смену или даже первое лето, то эта подборка игр может показаться вам довольно сложной и трудно выполнимой.

Поэтому, если вам нужны игры в дорогу, на знакомство, на сплочение коллектива, на взаимодействие и т. п., то здесь вы их не найдете, вам нужен наш первый выпуск методического пособия «Игры на всякий случай».

В этом пособии мы собрали для вас игры на совсем другие случаи: игры более основательные, требующие специальной подготовки ведущих и участников. Для их проведения требуется довольно большой промежуток времени. Все они были придуманы, собраны и проведены в «Зеркальном» нашими вожаками, педагогами, психологами. Эти игры по станциям и ролевые игры проверены временем и пользуются заслуженной популярностью у наших детей и вожатых.

И если, прочитав этот сборник, вам захочется провести какую-либо из этих игр для своих ребят, то мы вас поздравляем – вы готовы покорить новую высоту в своей вожатской карьере. Усилий придется приложить немало, но результат того стоит.

Успехов вам в вашем нелегком труде!

Лидия Николаевна Николаева



Игра-путешествие

Игра-путешествие – форма организации соревнования, где происходит целенаправленное движение групп участников по определенной схеме.

Игра-путешествие имеет и другие названия: «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра-эстафета», у нас в «Зеркальном» это «игра по станциям».

Эта форма игры может использоваться:

- для информирования участников;
- для отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных и др.);
- для контроля полученных знаний и приобретенных умений и навыков (в этом случае проводится с использованием соревнования между командами-участницами);
- для осознания взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций;
- для сплочения коллектива...

Движение групп, участвующих в игре, осуществляется по определенной схеме, обозначенной в **маршрутном листе**. В зависимости от организационного воплощения данной процедуры существует несколько модификаций игры:

1. Маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок.
2. В маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок.
3. Порядок движения известен только проводнику.

Игра-путешествие может предполагать участие команд, состоящих из одного-двух человек, а может в состав одной команды входить целый отряд.

Деятельность на площадке может быть:

- организацией целенаправленного восприятия информации,
- выполнением задания,
- спонтанным реагированием на ситуацию.

При **подготовке** игры по станциям организаторы должны:

1. Продумать необходимую информацию для участников: легенду и правила игры.
2. Просчитать количество станций. Станций должно быть столько же, сколько команд, участвующих в игре, или больше.
3. Определить месторасположение станций на игровой территории.
4. Продумать задания, которые должны быть рассчитаны на равное количество времени для их выполнения. Важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому лучше чередовать площадки, рассчитанные на восприятие информации, с такими станциями, на которых предусматривается выполнение творческих заданий.
5. Подготовить ведущих для станций (возможно в ролевых позициях: сказочные герои, исторические персонажи...).
6. Просчитать время пребывания на станции и время, необходимое командам для перехода от одной площадки к другой.
7. Подготовить звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Таким образом, **алгоритм проведения игры** по станциям включает в себя:

1. Подготовку участников к восприятию игры.
2. Сбор-старт.
3. Движение команд по маршруту.
4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности.
5. Сбор-финиш.
6. Организация последствий.

В арсенале вожатых «Зеркального» используются следующие **типы** игры по станциям:

Кругосветка. Команда идет с маршрутным листком по строго определенному маршруту. Места расположения станций заранее известны. Команда должна пройти все станции за определенное время (равное для всех).

Ажсиотаж. Команда заранее не знает маршрута движения. В ходе игры команда определяет очередность посещения станций самостоятельно. Команда может пройти за отведенное время определенное число станций. Команда в случае невыполнения задания может пройти его повторно в порядке очередности.

Гонка на выживание. Команда получает у ведущего маршрутный листок со списком станций. За отведенное время нужно пройти как можно больше станций. Если задание на станции не выполнено с первого раза, то маршрутный листок рвется и команда начинает игру заново.

Гандикап (гонка за лидером). Команды друг за другом стартуют по определенному маршруту. Старт команд осуществляется через определенные промежутки времени. Побеждает команда с наилучшим «чистым» временем. В игровых станциях может принимать участие разное количество членов команд.

Экстрим. Команда делится на интеллектуалов и спортсменов. В то время как интеллектуалы выполняют задание, ведущий сообщает спортсменам наименование и месторасположение следующей игровой станции. Спортивные и интеллектуальные станции чередуются. Если спортсмены или интеллектуалы не справляются с заданием, то они должны выполнить штрафное задание. Побеждает команда, выполнившая задания за наименьшее время (засчитывается только «чистое» время).

Лабиринт. Команда идет с маршрутным листом по определенному маршруту. В случае невыполнения задания на игровой станции команде предлагается выполнить штрафное задание.

Фестиваль. Команды в ходе игры находят себе спарринг-команду и сообщают выполняющему конкурсное задание. В качестве дополнительного правила игры можно поставить условие, чтобы при прохождении очередного конкурсного задания спарринг-команды образовывали новую пару.

Эстафета. Команде предлагается пройти определенное количество этапов по определенному маршруту. Побеждает команда, выполнившая быстрее всех предложенные задания.

Олимпиада. Среди команд происходит жеребьевка. Команды, попавшие в одну пару, соревнуются между собой на вылет. Побеждает команда с наименьшим числом поражений.

Экспресс. Команда находится в фиксированном месте. Бегунок доставляет определенное задание, которое необходимо выполнить за отведенное время. Затем бегунок относит выполненное задание и получает новое.

Управленец. Лидеру команды объясняются правила выполнения задания. Затем он передает правила всем остальным участникам команды. Участники команды выполняют задания (все задания находятся в разных местах). По итогам выполнения задания лидер получает новую порцию информации.

ДОЛИНА ПРАВИЛ

(игра по станциям)

Дьякова О. Ю.,
педагог-организатор ЗЦДЮТ «Зеркальный».

Педагогические задачи: стимулировать взаимодействие между участниками команды, тем самым способствуя сплочению коллектива.

Игровая цель: найти на территории станции и выполнить предлагаемые задания.

Условия: каждый отряд представляет собой единую команду, каждую команду сопровождает один взрослый – наблюдатель, на каждом этапе находится игротехник.

Возраст участников: 10-16 лет.

Станции

«Трясина»

В жизни каждого человека бывают периоды, когда он вязнет в своих проблемах, как в болоте. Но чтобы ни случилось, мы можем и должны выбираться из проблем, решая их. И делать это легче тогда, когда рядом есть друзья.

Перед вами трясина. Она вязкая и очень опасная. Любая неосторожность – и вы оказываетесь в трясине. Перебраться на ту сторону можно лишь при помощи четырех кочек. Вам надо перейти на другую сторону, используя эти кочки. Но только при условии, чтобы их всегда кто-то касался. Как только кочка останется пустой, она погрузит в пучине. И переправляться придется уже на трех кочках.

«Паутина»

Вы находитесь в древней пещере. Здесь все в паутине, которую охраняет паук. Он вылезает из своего укрытия только тогда, когда кто-нибудь прикасается к его паутине. Вам необходимо пройти через паутину, не коснувшись ее. Чтобы идти дальше по лабиринту, вы должны перебраться через паутину. Помните о том, что перебраться надо всем, но кто-то без вашей поддержки и помощи этого сделать не сможет. Будьте внимательны к каждому человеку из группы.

«Шифровка»

Команде дается несколько известных фраз, зашифрованных разными способами. За определенное время надо разгадать как можно больше шифровок и прочесть фразы.

«Лабиринт»

Каждый игрок должен пройти по выложенному на земле лабиринту с завязанными глазами, следуя распоряжениям своего командира: «Вперед! Вправо! Влево!» и т.п. Если же игрок вышел за «стены» лабиринта, то ведущий станции отправляет его в «темницу», из которой он может выйти, только ответив на интеллектуальный вопрос или решив какую-либо задачу. Ведущий станции может менять расположение линий лабиринта.

«Совет кольца»

У индейцев есть такой обычай: все племя собирается в один общий круг, скрепляя его палочками, которые символизируют единство племени. Сейчас мы вспомним этот древний обычай, постараемся почувствовать единение друг с другом.

У каждого из вас в руках палочка. Образуем круг, замыкая его палочками, держать которые нужно только указательными пальцами. Теперь, не роняя палочек, сделайте круг как можно более широким, а теперь – как можно более узким. Не выроните палочки!

«Ручной мяч»

Команда становится в круг. Все участники держат перед собой открытые ладони. Задача команды – перекатывать мяч по ладоням, стараясь его не уронить.

«Болото»

Топкое болото можно преодолеть, но как не растерять при этом команды? Важна стратегия и, конечно, поддержка друзей. Ведущим обозначаются два берега. Команде предлагается перебраться с одного берега на другой при помощи двух стульев, не касаясь ногами и руками земли.

«Шкура тигра»

Команда становится на покрывало. Задача команды – не сходя с покрывала, перевернуть его изнаночной стороной кверху.

«Живое слово»

Команде предлагается за минимальное количество времени выложить на земле слово из трех букв («МИР»).

«Удар бубна»

Команда становится в круг. В центре находится водящий. Водящий хлопает в ладоши в разных темпо-ритмических вариациях. Команда должна повторять все за ведущим, не сбиваясь с темпа и ритма.

«Переправа»

Попробуйте перебраться через пропасть. Отклониться влево и вправо нельзя, можно двигаться только вперед. Команда выстраивается на бревне. Задача каждого участника – по очереди перебраться, не касаясь земли, на другой конец бревна, пройдя через всю шеренгу участников.

«Тихий шепот»

Команда становится в полукруг. Участнику, стоящему первым, ведущий показывает рисунок. Далее этот участник шепотом пытается с максимальной точностью передать описание увиденного своему соседу – и так по «цепочке» до последнего участника. Последний участник должен изобразить на бумаге то, что описал словами предыдущий человек. После ведущий сравнивает исходный рисунок с конечным вариантом. Оценивается максимальная схожесть.

«Верный путь»

На асфальте чертится прямоугольник 1,5 м на 1 м. Прямоугольник делится на квадраты. Аналогичная схема изображена на листке у ведущего, где помечен безопасный маршрут из тех квадратов, на которые можно наступать. Ступая на расчерченные на земле квадраты, команда должна перебраться с одного конца прямоугольника на другой. Если кто-то из команды наступает не на тот квадрат, он начинает свой путь заново. Таким образом, команда должна угадать, на какие квадраты можно наступать, чтобы перебраться на другую сторону.

ВСЬ МИР – ТЕАТР
(игра по станциям)

Давыдова В. А.,
художественный руководитель ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Педагогические задачи: создание условий для пробуждения познавательного интереса к театральному творчеству и возможности испытать себя в данной области.

Условия реализации: участники разбиваются на команды по 7-10 человек. Число команд не должно превышать числа станций. На старте командам выдаются маршрутные листы, где обозначено местонахождение станций и их название, а также дана условная схема маршрута передвижения. Для каждой команды своя стартовая станция. Время прохождения станции – 5 минут, время для перехода – 2 минуты. Стартуют все команды одновременно.

Возраст участников: 10-16 лет.

Реквизит: карточки с заданием для ведущих станций, раздаточный материал.

Станции

«Шифровка»

Расшифровать при помощи одного из предложенных шифров известную фразу о театре. За каждую разгаданную фразу – один балл.

1. «Настоящий артист – всегда артист, даже на сцене».
2. «Короля играет свита».
3. «Актер становится собой только тогда, когда изображает другого».
4. «Актеры как дети, им бы только поиграть».
5. «Когда играешь злого – ищи, где он добрый».
6. «Маска говорит больше, чем лицо».
7. «Музыка – это искусство печалить и радовать без причины».

Шифры

Все слова написаны подряд без пропусков.

В словах пропущены первые буквы.

Текст читается справа налево.

Текст разбивается произвольно.

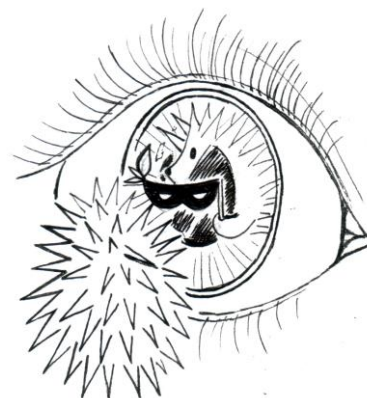
Текст читается с помощью зеркала.

Читаются только четные буквы.

Четные и нечетные буквы поменялись местами.

Меняются местами половинки слов.

Читается первая буква с начала, затем первая с конца.



Шифровка

1. «АСТОЯЩИЙ РТИСТ – СЕГДА РТИСТ, АЖЕ А ЦЕНЕ».
2. «КОРОЛЯИГРАЕТСВИТА».
3. «КАЕТР ТСНАВОТИЯС ОСОБЙ ОТЬЛОК ОТДГА, ОКДГА ЗИБОАРАЖТЕ РДГУГО».
4. «АКТ ЕРЫК АКДЕТ И, ИМБЫТ ОЛЬК ОПОИГ РАТЬ».
5. «АКБОВГИДСА МИДГОРЗАЖЕРШЧЬ УЗИЛЯОПГФО – ВИРЦКИ, ЮГИДВЕ ЖОРН ЕДПОЖБИРЯЫСЙ».
6. «СКАМА ОРИТГОВ ШЕБОЛЬ, ЕМЧ ЦОЛИ».
7. «ЫНИЧИРП ЗЕБ ЪТАВОДАР И ЪТИЛАЧЕП ОВТССУКСИ ОТЭ – АКЫЗУМ»

«Комедия дель арте»

Надев традиционные маски дель арте, надо разыграть импровизированную комическую ситуацию. Ведущий по своему усмотрению начисляет баллы от одного до трех, в зависимости от того, насколько интересно и артистично участники смогут разыграть маленький спектакль.

«Театр-экспромт»

Участникам раздаются карточки с ролями. Ведущий зачитывает текст, а герои экспромтом разыгрывают действие. Ведущий начисляет баллы от одного до трех по своему усмотрению, в зависимости от того, насколько интересно и артистично участники смогут разыграть маленький спектакль.

Холодным зимним утром на небе появилось яркое **СОЛНЫШКО** и всем широко улыбнулось. Но никто в ответ не улыбнулся. **СОЛНЫШКО** нахмурилось и спряталось обратно. И сразу закружился пушистый **СНЕГ** и начал легко падать на землю. Старый **ЗАБОР** покрылся инеем и скрипел от мороза. Серая **ВОРОНА** тяжело уселась на забор и, неуклюже раскачиваясь, жалобно каркала от холода и голода. Под забором сидел ободранный **КОТ** и тоже от голода и холода орал диким мявом во все кошачье горло. Мимо забора шла **ХОЗЯЙКА** и несла **КОРЗИНКУ**, из которой выглядывала большая сочная **КОЛБАСА**. Хозяйка не заметила, как сочная **КОЛБАСА** вывалилась из корзинки и упала прямо на **СНЕГ**. **КОТ** и **ВОРОНА** сразу накинулись на **КОЛБАСУ** и стали перетягивать ее каждый в свою сторону. Вдруг **КОТ** выхватил **КОЛБАСУ** и начал драпать с ней вокруг **ЗАБОРА**. **ВОРОНА**, хлопая крыльями, бежала за **КОТОМ**, крича во все воронье горло. На шум прибежала **ХОЗЯЙКА**, размахивая **КОРЗИНКОЙ**. **ВОРОНА** и **КОТ** с испуга вскарабкались на **ЗАБОР**. **ХОЗЯЙКА** подняла обкусанную **КОЛБАСУ** и унесла ее в своей **КОРЗИНКЕ**. Но **ХОЗЯЙКА** пожалела **КОТА** и **ВОРОНУ** и вынесла им **КОРЗИНКУ**, где лежал **СУХАРИК** и большая **КОПЧЕНАЯ КОСТОЧКА**. **ВОРОНА** с радостью обклевала **СУХАРИК**, а **КОТ** облизал аппетитную **КОСТОЧКУ**, урча и причмокивая. Снова выглянуло **СОЛНЫШКО** и широко всем улыбнулось. **ВОРОНА** и **КОТ** улыбнулись ему в ответ. Потом объевшиеся **КОТ** и **ВОРОНА** благополучно повалились на **СНЕГ** и дружно захрапели. Так **ВОРОНА** и **КОТ** подружились.

«Имитация звуков»

Каждому игроку группы выдается карточка. Участники должны создать звуковую иллюстрацию к тому предложению или словосочетанию, которое записано на карточке. По очереди каждый участник пробует имитировать звуки, издаваемые определенным предметом, а также звуки, сопровождающие явление природы или событие. За каждый точно симитированный звук начисляется один балл.

1. Кипит чайник.
2. Работает пылесос.
3. Скрипит дверь
4. Включается автомобильная сирена.
5. Заколачивают гвоздь в стену.
6. Звенит школьный звонок.
7. Хлопает форточка.
8. Завывает ветер.
9. Гремит погремушка.
10. Звонит сотовый телефон.
11. Стреляют из охотничьего ружья.
12. Поезд в метро подъезжает к станции.
13. Разбивается посуда.
14. Слышится топот коня.
15. Взлетает самолет.
16. От станции отходит паровоз.
17. В море гудит пароход.
18. Утро в деревне
19. Звуки на «птичьем» рынке.
20. Проносится гоночный автомобиль.
21. Скрипит падающее дерево.
22. Шлепают по лужам.
23. Треск электрического разряда.
24. Скрипит армейский сапог.
25. Что можно услышать ночью в замке с привидениями.
26. Тормозит машина.
27. На скрипке играет дилетант.
28. Настраивают радиоприемник на нужную волну.
29. Кукует влюбленная кукушка.
30. Идут работы на стройке.
31. Жужжат пчелы в улье.
32. Ракета взлетает в космос.

«Репродукция картины»

Команде предлагается вытянуть карточку, с обратной стороны которой находится репродукция известной картины. Участники должны с максимальной точностью изобразить сюжет данной картины и по сигналу ведущего оживить его. За каждое точное воспроизведение начисляется от одного до трех баллов, на усмотрение ведущего.

«Скороговорки»

Всем игрокам выдаются карточки со скороговорками. По истечении 30 секунд каждый участник по очереди должен трижды произнести свою скороговорку, постепенно увеличивая темп речи. За каждую удачно произнесенную скороговорку начисляется балл.

1. *Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка бела губа была тупа.*
2. *Бомбардир бомбардировал Бранденбург.*
3. *Водовоз вез воду из-под водопровода.*
4. *На меду медовик, а мне не до медовика.*
5. *Щетинка у чушки, чешуйка у щучки.*
6. *Тридцать три корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали.*
7. *В поле полет Фрося просо, сорняки выносит Фрося.*
8. *У Феофана Митрофаныча – три сына Феофаныча.*
9. *У Сени и Сани в сетях сом с усами.*
10. *Везет Сенька с Санькой Соньку на санках.*
11. *Все бобры для своих бобрят добры.*
12. *От топота копыт пыль по полю летит.*
13. *Верзила Вавила весело ворочал вилами.*
14. *Цапля чахла, цапля сохла, цапля сдохла.*
15. *Шла Саша по шоссе и сосала сушку.*
16. *Фараонов фаворит на сапфир сменял нефрит.*
17. *Волхвовал волхв в хлеву с волхвами.*
18. *Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет.*

«Озвучка»

Ведущий читает текст, делая паузы. Участники по ходу чтения озвучивают все, что может издавать какие-либо звуки, то есть сопровождают чтение звуками, соответствующими содержанию текста. За каждый озвученный сюжет начисляется от одного до трех баллов на усмотрение ведущего.

1. Ночь в деревне Ключевка. Идет дождь, временами сверкают молнии, гремит гром. Трижды прокукарекал петух. Заскрипел пружинами старой кровати, встала и оделась хозяйка. Тихонько прикрыв дверь, она вышла в хлев, подоила корову, покормила кур и поросенка, который звонко хрюкнул ей в ответ. Взошло солнце...

2. Ночь. Маленький полустанок. Путьевой обходчик, опрокинув стул, громко хлопнув дверью, вышел из дома и отправился к переезду. Грязь хлюпает у него под ногами, идти тяжело. Наконец шлагбаум опущен, стрелки переведены, бурча себе под нос что-то о погоде, обходчик возвратился домой. Взошло солнце...

3. «Темная ночь, только ветер гудит в проводах, тускло звезды мерцают». Влюбленная пара медленно прогуливается по набережной. В воде плещутся рыбки. Парень и девушка что-то шепчут друг другу, их лица сближаются... Шепот переходит в поцелуй. Взошло солнце.

4. Раннее утро. В одном из окон девятиэтажного дома вспыхнул свет. Мама, тихонько пройдя на кухню, готовит завтрак: кипит вода в чайнике, шипит масло на сковороде. Прозвенел будильник, проснулся папа и отправился поднимать детей. В то время, пока длился бой подушками, взошло солнце...

«Сказка в разных жанрах»

Ведущий предлагает участникам разыграть сюжет известной сказки «Три поросенка» в разных жанрах, представив ее как комедию, как трагедию или как мелодраму. За каждый удачно сыгранный сюжет ведущий начисляет от одного до трех баллов на свое усмотрение.

«Дыхание и дикция»

Участникам предлагается произнести скороговорку «33 Егорки», используя сценическое длинное дыхание и не ошибаясь в произношении слов. Ведущий начисляет столько баллов, сколько «Егорок» сможет назвать обладатель самого длинного дыхания.

«Море волнуется раз...»

Ведущий произносит: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три. Морская фигура, замри!». Все участники, изображая волны, двигаются. На последних строчках все должны замереть в той позе, в которой их застали последние слова. После того как фигуры застыли, ведущий, прикасаясь по очереди к каждой фигуре, «оживляет» ее. Участник, чью фигуру «оживили», должен дать название своей фигуре и показать, как она двигается.

Ведущий может задавать разные темы фигурам, например: лесная, небесная, космическая, «мультипликационная» и т.д. За каждую удачно представленную фигуру начисляется балл.

«Сюжет»

Ведущий раздает участникам карточки, на которых записаны разные сюжетные куски известной сказки. Задача участников - за короткий промежуток времени выстроиться так, чтобы все куски сложились в логическую сюжетную линию. Ведущий начисляет столько баллов, сколько секунд потребовалось участникам, чтобы выполнить задание.

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. Жили-были старик со старухой. | 8. Яичко упало и разбилось. |
| 2. Жила у них курочка Ряба. | 9. Дед плачет. |
| 3. Снесла курочка яичко. | 10. Баба плачет. |
| 4. Яичко не простое, а золотое. | 11. Курочка кудахчет: |
| 5. Дед бил-бил, не разбил. | 12. «Не плачь, дед, не плачь, баба!» |
| 6. Баба била-била, не разбила. | 13. «Я вам снесу яичко другое, не |
| 7. Мышка бежала, хвостиком
махнула. | золотое, а простое». |

«Интонация»

Ведущий выдает каждому участнику карточку с текстом детского стихотворения.

*Идет бычок качается,
Вздыхает на ходу:
– Ой, доска кончается,
Сейчас я упаду!*

Задача каждого участника – прочитать данное стихотворение с интонацией, которая соответствует ситуации, заданной ведущим. Один балл приносит команде тот, кто справился с заданием.

- | | |
|--|--|
| 1. Вы на митинге. | 12. Вы неожиданно сдали экзамен на «5». |
| 2. 40 градусов мороза. | 13. Оправдываетесь перед учителем |
| 3. Признаетесь в любви. | 14. Обиделись на бабушку |
| 4. За вами гонится злая собака. | 15. Как лошадь, только что научившаяся говорить. |
| 5. Вы большой зануда. | 16. Хвастаетесь. |
| 6. Вы новый русский. | 17. Рассказываете страшную сказку. |
| 7. Вы дрессировщик. | 18. Бойтесь разбудить вожатого. |
| 8. Вы диктор эстонского телевидения. | 19. Сочиняете гениальный стих. |
| 9. Вы очень строгий учитель. | 20. Пытаетесь передать секретную информацию. |
| 10. У вас утонула любимая рыбка. | |
| 11. Объясняете уже 20-й раз, но вас не понимают. | |

«Интеллектуальные вопросы»

Ведущий задает вопросы о театре. За каждый правильный ответ команда получает один балл.

1. Как называются лампы, освещающие сцену? (*Софиты.*)
2. Традиционный персонаж французского народного театра? (*Пьеро.*)
3. Традиционный персонаж итальянских комедийных масок? (*Арлекин.*)
4. Родина великого Шекспира? (*Англия.*)
5. Первое выступление артиста? (*Дебют.*)
6. Как называется первый показ спектакля? (*Премьера.*)
7. Литературное произведение, написанное автором для театра? (*Пьеса.*)

«Изобразить пословицу»

Из команды выбираются два участника. Им необходимо при помощи жестов и мимики изобразить пословицу, а команда должна ее отгадать. Каждую пословицу представляют новые участники. За отгаданную пословицу ведущий начисляет три балла.

*На чужой каравай рот не разевай.
За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.
Дареному коню в зубы не смотрят.
Доброе слово и кошке приятно.*

«Исполнение песни»

Ведущий задает манеру пения или образ поющих. Команда должна исполнить известную песню согласно тому образу, который определен ведущим. За каждую хорошо и дружно исполненную песню ведущий начисляет один балл.

Песня «Во поле березка стояла».
Исполняют:

- 1) хор Красной Армии,
- 2) хор детского сада,
- 3) академический хор,
- 4) английские джентльмены.

Песня «В лесу родилась елочка».
Исполняют:

- 1) африканские аборигены,
- 2) кавказские горцы,
- 3) оленеводы Чукотки,
- 4) индейцы из племени апачей.

КЛАДОВЫЕ ЗДОРОВЬЯ
(игра по станциям)

*Семенова Е. М.,
методист ЗЦДЮТ «Зеркальный»*

Цель: формирование приоритетов здорового образа жизни среди детей и подростков.

Педагогические задачи:

- пропаганда позитивных идей здорового образа жизни;
- развитие логического мышления у детей и подростков;
- приобретение практических навыков здорового образа жизни;
- развитие навыков работы в команде;
- развитие коммуникативных качеств.
- формирование потребности в ежедневном укреплении своего здоровья;
- развитие умения адаптироваться в новой ситуации;
- создание условий для раскрытия личностного потенциала детей и подростков.

Место проведения: территория ЗЦДЮТ «Зеркальный», на случай дождя разработан план проведения в главном корпусе ЗЦДЮТ «Зеркальный».

Время игры: 1 – 1,5 часа (5 минут – станция, 2 минуты – переход)

Количество участников: в команде 10 человек, количество команд от отряда не ограничено.

Реквизит:

- каждому ведущему станции – описание этапов;
- маршрутные листы – 15 экз.;
- басня «Лиса и ворона»;
- аптечка, карточки (название каждого предмета и каждого лекарственного средства для аптечки должно быть записано на отдельной карточке);
- листы бумаги формата А4,
- ручки,
- спортивный обруч,
- магнитофон (для этой игры нужно подобрать веселые мелодии).

Станции

«Хранитель времени»

(Ведущий одет в костюм звездочета.)

Покажите на часах, в какое время необходимо ложиться спать, когда нужно есть, отдыхать, играть.

Если ребята справляются с составлением режима дня, звездочет дает пояснение по каждому промежутку времени и рисует в их маршрутном листе звезду.

«Царственная Мышца и Князь Дыхания»

(Ведущий одет в древнегреческий костюм.)

Вот перед вами две страницы из учебников школы Древней Греции. На этих страницах рассказ о работе сердца и легких, к сожалению, часть слов со временем стерлась, попробуйте, используя «лексический ларец», восстановить утраченные слова.

Если ребята с заданием справляются, ведущий рисует в их маршрутном листе сердце.

«Мистер Мускул»

(Ведущий одет в спортивный костюм с олимпийской символикой..)

Придумайте и покажите всем отрядом зарядку для отдельных частей тела (рук, ног, языка, головы, уха, пальцев рук).

Если ребята справляются, Мистер Мускул рисует в их маршрутном листе капельку силы.

«Лесная Мельпомена»

(Ведущий в образе Бабы-яги.)

Инсценируйте экологическую басню «Лиса и Ворона».

Если ребята справляются с заданием, Баба-яга рисует в их маршрутном листе театральную маску.

«Солнцеворот»

(Ведущий в образе « Рыжий, рыжий, конопатый».)

По команде *ЛУЧИКИ* отряд берет обруч одной рукой, а другую выставляет. По команде *СОЛНЕЧНЫЕ ЗАЙЧИКИ* все разбегаются, ладошки к голове. Команда *СОЛНЕЧНЫЙ КРУГ* – встают в круг, держась за плечи. Команда *СОЛНЕЧНАЯ НИТЬ* – строятся в линию. Команда *СОЛНЕЧНЫЙ КЛУБОЧЕК* – закручиваются в спираль, держась за руки.

Если ребята справляются с заданием, ведущий рисует в их маршрутном листе солнышко.

«Здоровье – это здорово!»

(ведущие – Сказ 1 и Сказ 2.)

Команда должна защитить лозунги «Каша – это здорово!» и «Молоко – основа жизни!»

Если ребята справляются с заданием, Сказы рисуют в их маршрутном листе улыбку.

«Аптечка здоровья»

(Ведущий в образе доктора.)

Соберите из вещей, разложенных на столе, аптечку.

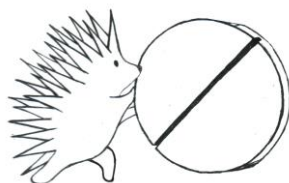
Если ребята справляются с заданием, доктор рисует в их маршрутном листе красный крест.

«Три кита страны питания»

(Ведущие – Бабушка 1 и Бабушка 2.)

Разгадайте кроссворды, ответив на заданные вопросы.

Если ребята справляются с заданием, Бабушки рисуют в их маршрутном листе яблоко.



ЦВЕТОК ДРУЖБЫ (игра по станциям)

Давыдова В.А.,
художественный руководитель ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Цель: воспитание толерантного отношения к людям разных национальностей, путем вовлечения в национальные игры народов мира.

Условия реализации. В игре принимают участие команды по 10-15 человек. Игра проходит на большой территории, где в разных местах располагаются станции. На каждой станции находится мастер игры, одетый в национальный костюм той страны, игру которой он предлагает.

На стартовой площадке перед началом игры ведущий выдает каждой команде карту местности, где проходит игра, и список стран. Командам необходимо самостоятельно найти как можно больше станций, познакомиться с правилами игр и сыграть в них.

По мере прохождения каждой станции участники получают лепесток определенного цвета, который они приклеивают на карту. Лепестки приклеиваются в виде цветка. К концу выделенного на игру времени команды приносят свои карты на исходную точку. Ведущий подсчитывает количество набранных лепестков и объявляет победителя.

Реквизит:

- маршрутные листы для участников, с указанием названий игр и списка стран.
- для ведущих станций – национальные костюмы, конверты с лепестками, игровой инвентарь, если это необходимо.

Возраст участников: 7-15 лет.

Станции

« A pizza hut» (США)

Эта американская игра получила свое название от закуской – “Э пицце хат”. Перед началом игры вожатый договаривается с детьми, как они будут показывать пиццу и кентуккийских жареных цыплят. Произносится следующий текст:

Э пицце хат (изображаем размешивание пиццы круговыми движениями рук),
Э пицце хат,
Кентукки фраед чикен
(кисти рук прижаты к груди, изображается хлопанье крыльями)
Энд э пицце хат.
Э пицце хат,
Э пицце хат,
Кентукки фраед чикен
Энд э пицце хат,
МакДональдс
(руками изображается буква «м» либо поочередное поднятие левой и правой руки)!
МакДональдс!
Кентукки фраед чикен
Энд э пицце хат.

На следующем этапе играющим предлагается изобразить пиццу и цыплят в увеличенном масштабе, а затем наоборот – в уменьшенном.

«Булчута (охотники)»

(Якутия)

Игра проводится на местности с четко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество охотников («булчут»), например, на 20 участников 8 охотников.

Игра может быть организована по-разному. В одном случае охотники разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» охотники могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока — как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли охотника.

В другом случае каждый пойманный игрок становится охотником, таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний игрок становится охотником.

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля. Ловить можно и охотников.

«Да» и «нет»

(Болгария)

Эту игру можно проводить за столом. Ведущий: «Вы знаете, что многие жесты имеют интернациональное значение, например, большинство жестов угрозы. Но имеются и существенные различия в смысловом наполнении одних и тех же жестов в разных странах. Так, например, если русский в знак отрицания качает головой, то для болгарина этот жест имеет противоположное значение – он выражает согласие. И наоборот, болгарин в знак отрицания наклоняет голову вниз. А теперь я буду вам задавать вопросы по-русски, а вы, отвечая, жестикулируйте по-болгарски, а слова «да» и «нет» при ответе используйте русские».

«Чуйрук тутды (держи за хвост)»

(Туркмения)

Игра требует распределения ролей: водящий — волк, все остальные игроки — овцы.

Водящий находится в центре круга, который образуют овцы. Волк притворяется спящим, овцы, двигаясь по кругу, поют какую-нибудь песню. Постепенно овцы медленно начинают сходить к центру, стремясь дотронуться до волка. Волк же, неожиданно вскочив, принимается ловить овец. Важно помнить, что водящий может начать игру только после того, как одна из овец дотронется до него. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается тем же образом.

«Доброе утро, охотник!»

(Швейцария)

Игроки становятся в круг, выбирают охотника – водящего, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу одного из играющих. Тот, до кого дотронулся охотник, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!» – и тут же идет по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идет охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!» И оба бегут, чтобы занять оставшееся пустым место в кругу. Тот, кто не успел этого сделать, становится охотником.

«Кто здесь музыканты»

(Польша)

Во время этой игры участники не только повторяют за ведущим слова, но и делают движения руками, соответствующие игре на том музыкальном инструменте, про который поётся в куплете. На последней фразе, когда произносится слово «Хей!», правая рука резко отводится в сторону и вверх.

Старайтесь делать ударение в словах на первый слог. Игра-то польская.

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На пьянино!

Дети: На пьянино.

Вместе:

(Изображается игра на пианино.)

А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.

А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.

А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.

А-пьянино-ХЕЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На бубне!

Дети: На бубне.

Вместе:

(Руки ставятся на воображаемый бубен.)

Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На скрипиче.

Дети: На скрипиче.

(Руки ставятся на воображаемую скрипку.)

Вместе:

Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи.

Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи.

Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи.

Чип-чи-рипчи-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На свирели.

Дети: На свирели.

Вместе:

(Изображается игра на дудочке.)

Свири-свири-свири-свири.

Свири-свири-свири-свири.

Свири-свири-свири-свири.

Свири-свири-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На пузе.

Дети: На пузе.

Вместе:

(А вот здесь можно поиграть не только на своем «пузе», но и на животике соседа.)

Пуза-таки-пуза-таки. Пуза-таки-пуза-таки.

Пуза-таки-пуза-таки. Пуза-таки-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На нервах.

Дети: На нервах.

Вместе:

(Руки разводятся в стороны из центра груди.)

Нерва-таки-нерва-таки.

Нерва-таки-нерва-таки.

Нерва-таки-нерва-таки.

Нерва-таки-ХЭЙ!

«Земля, вода, огонь, воздух»

(Армения)

Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: “земля”, “вода”, “воздух”, огонь”. Если ведущий сказал “земля”, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово “вода” играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово “воздух” – названием птицы. При слове “огонь” все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

«Пожарная команда»

(Германия)

Для игры понадобятся стулья, установленные по кругу спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары барабана, бубна). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предметы одежды. Игра продолжается. Каждый участник снимает 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!» Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

«Поймай у кого камешек»

(Греция)

Все игроки выстраиваются в одну шеренгу. Напротив них располагается ведущий, у которого имеется камешек. Все протягивают вперед вытянутые руки со сложенными ладонями. Ведущий ходит перед шеренгой и делает вид, будто хочет положить камешек в ладонь игроков. Затем незаметно опускает его в чьи-нибудь ладони. Тот, кому достанется камешек, бежит до обозначенного заранее места. Остальные игроки преследуют его и пытаются поймать, пока он в поле. На линии его уже схватить нельзя. Если этого игрока никто не поймал, то он становится ведущим. Если же его поймают, место ведущего займет игрок, первым коснувшийся того, кто бежал с камешком.

«Поймай хвост дракона»

(Китай)

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» – поймать «хвост». А задача «хвоста» – убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права расцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост»

«Последняя пара – вперед!»

(Швеция)

Игроки делятся на пары, берутся за руки. Тот, кто остался один, становится водящим. Пары выстраиваются друг за другом. Впереди на расстоянии 3-х метров от первой пары стоит водящий, спиной к игрокам. Неожиданно он кричит: «Последняя пара, вперед!» Последняя пара выполняет команду таким образом, чтобы, обойдя ведущего, взяться перед ним за руки. Ведущий не может оглядываться или поворачивать голову, он видит игроков лишь тогда, когда они оказываются перед ним. Теперь он бросается к одному из них и старается поймать, прежде чем они возьмутся за руки. Если ему это удастся, то пойманный игрок становится водящим, а бывший водящий образует пару с оставшимся игроком. Они становятся в ряд первой парой, и игра продолжается.

«Потяг»

(Белоруссия)

Участники выстраиваются на центральной линии (крайние). Игроки разных команд стоят через одного и обращены лицом в разные стороны. По сигналу играющие берутся под руки, образуя цепь. По второму сигналу начинают толкать и тянуть своих соперников по команде, стараясь завести за крайнюю линию. Таким образом проводится несколько попыток, по результатам которых выявляется команда-победительница.

«Чулмак цены (продаем цветы)»

(Татарстан)

Играющие (продавцы) образуют круг, водящий — за кругом. Водящий, подходя к одному из продавцов, начинает вести торг:

- Эй, дружок, продай цветок!
- Покупай...
- Сколько дать тебе рублей?

Продавец называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько продавец согласился продать цветок; затем и водящий, и продавец обегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится продавцом, а игрок, оставшийся без места, — водящим.

«Сосед, подними руку!»

(Латвия)

Играющие, стоя или сидя, образуют круг, потом выбирают ведущего. Последний занимает положение внутри круга. Он ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к которому обратился ведущий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т.е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из участников ошибся, т.е. поднял не ту руку, только попытался поднять руку или вообще забыл её поднять, то он меняется с ведущим ролями. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Внимание! Ведущий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому желает обратиться.

«Хлопушки»

(Корея)

Все играющие встают в круг. Вожатый разучивает с детьми следующий ритм: два удара по коленям, затем дважды выбрасываются руки с жестом “Во!” (кисти рук сжаты в кулак, большой палец каждой руки поднят). Освоив ритм, можно приступать к самой игре. После первых двух хлопков по коленям, вожатый называет свое имя (одновременно с выбрасыванием жеста “Во!”), после вторых двух хлопков имя того, кому он передает голос. И так далее. Дабы избежать проблемы с повторяющимися именами, можно заменить жест на указующий.

В игре возможны варианты:

игрок может вызвать себя (после вторых хлопков снова назвать свое имя), но не более двух раз; а может, не называя себя, сразу передать эстафету.

В случае ошибки игрок выходит из игры. Имена выбывших игроков называть нельзя.

«Японские салки»

(Япония)

Водящий преследует остальных играющих, и если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать, держась рукой за ту часть тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

«Клади платок»

(Киргизия)

Играющие рассаживаются по кругу на расстоянии одного или двух шагов друг от друга. Водящий остается за кругом. Он берет в руки платок, свернутый жгутиком. Обегая круг за спинами сидящих, он незаметно подкладывает платок одному из них и продолжает бежать по кругу. Если играющий заметит у себя за спиной платок, он поднимает его и старается догнать водящего, а тот стремится занять свободное место. Если водящий добежит до платка раньше, чем его обнаружит сидящий, то он поднимает платок, продолжает бежать и кладет платок за спиной любого другого игрока.

Игроки, сидящие в кругу, не должны оглядываться и подсказывать друг другу. Догоняя ведущего, играющий может незаметно положить платок на спину другому игроку. Все бегут в одном направлении.

«Успей поймать»

(Народы Сибири и Дальнего Востока)

На игровой площадке находятся две равные по количеству группы участников: девочек и мальчиков. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и наоборот, если мяч остается у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.





А КТО НЕ РИСКУЕТ?

(игра по станциям)

Николаева Л. Н. – методист ЗЦДЮТ «Зеркальный»,
 Чахоян О. Г. – руководитель клуба «ЮКОН»
 ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ»

Цель: предоставить возможность выбора способов увеличения капитала, развивать умение просчитывать риски.

Условия реализации. Игра индивидуальная, каждый играет за себя. У каждого игрока есть первоначальный капитал, который составляет 20 фишек. В этой игре ребятам предлагается рискнуть и тем самым увеличить свой капитал, но они должны знать, что при неблагоприятном стечении обстоятельств этот капитал можно и потерять.

На территории лагеря располагается некоторое количество игровых точек, в работе которых ребята могут принять участие. Конкурсные задания нельзя выполнять в паре с представителем своего отряда.

В финале игроки сдают имеющийся в конце игры капитал организаторам.

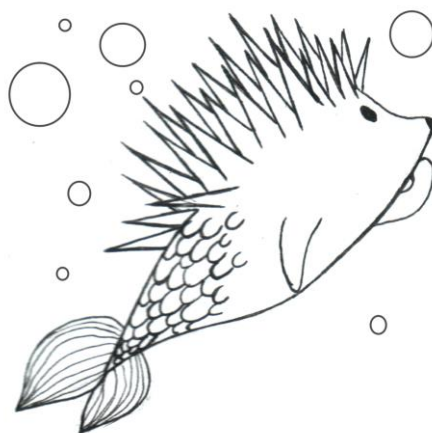
Описание игровых точек

Название	Описание	Реквизит
Моментальная лотерея «Спринт»	На этой станции участники покупают лотерейные билеты за 1 фишку. Билеты могут быть: «без выигрыша» – 50%, «еще один билет» – 40%, «2 фишки» – 9%, «10 фишек» – 1%.	1) барабан или банка 2) лотерейные билеты – всего 100 штук 3) фишки – 20 штук
Лотерея «Лото»	На этой станции предлагается угадать выигрышную комбинацию чисел. Участники заполняют карточку, в которой отмечают 4 числа из 25, одну часть оставляют себе, другую отдают ведущему. Затем ведущий из мешка достает выигрышные номера. Стоимость участия в игре – 1 фишка. Если есть одно совпадение, участник выигрывает 1 фишку, если два – 2 фишки, если три – 5 фишек, если четыре – 10 фишек. Игрок не получает ничего, если не угадал ни одного номера.	1) мешок с бочонками лото 2) билеты лотереи – 100 штук 3) фишки – 20 штук
Банк «Филиал Швейцарского»	В банк можно положить деньги под проценты. В каждом банке свои условия – на 30 мин. под 20% не менее 5 фишек – в трех банках, на 30 мин. под 100% не менее 10 фишек, на 1 час под 100% любое количество фишек. По истечении 40 мин. один банк возвращает фишки в соотношении 1:1, второй банк – с обещанными процентами, третий банк – замораживает выплаты в связи с кризисом.	1) расписки для каждого банка – по 20 экз. + чистые листы 2) фишки – 20 штук
Банк «Народный»		
Банк «Рога и копыта»		

--	--	--

Биржа «Озерная»	На бирже продаются акции разных компаний по 3 фишки. Курс акций постоянно колеблется – повышается и падает. В любой момент можно продать акцию по текущему курсу – получая прибыль или теряя средства.	1) акции – 100 штук 2) табло колебания курса 3) фишки – 40 штук
Кубик-рубик	Надо кинуть кубик, предварительно сделав ставку на четное или нечетное число. Стоимость игры 1 фишка. Победил – удвоил результат.	1) кубик 2) фишки – 20 штук
Блеф-клуб	Играют 2 человека. Они сами определяют стоимость игры. Ведущий задает им по очереди вопросы, на которые они должны ответить «верю» или «не верю». Кто первый ошибся – проигрывает.	вопросы для игры «Блеф-клуб»
Поле чудес	Играют трое игроков примерно одинакового возраста. Стоимость игры – 1 фишка. На табло закрыто слово из 5 букв. Кто угадает слово первым – выигрывает. Если слово угадано с одной буквы, игрок получает 4 фишки, с двух букв – 3 фишки, с трех букв – 2 фишки, с четырех букв – 1 фишку. Если слово названо сразу и открывать буквы не пришлось, выплачивается 5 фишек.	1) табло (слова – задания с закрытыми буквами) – 10 штук 2) фишки – 20 штук
Навуходоносор	Играют двое или трое ребят примерно одного возраста. Из заданного слова (Навуходоносор) за 1 минуту надо составить самое длинное слово. Тот, чье слово длиннее, получает 2 фишки.	листы бумаги и ручки
Камень, ножницы, бумага	Игра «Камень, ножницы, бумага» на фишки. Играют двое, кладут в банк по 1 фишке. Играют три раза (или дальше до первой победы). Победитель забирает 2 фишки.	
Клад	В песке на достаточно большой территории закопан клад. Вся территория разделена на квадраты. Игроку предлагается выбрать себе участок для раскопок. Стоимость раскопок на одном квадрате – 2 фишки. Стоимость лопаты – еще 2 фишки. Ставка на то, что клад находится именно на выбранном участке.	1) веревка – шнур для разметки 2) шкатулка, сундук 3) фишки – 50 штук

Ипподром	В скачках участвует 4 лошади. Каждый игрок выбирает себе лошадь и делает на нее ставку, самостоятельно определив сумму. На подставке лошади написано «Пришла первой», «Пришла второй» и т.д. Если лошадь игрока пришла первой, сумма удваивается, второй – возвращается прежняя, третьей и четвертой – проиграл.	1) 4 фигуры лошадей 2) карточки «Пришла первой», «Пришла второй» и т. д.
Агентство знакомств	За 1 фишку участнику выдадут сердечко с номером, по которому он сможет узнать свою половину, место и время свидания.	сердечки с номерами, разрезанные пополам – 50 штук
ЗАГС	Если свидание состоялось и участники друг другу понравились, они могут отправиться в ЗАГС и зарегистрировать брак. После этого им выдадут «подъемные» – бонус для молодоженов (4 фишки на двоих).	1) свидетельства о браке – 20 экз. 2) фишки – 40 штук
Цыганка	Предлагает погадать, предсказать судьбу, показывает карточные фокусы, морочит всем голову, выманивает фишки.	костюм для ведущей
Полиция	Штрафует за превышение скорости на территории лагеря, за непристойное поведение и т.д., ловит цыганку	костюмы для ведущих
Для всех		фишки – по 20 штук каждому участнику



ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ЗАРЯДКА

(игра по станциям)

*Николаева Л. Н., Чугунова Н. В.,
методисты ЗЦДЮТ «Зеркальный»*

Цель: создание условий для развития креативности, проявления положительных эмоций.

Условия реализации. Станции расположены на территории лагеря, у каждой команды – конверт с планом местности. Время нахождения на станции – 5 минут, время на переход – 2 минуты. После выполнения задания на каждой станции команды получают марку, на которой написаны буквы. На последней станции участникам выдается конверт-бланк, где из полученных марок необходимо составить слово.

Станции

«Игра-игрушечка»

Ведущий проводит игру-шутку. Выбирайте любую!

1. «Любовный рассказ»

Выбирают (по желанию) двух водящих – юношу и девушку – и уводят за пределы слышимости. Вожатый объявляет: «Этой паре сейчас предстоит придумать историю собственной любви. По возвращении водящие будут задавать вопросы. Если в последнем слове их вопроса последняя буква – гласная, то круг отвечает «Да!», а если согласная, то – «Нет!». В случае если слово оканчивается мягким знаком, круг говорит "Не знаем" или «Неважно».

Когда приглашают водящих, им сообщают следующее: «Мы тут без вас придумали любовную историю. Вы должны ее узнать, задавая вопросы, которые предусматривали бы лишь однозначные ответы: «Да», «Нет», «Не знаем». Что поймете – потом расскажете».

Если водящие растерялись, нужно им чуточку помочь. В конце игры вожатый благодарит водящих за то, что они рассказали всем свою «чудесную любовную историю».

2. «Да. Нет. Да.»

Группа ребят, не знающих эту игру, выходит из комнаты. Заходят по одному по приглашению. Ведущий договаривается с ними, что они будут отвечать на три его вопроса в определенном порядке, чередуя ответы «да», «нет», «да».

Ведущий. Ты знаешь, что это? – (показывает на свою руку).

Игрок. Да.

Ведущий. А знаешь, зачем это?

Игрок. Нет.

Ведущий. А хочешь покажу?

Игрок. Да.

Ведущий. Пожимает ему руку.

Затем аналогично показывает на щечку игрока и в конце диалога целует её. Потом показывает на губы, а когда на последний вопрос игрок отвечает «да», ведущий слегка наклоняется к нему и, задевая пальцами по своим губам, издает звук «бррр». После ведущий поручает свою роль этому игроку. Приглашается следующий водящий (если ведущим становится мальчик, то приглашается девочка, и наоборот). Лучше, чтобы игроки чередовались: мальчик, девочка.

3. «Семейка Адамс»

В начале игры нескольких ребят выводят в другую комнату (назовем их условно — водящими), а все остальные участники становятся полукругом. Задача участников — повторять все движения водящих, стараясь не рассмеяться. Затем приглашают одного из водящих. Ведущий объясняет правила игры: «Перед тобой семейка Адамс — очень дружная и веселая. Хотел бы ты к ним попасть?» «Да!» — отвечает водящий. Ведущий продолжает: «Для того чтобы к ним попасть, надо чем-то удивить их, сделать что-то необычное. Тогда семья начнет тебе аплодировать. Попробуешь?» Водящий начинает прыгать, петь, корчить гримасы и т. п., все участники дружно повторяют движения. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймет, что участники все за ним повторяют, и для того чтобы раздались аплодисменты, ему необходимо просто самому захлопать в ладоши.

4. «Три фразы»

Ведущий заявляет, что никто из присутствующих не сможет вслед за ним повторить три короткие фразы. Конечно, с ним никто не соглашается. Тогда организатор, как бы подыскивая слова, произносит первое предложение. Например: «Сегодня хорошая погода!». Все уверенно его повторяют. Организатор в смущении подыскивает и неуверенно говорит вторую фразу. Ее тоже легко повторяют. И тут вдруг раздается радостно-победное восклицание ведущего: «Ну, вот вы и ошиблись!». Смущение. Спор. А организатор объясняет, что третья фраза, которую следовало повторить, была: «Ну, вот вы и ошиблись!»

5. «Школа огородных пугал»

Играющие повторяют за ведущим движения.

Ведущий. Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью. Поднимите левую руку вверх. Покачайте руками. Пошумите, как шумят березы: ш-ш-ш-ш! Разведите руки в стороны. Пожужжите, как самолеты: ж-ж-ж! Помашите руками, как птица. Покричите: «Кш-кш-кш-кш-ш!»

Поздравляю! Вы окончили школу огородных пугал.

«Театр-экспромт»

Участникам раздаются карточки с ролями. Ведущий зачитывает текст, а герои экспромтом разыгрывают действие.

Роли:

БАЯН	БАНАН	БИЗНЕСМЕН ДЕДУШКА
ШКОЛЬНАЯ ДВЕРЬ	СТАРАЯ ПАРТА	УЧИТЕЛЬ ПЕНИЯ
ВНУК ЕГОРУШКА	РАЗБИТЫЙ ТЕЛЕФОН	УБОРЩИЦА ТЕТЯ КАТЯ
ПАЛЬМА	СПОРТИВНЫЙ КУБОК	ФИЗРУК

Летний полдень. Преуспевающий **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА** ведет своего озорного внучонка **ЕГОРУШКУ**, чтобы записать его в первый класс 22-й майкопской гимназии, в которой когда-то давным-давно, еще в 1979 году, учился сам. **ЕГОРУШКА** то и дело смотрит по сторонам, подпрыгивает от радости и несет в зажатом кулачке большой аппетитный **БАНАН**. Ностальгически вздохнув, **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА** подошел к знакомой школьной **ДВЕРИ**, скрипучей и покосившейся, еле держащейся на петлях. Проходя мимо, **ЕГОРУШКА** толкнул **ДВЕРЬ** ногой, она закричала, застонала и неохотно открылась. **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА** окинул своим взглядом до боли знакомый вестибюль школы. Справа, как и тридцать лет назад, за стеклами на полке стояли **СПОРТИВНЫЕ КУБКИ**, полученные школой в 72 году за первое место по футболу. **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА** подошел к полкам и смахнул с **КУБКА** вековую

пыль. **ЕГОРУШКА** тем временем очистил **БАНАН** и приступил к его поеданию, смакуя каждый кусочек. Возле спортзала стоял бессменный **ФИЗРУК** Виктор Анатольевич, лениво пиная ногой мяч. Зеленый коридор порадовал **БИЗНЕСМЕНА-ДЕДУШКУ** большим разнообразием растений: фикусов, **ПАЛЬМ**, лиан. В середине коридора **УБОРЩИЦА ТЕТЯ КАТЯ**, сгорбившись и кряхтя, отмывала пол, энергично работая шваброй. В это время **ЕГОРУШКА** доел свой **БАНАН** и запустил очистками от **БАНАНА** в **ПАЛЬМУ**. То, что осталось от **БАНАНА**, красиво повисло на макушке **ПАЛЬМЫ**, покачалось и скользнуло вниз. **ТЕТЯ КАТЯ** посмотрела исподлобья на **БИЗНЕСМЕНА-ДЕДУШКУ**. **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА** строго взглянул на **ЕГОРУШКУ** и, убедившись, что **ТЕТЯ КАТЯ** отвернулась показал внуку кулак. **ЕГОРУШКА** вздохнул и взяв шкурку от **БАНАНА** двумя пальцами сделал баскетбольный бросок в сторону мусорки, упокоив, наконец, остатки **БАНАНА**. **ТЕТЯ КАТЯ** нахмурила брови и произнесла: "Ходят тут всякие". Поднявшись на второй этаж, **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА** остановился около учительской, услышав знакомый звук **ШКОЛЬНОГО ТЕЛЕФОНА**, у которого целым остался, пожалуй, только провод. **ТЕЛЕФОН** издавал свистящие, хрюкающие, неприятные звуки, видимо кто-то пытался дозвониться. "Эх, надо бы родной школе новый телефон подарить", – растроганно думал **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА**. Тут по коридору промчался **УЧИТЕЛЬ ПЕНИЯ**, Михаил Пантелеевич, такой же веселый и неунывающий, он тащил за собой **СТАРЫЙ РАЗБИТЫЙ БАЯН**, повисший у него на плече. **УЧИТЕЛЬ ПЕНИЯ** бодро напевал свою любимую песню о Щорсе. В поисках завуча **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА** со своим неутомимым внуком **ЕГОРУШКОЙ** очутился на четвертом этаже около кабинета номер 1, в котором увидел знакомую **СТАРУЮ ПАРТУ**, изрядно покосившуюся, стоящую тут, наверно, с основания школы. **ПАРТА** была вся в разнообразных надписях, самой приличной из них была "Сидоров-козел!" Эту фразу **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА** собственноручно выцарапал еще в седьмом классе. **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА**, облокотившись о **СТАРУЮ ПАРТУ**, припомнил свою бурную школьную жизнь и погладил внука по голове. **ЕГОРУШКА** с ужасом взглянул на **СТАРУЮ ПАРТУ** и спросил: "Дед, а покруче школу нельзя найти?" – "Круче можно, лучше нельзя!" – ответил **БИЗНЕСМЕН-ДЕДУШКА**.

«Ну и вопросыки!»

На памяти у каждого немало шуточных задач. Некоторые из них маскируются под вполне серьезные. Начинаешь над такой задачей размышлять и только потом соображаешь: ба, да тебя разыгрывают!

1. Что будет делать ворона, прожив три года? — *Будет жить четвертый.*
2. В каком году люди едят более обыкновенного? — *В високосном.*
3. Как можно пронести воду в решете? — *Для этого ее нужно заморозить.*
4. Когда в пустом кармане что-нибудь да бывает? — *Когда в нем дыра.*
5. Когда черной кошке легче всего пробраться в дом? — *Когда дверь открыта.*
6. Как сорвать ветку, чтобы не испугнуть птицу? — *Надо подождать, когда птица улетит.*
7. На что больше всего походит половина апельсина? — *На другую половину.*
8. На какое дерево садится ворона во время проливного дождя? — *На мокрое.*
9. На каких полях трава не растет? — *На полях шляпы. На полях тетради.*
10. Что делает сторож, когда у него на шапке сидит воробей? — *Спит.*
11. Каких камней в море нет? — *Сухих.*
12. Где край света? — *Там, где начинается тень.*
13. Может ли страус назвать себя птицей? — *Нет, так как он не умеет говорить.*
14. Что у человека под ногами, когда он идет по мосту? — *Подойма обуви.*

15. Что с земли легко поднимешь, но далеко не закинешь? – *Пух.*
16. Что стоит между окном и дверью? – *Буква «и».*
17. Что можно приготовить, но нельзя съесть? – *Уроки.*
18. Если пять кошек ловят пять мышей за пять минут, то сколько времени нужно одной кошке, чтобы поймать одну мышку? – *Пять минут.*
19. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? – *Все месяцы.*
20. Что бросают, когда нуждаются в этом, и поднимают, когда в этом нет нужды? – *Якорь.*
21. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла триста метров. Как ей это удалось? – *Веревка не была ни к чему привязана.*
22. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? – *Почтовая марка.*
23. Можно ли зажечь спичку под водой? – *Можно, если воду налить в стакан, а спичку держать ниже стакана.*
24. Как может брошенное яйцо пролететь три метра и не разбиться? – *Нужно бросить яйцо на четыре метра, тогда первые три метра оно пролетит целым.*
25. Что станет с зеленым утесом, если он упадет в Красное море? – *Он станет мокрым.*
26. Что может быть больше слона и одновременно невесомым? – *Тень слона.*
27. Что все люди на земле делают одновременно? – *Становятся старше.*
28. Что становится больше, если его поставить вверх ногами? – *Число 6.*
29. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться? – *Надо прыгать с нижней ступени.*
30. Что не имеет длины, глубины, ширины, высоты, а измерить его можно? – *Время, температура.*
31. На какой вопрос нельзя ответить «да» абсолютно честно? – *«Вы спите?»*
32. На какой вопрос нельзя ответить «нет» абсолютно честно? – *«Вы живы?»*
33. Какие часы показывают верное время только два раза в сутки? – *Которые остановились.*
34. Какой болезнью на суше никто не болел? – *Морской..*
35. Как далеко в лес может забежать заяц? – *До середины, дальше он уже выбегает из леса.*
36. Что случится с вороной через три года? – *Ей пойдет четвертый.*
37. У семерых братьев по одной сестрице. Сколько сестер? – *Одна.*
38. Кто над нами вверх ногами? – *Муха.*
39. Где на территории России можно в один день увидеть белого медведя и пингвина? – *В зоопарке.*
40. Когда машина едет, какое колесо у нее не крутится? – *Запасное.*
41. Чем оканчивается ночь и день? – *Мягким знаком.*
42. Из какого полотна нельзя сшить рубашку? – *Из железнодорожного.*
43. Ты заходишь в малознакомую темную комнату. В ней есть две лампы: газовая и бензиновая. Что зажжешь в первую очередь? – *Спичку.*
44. Какое слово всегда звучит неверно? – *Слово «неверно».*
45. Что у цапли впереди, а у зайца сзади? – *Буква «Ц».*
46. Из какой посуды не едят? – *Из пустой.*
47. Что можно увидеть с закрытыми глазами? – *Сон.*

«Перевертыши»

Ведущий. Сейчас прозвучат строчки из известных песен. Они засекречены. Чтобы рассекретить строчку, нужно перевести ее «наоборот».

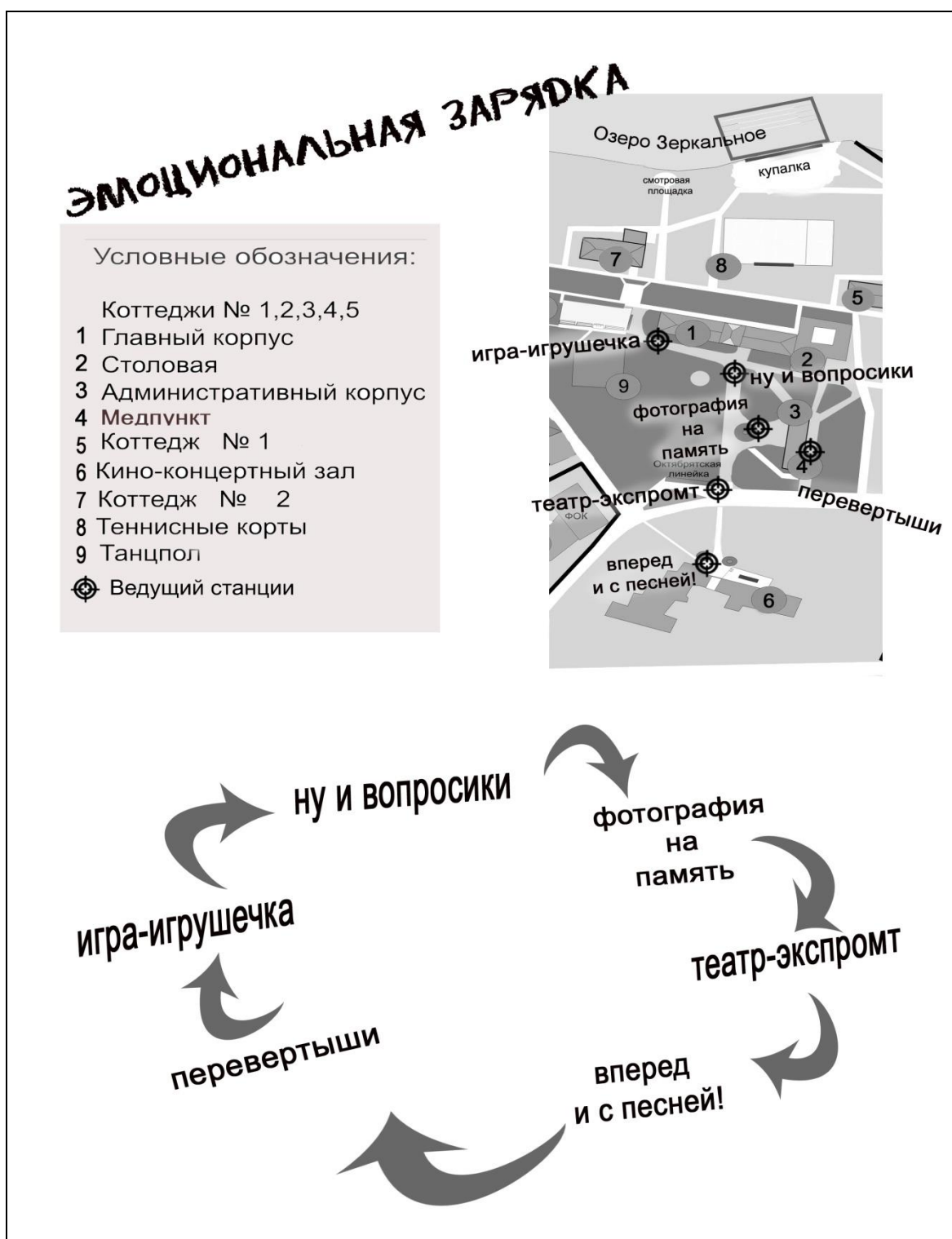
1. Под мясорубкой он и ваш Иосиф, и с улицы пока еще светло...
(«У самовара я и моя Маша, а на дворе совсем уже темно...»)
2. Пасмурный квадрат, земля внутри – то малюет старик...
(«Солнечный круг, небо вокруг – это рисует мальчишка...»)
3. Тридцать три, тридцать три зеленых кактуса...
(«Миллион, миллион алых роз...»)
4. Ах, Таня, Таня, нам с ней этак хорошо ...
(«Ох, Леха, Леха, мне без тебя так плохо...»)
5. Старший капитан, мужчина пожилой ...
(«Младший лейтенант, мальчик молодой...»)
6. Весенний подзатыльник перед холодной зимой ...
(«Осенний поцелуй после жаркого лета...»)
7. Я твой дневной таракан, ползаю, ползаю, ползаю...
(«Ты мой ночной мотылек, летаешь, летаешь, летаешь...»)
8. Проводник по фамилии Иванов ...
(«Стюардесса по имени Жанна...»)
9. Кепка черная, в клетку карман ...
(«Бескозырка белая, в полоску воротник...»)
10. Мужское горе, не надо противной далеко...
(«Женское счастье, был бы милый рядом...»)
11. Волк чужой, ты мой волчонок ...
(«Зайка моя, я твой зайчик...»)
12. Не надо ползать красиво водителям по снегу ...
(«Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам...»)
13. Прогони тебя одного, ты уйдешь на добрые зори...
(«Позови меня с собой, я приду сквозь злые ночи...»)
14. То село – обыкновенное село под луной ...
(«Этот город – самый лучший город на земле...»)
15. Но ты юношей ненавидишь, ты нас порознь распустишь ...
(«А я девушек люблю, я их вместе собираю...»)
16. Во поле березу срубили ...
(«В лесу родилась елочка...»)
17. Женщин так мало замужних ...
(«Парней так много холостых...»)
18. К гримасе светлая ночь темней...
(«От улыбки хмурый день светлей...»)
19. Он не был никогда обычным предметом с названием...
(«Я был когда-то странной, игрушкой безымянной...»)
20. Не дремлют отдохнувшие орудия...
(«Спят, усталые игрушки...»)
21. Вы – боевые звери, и ваша телега едет в главном кювете ...
(«Мы – мирные люди, но наш бронепоезд стоит на запасном пути...»)
22. Увядали дыни и арбузы, утонули дожди под землей...
(«Расцветали яблони и груши, поплыли туманы над рекой...»)

«Вперед и с песней»

Команде предлагается (после небольшой репетиции) пройти красивым строем с маршевой песней.

«Фотография на память»

Команде предлагается расположиться в определенном порядке (обосновав свои действия) для фотографирования и сделать тематическую фотографию на память.



Ролевая игра

Ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, выполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации.

В данный сборник вошли ролевые игры «Бюрократ», «Поездка за границу», «Волшебная страна», «Выборы президента», «Диалог с закрытым ртом», «Идеальный мир», «Необитаемый остров», «Тайна старого клада» и др.

Основные элементы ролевой игры

1. Сюжет. Общая легенда для игры и вводные легенды для каждого участника.
2. Роль. Сценарий нужно делать под конкретное число участников.
Игровая задача (как минимум одна) должна быть абсолютно у каждого.
3. Игровое действие. Один из основных механизмов взаимоотношений игроков друг с другом в том или ином виде представляет процесс поиска кого-то или чего-то.

Этапы подготовки и проведения ролевой игры

I. Разработка игры

Первым этапом организации ролевой игры является теоретическая разработка, включающая в себя следующие пункты:

1. Картина моделируемого мира.
2. Правила игры.
3. Командные и (или) индивидуальные вводные.

От того, насколько продуман этот пакет данных, зависит весь ход игры.

II. Подготовка игроков

1. Ознакомление игроков с картиной мира и правилами игры.
2. Распределение ролей.
3. Ознакомление участников с командными и индивидуальными вводными (легендами)
4. Театрализованное знакомство игроков.

III. Проведение игры (непосредственная реализация игровых ролей)

Этот этап является наиболее интересным для участников и наиболее сложным для ведущих.

➤ При проведении игры ведущий должен регулировать ее ход, контролировать соблюдение правил и играть роль арбитра при возникновении спорных ситуаций. Авторитет ведущего непререкаем.

➤ Для проведения масштабных игр необходимо наличие главного ведущего или координатора, имеющего постоянное место пребывания и контролирующего весь ход игры, и группы игротехников, воздействующих на ход событий по указаниям ведущих.

➤ В зависимости от требований игры, ведущие могут иметь индивидуальные роли или находиться вне игры. Их основная задача - поддерживать динамичность событий.

➤ Необходим постоянный контроль за соблюдением правил. За грубые или систематические нарушения правил возможно удаление игрока из игры.

➤ При проведении игры важно организовать отлаженное информационное обеспечение ведущих в течение всей игры. Полная информированность о происходящих событиях поможет грамотно регулировать ход игры и предотвращать возникновение нештатных ситуаций.

➤ Главная задача ведущих – сделать игру интересной для игроков.

IV. Завершение игры и выход из нее

1. Подготовка игроков к завершению игры.
2. Завершение игры.
3. Общий сбор.

V. Анализ игры

➤ Последним этапом ролевой игры является ее анализ. Желательно, чтобы в нем приняли участие все игроки и ведущие, в этом случае анализ получится более полным.

➤ Если это возможно, ведущие должны сами детально проанализировать все этапы организации и проведения игры, учесть все удаchi и промахи, разобраться в их причинах.

➤ Ведущие должны рассказать игрокам о своем первоначальном замысле, объяснить те или иные действия, предпринятые организаторами и ведущими, дать свою оценку прошедшей игры.

➤ Игроки, в свою очередь, должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также организацию игры.

БЮРОКРАТ

(ситуационно-ролевая игра для старшеклассников)

Чахоян О. Г. – руководитель клуба «ЮКОН»
ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ»

Цели и задачи игры:

- развитие коммуникативных навыков, умения применять их в различных ситуациях,
- развитие ораторских качеств,
- умения оптимально быстро достигать поставленной цели,
- получение представления о документообороте в организации.

Вводная часть. Все вы, присутствующие здесь, с момента начала игры станете сотрудниками организации «Ваничкина крепость». «Ваничкина крепость» занимается организацией досуга школьников, выявлением и развитием их способностей. Каждый из вас должен выбрать, педагогом (или другим сотрудником) какого кружка, клуба, лаборатории и т.д. он является. У вас множество идей, как сделать «Ваничкину крепость» ещё более привлекательной для ребят (от строительства бассейна в парке до организации международной конференции любителей мягкой игрушки), но ведь от идеи до её реализации – «дистанция огромного размера». Однако вы, молодые и энергичные, решили всё-таки попытаться продвинуть некоторые свои идеи и даже получить под их реализацию деньги. Как и во всех других организациях, в «Ваничкиной крепости» много отделов, не связанных непосредственно с детьми и учебным процессом: хозяйственные службы, пожарные, охрана и т.п. И так уж получается, что именно от разрешения начальников этих отделов зависит судьба вашего проекта. Итак ...

Правила игры

Для начала составьте заявление по следующему образцу:

Директору «Ваничкиной крепости» Морсову Н.В. педагога отдела _____ _____ (ФИО) _____				
заявление.				
Прошу рассмотреть возможность _____ (опишите то, что вы хотели бы провести, создать, построить и т.д. и т.п.) _____ и выделить для этого денежные средства в размере _____ (укажите сумму) _____. А также прошу утвердить штат сотрудников в количестве _____ человек. Смета, штатное расписание и чертеж (схема, план и т.п.) прилагаются.				
15 апреля 2012 г. _____ подпись				
Резолюции начальников отделов				
№ п/п	Наименование отдела	ФИО начальника	Подпись	Резолюция
1				
2				
...				

Теперь зарегистрируйтесь у Секретаря, получите свой игровой номер, внимательно изучите инструкцию по последовательности сбора подписей – и вперед!

Вам необходимо собрать резолюции о согласии на реализацию вашего проекта у начальников 10 отделов (всего их 12, поэтому двоих вы сможете проигнорировать, но, естественно, не Бухгалтера, который выпишет вам денежные средства, и не Инспектора отдела кадров, который подпишет ваше штатное расписание). После того как под вашим заявлением подпишутся начальники отделов, вы получаете визу Секретаря, свидетельствующую о том, что все подписи собраны верно. Теперь на вашем документе должен расписаться сам Директор. Только когда появилась главная подпись, вы отдаете своё заявление Секретарю, который ставит на нем отметку об окончании игры.

Сдав заявления Секретарю, по окончании игры – через 1,5 часа после ее начала – все собираются для подведения итогов.

Итак, у вас 1,5 часа. Вам понадобятся удача, находчивость, энергия и многое другое, ведь у каждого начальника свои «странности», и вам предстоит их распознать.

Во время игры к каждому начальнику отдела вы должны обращаться только по имени и отчеству. Если по ходу игры у вас возникнут какие-нибудь вопросы, вы сможете задать их Мастеру игры, который всегда будет находиться на игровой территории. Игра начинается ...

Информация для исполнителей ролей

Всего участников 14 (12 начальников отделов, Секретарь, он же Сотрудник Архива, и Мастер игры).

Архив выдает архивные справки (просматривая личные дела, папки с секретными материалами и т.п.), ставит подписи и штамп Архива.

Секретарь в начале игры регистрирует участников, в конце проверяет правильность подписей: цвет пасты, четкость и т.д. В финале игры регистрирует порядок сдачи полностью подписанных заявлений.

Бюрократы

1) Отдел рекламы и связей с общественностью

В этом отделе работает **Лингвист**, коммуникабельный красавчик, сторонник свежих идей, но очень принципиальный в одном: он не терпит употребления слов-паразитов, мычания, косноязычия и т.п.

Задача Лингвиста – подписывать заявления только тем игрокам, кто говорит ясно и правильно. Можно задачу усложнить, в этом случае Лингвист заставляет переписать заявления, если заметит, что в заявлениях игроков допущены орфографические ошибки.

2) Административно-хозяйственная часть

Здесь посетителей встречает **Вежливый**. Это матёрый хозяйственник, который привык к тому, что всем постоянно что-то нужно от хозяйственной части: гвоздь прибить, лампочку ввернуть и прочее. Он выбрал следующую тактику поведения – быть всегда и со всеми предельно корректным и вежливым. Ну просто супервежливым! Соответственно, вежливость – его «пунктик». К тому же он страдает полнейшим отсутствием чувства юмора.

Задача Вежливого – подписывать заявления только вежливым клиентам, тем, кто не забывает, обращаясь к нему, употреблять слово «пожалуйста».

3) Отдел научных разработок (или методический)

Методический отдел возглавляет **Конструктивный**. Это хороший начальник и хороший человек, он готов каждого посетителя выслушать, понять, а если дело стоящее, поддержать его. Странностей у него в общем-то нет.

Задача Конструктивного – подписывать документ после логичного и аргументированного доказательства необходимости того, о чем пишется в заявлении.

4) Отдел контроля качества (или ОТК)

В этом отделе работает **Вымогатель**. Его главная особенность – трусоватость. Он обязательно хочет что-нибудь получить от посетителя, но так, чтобы не «застукали». Мзда может быть разной: и подарки, и взятки, и обещание что-то предоставить в дальнейшем – в общем, всё что угодно. Суть дела Вымогателя не волнует.

Задача Вымогателя – подписывать заявления только в случае если это выгодно лично ему или при угрозе разоблачения.

5) Отдел капитального строительства

Временно этим отделом руководит **Легкомысленная женщина**. Характер очевиден. Даже странно, каким образом её поставили исполнять обязанности ушедшего в отпуск начальника отдела. Болтушка. Вместо разговоров о деле всё время сбивается на посторонние темы, болтает о себе, своих родственниках, знакомых и т.д. В итоге всё путает и периодически (не более 5 раз за игру) уходит «на обед» на 3 минуты.

Задача Легкомысленной женщины – подписывать бумаги пастой не того цвета (красной или зеленой), после исправлений секретаря она подписывает документы правильно. Секретарю необходимо также проверять наличие букв И.О. перед ее подписью.

6) Бухгалтерия

Возглавляет этот отдел **Бухгалтер**. Он скуповат, его кредо – денег дать как можно меньше. Долго и занудно спрашивает, почему необходима именно такая большая сумма, перепроверяет и пересчитывает, потом, вздохнув, урезает не меньше половины суммы.

Задача Бухгалтера – подписывать согласие бухгалтерии на выдачу денег в размере, не менее чем наполовину уменьшенном по сравнению с запрошенной суммой.

7) Пожарно-сторожевая служба

Начальник в этой службе – **Перестраховщик**. Он не любит принимать решение сам и поэтому отправляет за подписью в отдел обеспечения безопасности. Иногда, из любви к искусству, после возвращения визитера или если служба безопасности уже подписалась, объясняет посетителю, как пользоваться противопогазом, огнетушителем, знакомит с правилами поведения в помещении при пожаре и т.п.

Задача Перестраховщика – подписывать те заявления, на которых есть подпись начальника отдела обеспечения безопасности.

8) Транспортный отдел (гараж)

Гаражом руководит **Весельчак**. Этот рубаха-парень не понимает бюрократических сложностей, простодушно радуется каждому посетителю машинного царства, не отпускает никого без анекдота, песни и т.п. Ждет, чтобы визитеры тоже его повеселили.

Задача Весельчака – подписывать заявления только тем, кто его рассмешит удачной шуткой или анекдотом, порадует песней, танцем, рисунком и т.д.

9) Юридический отдел

В этом отделе хозяйничает **Юрист**. Характер у него, прежде всего, дотошный. Ему надо разобраться во всём до самых мельчайших подробностей. Его интересует как правильность составления документа, так и, например, целесообразность использования того или иного материала в строительстве. Пытаясь в чем-либо досконально разобраться, некоторых клиентов направляет (но не более двух раз) за справками в Архив.

Задача Юриста – подписывать заявления после получения сведений из Архива.

10) Отдел обеспечения безопасности

Управляет отделом **Инструктор**. У него огромные познания во всех областях знаний (может быть, слегка поверхностные – но это дела не меняет). Он терпеливо выясняет, в какой области знаний человек проявляет неосведомленность, и, определив это, проводит с ним инструктаж: к примеру, на тему «Как правильно кормить рыб» или «Как быстро приготовить праздничный ужин».

Задача Инструктора – подписывать заявления только после проведения инструктажа.

11) Плановый отдел

Здесь трудится **Честолюбец**. Он использует для удовлетворения своего честолюбия не совсем честные методы: добивается, чтобы его имя было внесено в список разработчиков или организаторов проекта (естественно, только в случае если проект имеет хорошие перспективы).

Задача Честолюбца – подписывать представленное заявление после того, как клиент пообещает (лучше в письменном виде) внести Честолюбца в список организаторов проекта.

12) Отдел кадров

В отделе кадров прием посетителей ведет **Обидчивая женщина**. Она на редкость тупа, но считает себя очень умной. Ей все нужно объяснять по три раза. Если при этом раздосадованный клиент позволит себе хотя бы намек на ограниченность ее умственных способностей, она разражается праведным гневом и обижается надолго. Если все же визитер умудрится не обидеть ее, она в итоге подпишет его бумаги, хотя так и не поймет, что именно подписала.

Задача Обидчивой женщины – подписывать штатное расписание не сразу, а после долгих объяснений.

Правила для «бюрократов»:

1. Вам необходимо точно следовать характеру персонажа, исполнять свою роль в соответствии с поставленной в игре задачей.
2. Чтобы «вжиться» в роль, следует подобрать реквизит и использовать его во время игры.
3. Не переходите грань, за которой игра перестает быть игрой и становится издевательством над игроком.
4. Не пропускайте открытого проявления хамства, в таких случаях не следует подписывать документ даже в случае успешного выполнения задания.
5. В последние 10 минут игры все документы быстро и правильно подписываются всем без исключения игрокам.
6. Для дальнейшего подведения итогов руководителям отделов надо фиксировать оценки (в баллах, плюсах – как нравится) каждого игрока – за содержание заявления, за успешность выполнения заданий
7. Обо всех непредвиденных ситуациях сообщайте Мастеру игры.

Отдельное слово о **Директоре**. Он назначается в конце игры Мастером. Директором становится один из начальников отделов, и играющие должны его разыскать. Просто в какой-то момент на игровой территории появляется надпись «Директор», его появление не афишируется.

Стартовый протокол игры

Игровой №	Фамилия, имя	Примечание
1		
2		
3...		

Подведение итогов: совместное обсуждение и награждение. Награждаются три лучших участника, три участника, первыми завершившие игру, три участника, написавшие лучшие заявления.

Реквизит:

- Образец заявления (помещается на стену) – 4 экз.
- Список отделов, их расположение, имена и отчества начальников (помещается на стену) – 2 экз.
- Объявление, разъясняющее очередность действий во время игры (помещается на стену) – 2 экз.
- Листы бумаги для заявлений, специально помеченные – количество листов должно соответствовать количеству участников игры.
- Номера участникам (по числу играющих) – 2 экз.
- Ручки шариковые: красная, зеленая, синие, черные
- Штampы (печатки)
- Таблички с названиями отделов и ФИО начальников – 2 экз.
- Таблички «Ушла на обед», «Ушел на территорию»
- Калькулятор для бухгалтера
- Призы (9 шт.)
- Клей-карандаш



ПОЕЗДКА ЗА ГРАНИЦУ

(ситуационно-ролевая игра для среднего школьного возраста)

Карпова Н. С.,
педагог-психолог ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Цель игры: развитие коммуникативных навыков, умение применять их в различных ситуациях; развитие ораторских качеств; умение оптимально быстро достигать поставленной цели; получение представления о документообороте в ОВИР.

Вступительное слово ведущего. Сегодня все мы попытаемся отправиться в заграничное путешествие!

У каждой пары участников должна быть на руках «путевка», на которой следует написать фамилии, имена и номер отряда. Это необходимо для того, чтобы принять участие в игре.

Для того чтобы поехать за границу, необходимо собрать определенный пакет документов. В течение двух часов (с 16.30 до 18.30) у нас будут работать различные учреждения, где вы сможете получить необходимые бумаги. Но есть некоторое условие: сотрудники этих учреждений дадут вам справку только в том случае, если вы четко и ясно, а главное, вежливо объясните, какую справку вы хотите получить и для чего она вам нужна. Итак...

Правила игры: Вам надо получить разрешение у родителей и заверить его у нотариуса, справку из школы, в которой вы учитесь, справку о прописке из жилконторы, справку от врача-педиатра, что вы здоровы, и из санэпидстанции о том, что в вашей квартире нет карантина. Вам нужно сфотографироваться на паспорт в нашем фотоателье, договориться с фирмой-спонсором о предоставлении денег, чтобы приобрести в авиакомпании билет. А также на изготовленном паспорте вам надо получить подписи в паспортном столе и в визовой службе.

Игра состоится на территории лагеря. Старт в 16.30 у входа в главный корпус.

Список необходимых справок, а также адрес, где располагается то или иное учреждение, будет висеть в нескольких местах.

Собирать справки вы можете в любом порядке. Самое последнее учреждение – таможня. Туда вы сдаете все собранные вами справки. По окончании игры начальник таможни, проверив наличие справок у каждого участника, вынесет решение, кто поедет за границу, а кто – нет. Отдельный приз получит тот отряд, из которого принимало участие в игре и смогло дойти до таможни наибольшее количество игроков.

Ровно через полтора часа после начала игры учреждения закроются, а таможня еще в течение 15 минут после закрытия будет принимать ваши документы.

Список справок

1. Доверенность от родителей, заверенная у нотариуса
2. Справка из школы
3. Справка о прописке
4. Справка о состоянии здоровья
5. Справка из СЭС
6. Фотография – 1 штука, размер 3x4
7. Паспорт
8. Виза на паспорт
9. Справка от спонсоров
10. Авиабилеты

Станции	Образцы справок
<p align="center">РОДИТЕЛИ</p>	<p>Доверенность Я, _____, доверяю отвезти моего сына (дочь) по путевке в _____ Ивановой Марии Петровне. 28.05.2011 подпись Подпись заверена нотариусом _____ М.П. подпись</p>
<p align="center">НОТАРИУС</p>	<p align="center">Заверяет доверенность родителей</p>
<p align="center">ШКОЛА</p>	<p>СПРАВКА Дана _____ В том, что он (она) учится в _____ классе школы № _____. Директор школы</p>
<p align="center">ЖЭК</p>	<p>СПРАВКА Дана _____ в том, что он (она) зарегистрирован(а) по адресу: ЗЦДЮТ «Зеркальный», отряд _____, комната ____ Управляющий ЖЭК</p>
<p align="center">ПЕДИАТР</p>	<p>СПРАВКА Дана _____ в том, что он(а) здоров(а) Врач-педиатр подпись</p>
<p align="center">МЕДСЕСТРЫ</p>	<p>Справка о прививках Прививки от _____ _____ (кому) _____ _____ сделаны. Медсестра подпись</p>
<p align="center">СЭС</p>	<p>Справка из СЭС Дана _____ _____ в том, что по указанному адресу карантина не зарегистрировано. Врач-эпидемиолог подпись</p>

<p>ПАСПОРТНЫЙ СТОЛ Выдают паспорт при наличии фотографии</p>	<p>ПАСПОРТ Фамилия: _____ Имя: _____ Кем и когда выдан: _____ _____ Подпись владельца</p>
<p>ВИЗОВАЯ СЛУЖБА</p>	<p>Ставит визу на паспорт</p>
<p>ФОТОГРАФИЯ</p>	<p>У фотографа имеется набор фотографий, необходимо «найти свою», т.е. выбрать наиболее похожую</p>
<p>АВИАКОМПАНИЯ</p>	<p><i>Билет</i> На авиаперелет по маршруту: ЗЦДЮТ «Зеркальный» - _____ Рейс № _____ место № _____ Число _____ Время вылета _____ Представитель авиакомпании</p>
<p>ФИРМА «ПОЛЮСТРОВО»</p>	<p>ДОГОВОР Я, представитель фирмы «Полюстрово», _____ _____, заключаю настоящий договор с гр. _____ об обмене услугами _____ и выдаю предварительный аванс в размере _____ Представитель фирмы</p>
<p>ТАМОЖНЯ (сдать все собранные справки)</p>	



ВОЛШЕБНАЯ СТРАНА (сюжетно-ролевая игра)

*Карпова Н. С., Кравченко Е. В.,
педагоги-психологи ЗЦДЮТ «Зеркальный».*

Цель игры: *помочь ребенку приобрести новый опыт, осознать свои особенности и поставить перед собой новые цели.*

Задачи:

- Развитие у ребенка самостоятельности, умения договариваться с другими, умения поставить цель и осуществить ее, развитие умения действовать по плану, соотносить свои интересы с интересами группы, а также умения воплощать свои творческие замыслы в конкретные формы.

- Сплочение отдельной группы ребят и всей дружины в целом.

Суть игры и рекомендации по ее подготовке

В основе этой игры лежат легенды «Зеркального». В нашей игре будут следующие герои легенд: фея Светлана и Лесные жители, Хранитель озера и Озерные жители, Инопланетяне, Гномы, Бродячие артисты и их предводитель, жители города Часов, обитатели замка Артов, королевская семья из Императорского дворца, хозяева и работники трактира «У семи дорог», Нечистая сила. Таким образом, в игре участвует десять команд. Пять отрядов делятся примерно поровну и выбирают себе одну из общин.

Участники игры, действуя каждый в соответствии со своей ролью, владея лишь начальной информацией о своем персонаже, раскручивают сюжет, проживают его. Небольшая информация, данная в легенде одного персонажа, побуждает его к взаимодействию с другими. Через взаимодействие персонажей идет развитие сюжета. Игровая жизнь ставит перед участниками все новые задачи, усложняя условия их выполнения. Успешное или неудачное завершение миссии зависит от того, какие самостоятельные решения принимают участники: как главные герои, так и команды.

Игра проводится старшим мастером, который знает весь сценарий. В игре существует несколько типов ролей: мастера, лидеры групп, герои и рядовые участники.

Задача **мастера** в группе – обеспечивать развитие общего сценария игры: организовать выбор ребенком команды, организовать детей на общие сборы, сделать так, чтобы дети усвоили правила игры, обеспечить условия для подготовки команд к костюмированному сбору и игре. Он следит за тем, чтобы в ходе игры команда непременно встретила тех, кто по сюжету должен появиться на ее пути, в свободное время команда может передвигаться по игровой территории. Мастера помогают лидерам команд организовать жизнь общины, оформить территорию. У мастера в руках легенды героев и карта игрового пространства. В роли мастеров выступают вожатые. Накануне игрового дня они проводят «огонек легенд», никого не предупреждая о проведении игры, это секрет.

Лидеры групп – это правители государств и общин. Их задача – организовать жизнь рядовых участников и всей команды, а также наладить их взаимодействие с другими командами и государствами. Лидеры создают фон игры, жизнь дружины, определяют предназначение всей команды и смысл жизни рядовых участников исходя из сюжета игры. Лидеров выбирает мастер или сами ребята из числа детей, которые обладают организаторскими способностями

Герои имеют персональную задачу в игре. Как правило, они покидают свою команду для решения персональных задач. По сюжету игры это принцы и принцессы. Эти роли подходят для активных, самостоятельных, рассудительных детей.

Рядовые участники создают жизнь общины, разделяют смыслы жизни команды или создают свой собственный смысл жизни в данной игре. Рядовыми участниками становятся все участники команды.

Правила игры

Все участники должны быть в соответствующих их роли костюмах. Каждому надо максимально погрузиться в жизнь своего персонажа и стараться исполнять роль достоверно, не отвлекаясь. Выйти из роли можно только в случае возникновения экстремальной ситуации (если кто-то вдруг разобьет нос, ушибется и т.д.)

Надев костюм, вы превращаетесь в героя легенды. Что бы с вами ни происходило, воспринимайте все серьезно. Если вы в результате воздействия волшебного предмета окаменели, то вы не двигаетесь и молчите. Если вас заморозили, то вы можете только ходить и делать то, что вам говорят те, кто вас заморозил. При этом в ходе игры каждый сам принимает решения по поводу участия в чем-либо. Каждый свободен в своем выборе относительно хода игры.

Команды подчиняются мастеру, лидеру своей команды, старшему мастеру. Каждый участник имеет право голоса при принятии решения о дальнейших действиях команды

Все участники верят в волшебные свойства предметов. Если герой говорит, что совершает какое-то волшебство, то это надо принять и действовать так, как велит герой. Вещественные доказательства волшебства – необычные вещи с печатью волшебника. Волшебные предметы (пергамент, медальон, жезл, ожерелье, часы, цветы, песня) находятся обычно в красивой яркой упаковке.

Если вас коснулись жезлом, значит вас заморозили. С этого момента вы находитесь в полном подчинении того, кто вас заморозил, выполняете все его приказания: ходите и делаете только то, что вам говорят.

Если вам показали медальон, то вы должны окаменеть, теперь вы не двигаетесь и молчите.

Стоит Нечистой силе прикоснуться к вам рукой, вы тут же сами превращаетесь в Нечистую силу. Оказывать сопротивление Нечистой силе нельзя.

Каждая команда должна позаботиться о валюте. Деньги одного государства, страны, города выглядят одинаково. Общая сумма равна двум денежным единицам на одного члена команды. Достоинство денежной единицы 2 и 3 у.е. Распоряжаться деньгами команды может лидер (по общему решению рядовых участников). В каждой команде есть определенный запас денег. По какому принципу их распределить, вы решаете сами (общая казна, каждому поровну, каждому за работу, кому нужнее).

В трактире, в городе за оказанные услуги расплачиваются деньгами.



Реквизит

- ☑ Два ожерелья для Светланы
- ☑ Медальон
- ☑ Волшебный можжевельник
- ☑ Часы
- ☑ Древний пергамент
- ☑ Волшебная книга Хранителя озера, содержащая следующие сведения:

- Новое ожерелье для Светланы может сделать только Хранитель озера.
- Но Светлана только тогда может пройти к Хранителю, когда исчезнет Нечистая сила.
- Превратить Гномов в цветы может колыбельная Светланы.
- Исцелить Принца может ожерелье Светланы.
- Превратить Нечистую силу в людей могут Часы.
- Волшебный можжевельник растет под землей у Гномов. Если ты коснешься его цветов рукой, твой голос станет удивительно красивым, а игра на музыкальном инструменте – самой искусной.
- Медальон превращает Инопланетян в каменные статуи. Оживить эти статуи может колыбельная Светланы.
- Чтобы Инопланетяне могли улететь в свою Галактику, им нужен пергамент из замка Артов.
- Вдохнуть жизнь в город Часов могут одновременно следующие вещи: 1) цветы, 2) колыбельная Светланы в исполнении Бродячих певцов, 3) приглашение Императорской семьи на трон города Часов и 4) князя Артов на пост премьер-министра, 5) Часы.
- Вернуть первоначальный облик существу, превращенному в Нечистую силу, может пергамент из замка Артов.

Презентация игры

Цель презентации – объявить игру, познакомить всех с расписанием игрового дня, распределить роли и дать установку на изготовление оригинальных костюмов и подготовку интересных визитных карточек команд.

В начале презентации ведущий (старший мастер) в костюме своего персонажа объявляет о начале необычного игрового дня. Его задача – настроить детей на активное участие в игре. Он сообщает, что цель игры состоит в том, чтобы «оживить» легенды нашего лагеря, самим побывав героями легенд.

Ведущий акцентирует внимание на том, что в этой игре нет зрителей. Все являются участниками. Для того чтобы от участия в игре не отказывались неуверенные в своих творческих способностях дети, ведущий подчеркивает, что в игровом мире, как и в жизни, нужны люди, обладающие разными умениями и возможностями: не только инициативные лидеры, но и рядовые игроки команды, верные друзья и советчики, надежные исполнители, приятные собеседники. Каждый может выбрать роль по душе.

Распределение ролей

В лагере по традиции разделение на команды идет по отрядам. Можно предложить свободный выбор. Когда отряды определились в выборе команды, они расходятся по своим местам, и далее идет работа по группам.

Работа в командах

В команде выбирают старших (например, королеву и короля), важно, чтобы ребята, которых выбрали на эти роли, обладали организаторскими способностями и достаточным количеством идей для развития сюжета. Герои также могут выбираться общиной, или же их назначает мастер.

Каждый герой имеет персональную легенду и определенную миссию, которую ему придется выполнять одному, без помощи команды, «в людях». Попадая в другие «страны» и «государства», он несет идеи и ценности своей команды. Мастер раздает легенды героям и старшим в команде.

Готовятся костюмы, визитная карточка. Команды оформляют свою территорию и обсуждают правила игры. Задача мастера – организовать эту работу, обеспечить группу материалами для изготовления костюмов. При обсуждении правил игры участники могут внести свои предложения. Визитная карточка – это как бы «лицо» команды. Визитную карточку придумывают для того, чтобы во время игры представлять свою команду гостям собственной общины, ее предьявляют во время похода в гости жителям других стран, а также во время итогового ток-шоу.

Легенды персонажей

Мастер Лесных жителей

Ваша задача – помочь Лесным жителям обустроить свой мир, придумать законы, традиции, ритуалы, особенности этого мира. В ходе игры надо позаботиться о том, чтобы Светлана помогала проходящим к ней людям. К ней придут Гномы, заявится Ведьма, пожалует Королевская семья с просьбой исцелить ребенка. Лесные жители очень гостеприимны, пусть они приветливо встречают всех. Оборудуйте специальное место для гостей. Ведьма собирается украсть ожерелье у Светланы (сама Светлана об этом знать не должна). Когда у Светланы пропадет ожерелье, помогите ей принять решение отправиться к отцу. Но сначала пусть Лесные жители отправятся на разведку. Им надо найти безопасный путь для Светланы. Ведь у нее теперь нет ожерелья, и она незащищена. По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки, чтобы «на других посмотреть и себя показать».

По сигналу (песни «Зеркального») вы собираете всю свою группу для того, чтобы организованно направиться в город Часов (ККЗ).

Светлана

Светлана – дочь Хранителя озера. Она живет в лесу и дружит с Лесными жителями. Ей суждено было жить среди людей, но отец уберег ее от этого, подарив ей ожерелье из капелек воды. Он сказал ей: «Береги ожерелье, Светлана. Оно принесет тебе счастье. Но если оно разорвется, то может случиться несчастье». Ожерелье обладает способностью помогать всем живым существам. Стоит только больному человеку или животному прикоснуться к нему рукой – сразу наступает выздоровление. Зная это свойство ожерелья, Светлана спешит их использовать и помогает всем желающим и нуждающимся в помощи ожерелья.

Каждый вечер старая сосна убаюкивала Светлану колыбельной песней, и всю ночь девочке снились радужные сны. И казалось Светлане, что в этой колыбельной тоже заключено какое-то волшебство.

Задача Светланы – вместе с Лесными жителями создать свой мир и никогда никому не отказывать в помощи. В трудных ситуациях Светлана может обратиться к своему отцу – Хранителю озера.

Лесные жители

Вы – жители леса на берегу озера Зеркального. Каждый, кто попадает сюда, сразу чувствует, что это необычный, волшебный мир. Но никто не может сказать точно, в чем же заключается волшебство. Может, здесь живет сама Сказка?

Когда-то на берегу озера, где вы живете, появилась маленькая девочка. И все Лесные жители сразу полюбили ее. Эта девочка – дочь Хранителя озера, волшебника и мудреца. Он велел вам растить эту девочку и оберегать.

Задача Лесных жителей – устроить свой мир, защищать Светлану, помогать ей. Если Светлана вынуждена будет покинуть ваш мир, ваша задача – ее сопровождать.

Мастер Гномов

Ваша задача – помочь Гномам обустроить свой мир, придумать законы, традиции, ритуалы, особенности именно этого мира. Если в ходе игры ребятам будет сложно, помогите им принять решение отправиться к Хранителю озера, чтобы узнать, как превратиться в цветы и осуществить свой план. Конечная задача Гномов – стать цветами в Сером городе. По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки, чтобы «на других посмотреть и себя показать».

По сигналу (песни «Зеркального») вы собираете свою группу и все вместе отправляетесь в город Часов (ККЗ).

Гномы

В лесах под землей живут маленькие добрые Гномы. Гномы выращивают волшебный можжевельник. Куст можжевельника имеет цветы, похожие на серебряные звездочки. Гномы собирают разноцветные камешки и поют веселые песни. Люди над ними в городе Часов жили обычной суетной жизнью, не замечая никаких чудес. А когда люди не верят в чудеса, их сердца каменеют. И вот маленькие Гномы заметили, что разноцветные камешки потеряли свой блеск и стали распадаться на мелкие кусочки. Мир Гномов начал разрушаться. Чтобы его спасти, Гномы решили превратиться в цветы и травы. Они знали, что цветы и травы будут радовать людей своей красотой. А если люди станут улыбаться, то доброта растопит их окаменевшие сердца.

Задача Гномов – создать свой мир, мир Гномов, и отправиться к Хранителю озера, чтобы узнать, как им превратиться в цветы, чтобы потом расцвести на улицах города Часов.

Мастер города Часов

Ваша задача – помочь жителям города организовать «городскую жизнь» – открыть кафе, лавочки, ремесленные мастерские и т.д. Необходимо выбрать мэра, придумать законы, традиции, обычаи вашего города.

В ходе игры, когда город потеряет Часы – сделать его Серым (возможно, выключить свет, прекратить все увеселительные занятия и т.п.). По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки, чтобы «на других посмотреть и себя показать».

По сигналу (песни «Зеркального») необходимо собрать свою группу и организованно отправиться в город Часов (ККЗ).

Город Часов

Давным-давно на берегу озера Зеркального стоял Город. Вы – жители этого Города. В Городе есть мастерские, лавчонки, кафе, гадалки, в конце концов. На главной площади Города находится башня. Она построена специально для Часов. Говорят, что построили эту башню маги – еще в те далекие времена, когда и города-то не было. Люди приходили к магам за советами и помощью, некоторые оставались, строили дом. Так и возник Город.

Под бой Часов жители города просыпаются, живут, влюбляются, едят, проводят праздники и засыпают. Легенда говорит о том, что эти Часы защищают Город и его жителей. Если что-то случится с Часами, то Город изменится. Стены домов в этом Городе станут серого цвета, серыми станут заборы, камни мостовых. Серое небо повиснет над Городом. Люди перестанут улыбаться. Вокруг будут только скучные и равнодушные лица, опущенные глаза. Все потеряют интерес друг к другу. Работать станут механически, чтобы только убить время. И не зная, который час, не замечая времени, так и будут жить – если это можно назвать жизнью.

Задача жителей Города – устроить «городскую жизнь» и беречь Часы как зеницу ока.. В трудной ситуации идите к Хранителю озера.

Мастер Озерных жителей

Ваша задача – помочь Озерным жителям обустроить «свой мир», придумать законы, традиции, ритуалы, особенности Водного царства. Помогите им корректно вести себя с теми, от кого они будут защищать Хранителя. По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки, чтобы «на других посмотреть и себя показать».

По сигналу (песни «Зеркального») вы собираете всех вместе и организовано ведете свою группу в город Часов (ККЗ).

Озерные жители

Все вы живете в озере, вместе с мудрецом и волшебником – Хранителем озера. Хранитель живет в отдельном замке, вы охраняете подходы к нему, ведь, как это часто бывает, вокруг светлого, доброго скапливается злое. Так и рядом с вашим озером поселилась Нечистая сила. Вы выполняете все распоряжения Хранителя озера и помогаете всем добрым силам, и тем, кто приходит к Хранителю, и тем, которые находятся в других частях страны.

Ваша задача – помощь добрым силам, помощь Хранителю и его охрана.

Хранитель озера

Вы – Хранитель озера, мудрец и волшебник. Вы живете в озере вместе со своими помощниками. Ваша дочь Светлана живет на берегу озера. Лесные жители помогают ей и защищают ее. Вы тоскуете без дочери. К вам, как к волшебнику и мудрецу, приходят за помощью и люди, и маги, и животные. В Волшебной книге вы находите сообщения о том, как помочь каждому из них. Кроме Волшебной книги, у вас есть еще два волшебных предмета: медальон и запасное ожерелье для Светланы.

Мастер Императорского дворца

Помогите ребятам обустроить пространство и организовать жизнь в Императорском дворце, распределите роли (выберите Императора и Императрицу, наследника и дочерей). Подскажите, как искать способы лечения наследника престола. По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки, чтобы «на других посмотреть и себя показать». Подскажите Императору, что следует принять приглашение на трон в город Часов, если к нему придут с этой просьбой.

По сигналу (песни «Зеркального») вы собираете свою группу, чтобы всем вместе отправиться в город Часов (ККЗ).

Императорский дворец

В Императорском дворце живет царская семья: Император, Императрица, их дочери и наследник, а также придворные дамы и кавалеры. Жизнь Императорского дворца идет своим чередом: балы, приемы, подготовка к ним. Но эту жизнь омрачает серьезная болезнь наследника. Уже многих лекарей приглашал к себе Император, но ни один из них пока не нашел способа излечить принца. Задача подданных Императорского дворца – найти способ вылечить ребенка. В Императорском дворце рады всем, кто приходит в гости. Но просим помнить, что к самому Императору без приглашения никто не допускается. Поэтому, обживая дворцовое пространство, приготовьте специальное место для гостей и кабинет для Императора.

Задача королевской семьи и всех обитателей Императорского дворца – организовать жизнь при дворе и вылечить наследника.

Мастер Нечистой силы

Помогите детям обустроить жизнь Нечистой силы, продумайте обряд обращения человека в Нечистую силу. Объясните, чтобы они «ласково» превращали людей в Нечистую силу, предупредите их заранее, какие неприятные последствия их ожидают при грубом поведении. Выберите из старших, наиболее активных и самостоятельных детей Ведьму. Проследите, чтобы она отправилась к Светлане не раньше, чем через 15 минут после начала игры. По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки. К концу игры помогите детям принять решение поселиться среди жителей города Часов и жить дружно всем вместе.

По сигналу (песни «Зеркального») вы собираете свою группу для того, чтобы отправиться в город Часов (ККЗ).

Нечистая сила

Располагается Нечистая сила неподалеку от озера, в котором живет Хранитель озера, волшебник и мудрец. Стараясь, чтобы никто не проник к волшебнику, Нечистая сила охраняет все подступы к нему, но не трогает тех, кто выходит из озера от волшебника. У вас есть ритуал, после совершения которого живое существо начинает вам повиноваться, и вы можете сделать из него Нечистую силу. Чем больше будет Нечистой силы, тем лучше для вас, вам нужны союзники. Самое страшное слово для вас – часы. Вид и ход часов убивает вас. Недавно к вам присоединилась злая Ведьма, которую когда-то выгнали из этих мест.

Задача Нечистой силы – охранять подходы к озеру, увеличивать количество Нечистой силы, превращая других в своих союзников.

Ведьма

Вы старая злая ведьма, которую много лет назад Хранитель озера выгнал из этих мест. И вот теперь вы вернулись, чтобы отомстить доброму волшебнику. Вы знаете, что где-то в лесу живет его дочь Светлана. Ее охраняет волшебное ожерелье из капелек воды, которое подарил ей отец.

Ваша задача – украсть ожерелье у Светланы. Без этого ожерелья, оберегающего от несчастий, девочка станет беззащитной, и тогда ее отец, Хранитель озера, тоже потеряет покой. Это и будет вашей мезтью обидчику.

Мастер Инопланетян

Окажите помощь Инопланетянам в обустройстве их жизни, придумайте и постройте вместе с ними «оборудование» для проведения исследований. Позаботьтесь о том, чтобы для исследований они захватили жителей из замка Артов. Помогите пришельцам придумать ритуал замораживания подопытных землян. А также следите за тем, чтобы Инопланетяне, которых превратили в камень, не нарушали правил. По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки, чтобы они могли «на других посмотреть и себя показать».

По сигналу (песни «Зеркального») вы собираете свою группу для того, чтобы всем вместе отправиться в город Часов (ККЗ). Помогите детям устроить «красивый» отлет с Земли.

Инопланетяне

В глубинах космоса, на расстоянии миллионов световых лет от Земли находится созвездие Кассиопея. Кассиопы широко используют научно-технический прогресс и побывали уже во всех уголках Галактики. Их интересуют формы жизни на других планетах. Прилетев на Землю, вы изучаете, чем отличается поведение мальчиков и поведение девочек. Для этого вы ищете себе для опытов нужное количество подопытных экземпляров из числа тех и других. Чтобы не было проблем с транспортировкой, вы подопытных замораживаете специальным жезлом. Люди, которых вы коснетесь этим жезлом, оказываются полностью в вашей власти: они могут только ходить и делать все, что вы им приказываете. Вы наблюдаете за ними, изучаете, кто лучше решает математические задачи, кто лучше говорит скороговорки, кто сильнее (чтобы это выяснить, организуется соревнование по армрестлингу или перетягивание каната), кто лучше играет в шахматы и т.д.

Кто-то из вас занят исследовательской работой, другие ищут способ улететь с Земли. Вам известно только, что вернуться в родную Галактику можно с помощью некоего волшебного предмета. Самое страшное слово для вас – медальон, он может превратить любого из вас в каменную статую.

Ваша задача – найти волшебный предмет и улететь, закончив исследование.

Мастер Бродячих артистов

Ваши подопечные не имеют отдельного игрового пространства. Помогите им соорудить какую-нибудь передвижную сцену, придумать представление из нескольких номеров, которое они будут показывать, обходя все страны нашей игры и зарабатывая деньги. Подскажите артистам, что они могут способствовать и решению каких-либо задач, с которыми к ним могут обратиться другие жители. Если они окажутся в затруднительном положении, подскажите, что за советом им надо обратиться к Хранителю озера.

По сигналу (песни «Зеркального») вы вместе со своей группой направляетесь в город Часов (ККЗ).

Бродячие артисты

Вы – Бродячие артисты. Много лет вы путешествуете по разным дорогам, развлекая народ, получая за это скудное вознаграждение. Вы устали от кочевой жизни и хотели бы найти пристанище, поселившись в каком-нибудь городе. Ваша работа вам по душе, и вы хотели бы по-прежнему петь, выходить к публике. Но кочевая жизнь отняла у вас много здоровья, а это не улучшает вокальных способностей. Инструменты от постоянных переездов тоже потеряли свою звучность. Вы слышали, что где-то растет волшебный можжевельник, который может помочь вам. Но где он растет и как действует, вы не знаете.

Задача – ходить по разным городам и странам с представлениями, заработать как можно больше денег, найти город, где вы можете поселиться, найти можжевельник и испытать его волшебную силу.

Мастер замка Артов

Помогите команде устроить жизнь княжеского Замка, придумать законы, традиции, ритуалы. Выберите князя, его жену и детей. По мере необходимости помогайте решать возникающие перед ними задачи. К Артам придут Инопланетяне, чтобы украсть детей князя. Ваша задача – проследить за тем, чтобы ритуал «замораживания» прошел по правилам, чтобы те, кого «заморозили», вели себя соответственно. По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки, чтобы они могли «на других посмотреть и себя показать». Посоветуйте князю принять приглашение на пост премьер-министра в город Часов, если к нему обратятся с этим приглашением.

По сигналу (песни «Зеркального») вы собираете обитателей замка Артов всех вместе и организовано направляетесь в город Часов (ККЗ).

Замок Артов

Вы живете в очень древнем Замке. Хозяева Замка – князь и княгиня. В княжеской семье несколько детей: 3 мальчика и 3 девочки. В замке есть покои для женской половины и мужской, большая детская, комнаты для прислуги. Стража тщательно охраняет входы и выходы Замка. У вас есть сокровищница, где хранятся реликвии. Среди них – древнейший Пергамент Замка Артов. В Замке есть привидения.

Ваша задача – устроить жизнь Замка, охранять реликвии, следить за тем, чтобы члены княжеской семьи не покидали пределов своей вотчины.

Мастер трактира «У семи дорог»

Помогите детям обустроить трактир, придумайте вместе с ними, чем можно торговать (родниковая вода, хлеб и т.д.), возьмите игры, откройте игорный салон. Научите, как расспрашивать посетителей и что рассказывать потом путникам. По ходу игры отправляйте 3-4 ребят с интервалом в 20-30 минут в соседние страны, чтобы быть в курсе общей обстановки, чтобы «на других посмотреть и себя показать».

По сигналу (песни «Зеркального») вы собираете свою группу для того, чтобы всем вместе отправиться в Город Часов (ККЗ).

Трактир «У семи дорог»

Все вы – одна большая семья, которая содержит трактир «У семи дорог». Вы построили его на выгодном месте – там, где соединяется несколько дорог. Много путников приходит сюда, приносят много вестей. Поэтому вы торгуете не только едой и напитками, но и информацией. Вы умеете добывать информацию и продавать ее. Вы заметили, что путники заглядывают в трактир, когда находятся в затруднительных ситуациях, и поняли, что, пользуясь их состоянием, можно легко заработать, играя с ними на деньги в разные игры – шашки, лото и т.д. Помните, что вы ни на чьей стороне. Вами управляет только желание разбогатеть.

Ваша задача – построить трактир, оснастить его, выслушивать гостей трактира, помогать им рассказывать о своих приключениях. Вы передаете эту информацию другим гостям, чтобы заработать побольше денег.

Костюмированный сбор

Игра начинается с общего костюмированного сбора всех участников в назначенное время после полдника. Ведущий еще раз зачитывает правила и объявляет начало игры, устраивает переключку команд, представляет героев, предупреждает о сигнале окончания игры. Команды расходятся на территории своих «государств». С этого момента игра начинается.

Карта игрового пространства

Важно, чтобы рядом с Хранителем озера расположилась Нечистая сила, рядом с городом Часов – Гномы, рядом с Инопланетянами – замок Артов. Трактир «У семи дорог» должен располагаться там, где проходят все. Город Часов должен занимать большое пространство, так как в нем состоится заключительная часть игры, когда все участники соберутся вместе.

Игра

Команды начинают устраивать жизнь своих городов, замков и т.д. На это уходит 15-20 минут от начала игры. Мастер каждой команды следит за тем, чтобы ребята оставались на своих территориях. По истечении этого времени команды приступают к решению своих задач. Окончание игры будет в Городе Часов, когда Бродячие артисты, Гномы и фея Светлана «оживят» его. Нечистая сила превратится в людей, которые придут жить в город Часов. Жители замка Артов появятся в городе, чтобы сказать спасибо Хранителю озера, инопланетяне улетят на Кассиопею. Сигнал к тому, чтобы двигаться в Город Часов – песни «Зеркального».

Итоговое ток-шоу

Итоговое ток-шоу имеет цель – собрать в единое целое все прожитые истории так, чтобы у участников сложилось целостное представление о сюжете игры, разобрать действия участников, отметить интересные и неудачные моменты, снять психологическое напряжение, показать презентации команд всем участникам и гостям. На это уйдет около часа времени.

Вопросы, которые может использовать ведущий для подведения итогов:

- В чем заключалась миссия вашего народа?
- Тревожили ли вас происходящие события?
- Трудно или легко было вжиться в роль?
- Нравился ли вам ваш персонаж?
- Какие изменения произошли с вашим персонажем?
- Легко ли было понимать другие народы?
- Расскажите какой-нибудь курьезный случай.
- Какой момент игры для вас стал запоминающимся, ярким?
- Как вам было интереснее, легче играть: в команде, в паре, в одиночку?

Обсуждение в отряде

Вечером вожатые устраивают разбор игры на отрядном месте. Можно использовать для обсуждения любую форму (огонек, дискуссию или что-либо другое). Важно, чтобы каждый ребенок отработал эмоции, которые возникли у него в ходе игры: и позитивные, и негативные, чтобы ребята, разбирая игровые ситуации, поделились особенным опытом жизни в волшебной стране, своими трудностями и радостями и почувствовали себя членами одного отряда.

Сценарий заставки для начала игры «Волшебная страна»

Занавес закрыт.

Звучит песня «Сон о «Зеркальном» (1 куплет). Постепенно занавес открывается. На сцене застывшие фигуры изображают картину «Совет у Хранителя озера».

Голос за кадром: Эта история случилась так давно, что о ней не упоминается даже в самых древних летописях...

Никто не знает, в дождь или снег, в оранжево-красных лучах заходящего солнца или в небесно-голубой дымке рассвета, собрались во дворце Хранителя озера представители сказочного мира на традиционный ежегодный Совет ...

Волшебный сигнал. *Фигуры оживают.*

Хранитель. Озера Зеркального шелестит волна,
Леса чуть заметное дыханье,

Вновь мы собираемся вместе у костра
Выслушать заветные признанья.
Лунная дорожка на волнах дрожит,
Утреннее озеро в тумане,
Что сегодня на душе лежит,
Выслушаю вас я с пониманьем.

Далее по очереди все представители Совета докладывают о своих делах, в паузах Мастер игры комментирует происходящее.

Лесные жители – «Маленькая страна»

Гномы – «Хоть поверьте, хоть проверьте»

Город Часов – «Бьют часы» (из «Электроника»)

Императорский дворец - «Все могут короли»

Бродячие артисты – «Песенка разбойников»

Замок Артов – «Остров невезения»

Инопланетяне – «Прекрасное далеко»

Жители озера – «Вода, вода...»

Нечистая сила – «Про зайцев»

Трактир – «Ежедневно меняется мода»

После последнего выступления герои замирают, на сцене гаснет свет, высвечивается только ведущий на авансцене.

Ведущий. Итак, друзья, мы с вами заглянули в необычный мир, мир легенд «Зеркального». Сегодня нам предстоит оживить эти легенды и помочь героям справиться с трудностями. Сейчас мы с вами произнесем заклинание, с помощью которого герои «оживут», и тогда вы сможете перенестись в сказочный мир.

О, пэри, тики, томба!

О муса, муса, муса!

Лео, лео...

О пики ля о бэби!

Лео, лео, ле-ба-ба-ле!

Герои на сцене оживают и спускаются в зал к своим группам.

В это время начинают звучать песни «Зеркального»: «Сон...» и другие (на выход детей из зала).

Сценарий финала ролевой игры «Волшебная страна»

Звучат песни «Зеркального».

Жители всех миров собираются в городе Часов. Голос за кадром читает легенду, чтение сопровождается живой иллюстрацией: герои изображают то, о чем говорится в легенде.

Голос за кадром. ...Живая и невредимая добралась Светлана до своего отца, Хранителя озера, и вместе они отправились в город Часов. Взмахнула Светлана волшебным ожерельем, и полилась отовсюду прекрасная колыбельная.

Звучит «Светлана».

Голос за кадром. Эту песню тут же подхватили Бродячие музыканты... Как только зазвучала мелодия, начались необыкновенные превращения.

Волшебный сигнал.

Голос за кадром. Гномы вернули в город Часы, а сами превратились в чудесные цветы на улицах этого города.

Затемнение – Гномы уходят за кулисы, оставляя на сцене венки и веточки с цветами.

Волшебный сигнал.

Голос за кадром. В город вернулись Часы, и вся Нечистая сила, которая еще осталась в сказочном мире, превратилась в людей и примкнула к жителям города.

Затемнение – Нечистая сила снимает с себя элементы костюмов и уходит в зал.

Волшебный сигнал.

Голос за кадром. Инопланетяне, превращенные в камень, обрели свой первоначальный облик и, помахав всем на прощание, улетели на Кассиопею, оставив на память о себе фонарики, которые каждую ночь освещают людям путь.

Затемнение – Инопланетяне машут руками, слышен звук стартующего космического корабля.

Голос за кадром....И сам город постепенно, благодаря этим чудесам, а также замечательным людям, живущим в нем, словно пробудился от долгого сна...

Волшебный сигнал.

Голос за кадром. Выходит мэр города, приглашает Императорскую семью занять трон, а князя Артов – стать премьер-министром. Все аплодируют, приветствуя нового правителя.

Появляется ведущая.

Ведущая. Дорогие друзья! Видите, как хорошо все закончилось. А ведь сотворили всю эту сказку мы с вами. Нам вместе удалось оживить легенды «Зеркального», помочь героям справиться с трудными испытаниями. И как во всех сказках, добро восторжествовало. А сейчас я предлагаю снова произнести волшебное заклинание, чтобы вернуться из легенд в реальную жизнь.

О, пэри, тики, томба!

О муса, муса, муса!

Лео, лео...

О пики ля о бэби!

Лео, лео, ле-ба-ба-ле!

Звучит песня «Дорогою добра».

Герои, находящиеся на сцене, переходят в зал, и начинается обсуждение.

ВЫБОРЫ ПРЕЗИДЕНТА
(ситуационно-ролевая игра)

*Чахоян О. Г.,
руководитель клуба «ЮКОН» ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ»*

Цели:

- в игровой форме познакомить со сложной структурой избирательного механизма,
- стимулировать формирование коммуникативных навыков,
- мотивировать работу в команде для достижения общей цели (победа своего кандидата).

Подготовка и проведение

В первую очередь вся дружина знакомится с положением о выборах президента, после того как отряды ознакомились с положением собирается необходимый пакет документов, требующийся для регистрации участников. Зарегистрированные кандидаты разворачивают свою предвыборную кампанию. После в назначенный срок назначаются выборы, где осуществляется голосование по предложенному способу. Итоги выборов оглашаются в письменном виде и на дружинном деле.

1. Положение о выборах Президента

Выборы в «Зеркальном» соответствуют следующим принципам:

- «добровольные» – в выборах принимают участие только те, кто желает;
- «всеобщие» – в выборах принимают участие все граждане, независимо от возраста, являющиеся гражданами государства (официально оформленными на работу, прикомандированными, имеющими путевку);
- «прямые» – граждане голосуют непосредственно за кандидатов и только лично;
- «равные» – все граждане имеют по одному голосу;
- «тайные» – процедура выборов проходит тайно по специальным бюллетеням в специально оборудованных помещениях;
- «прямой подсчет» – результаты определяются путем прямого подсчета голосов в поддержку каждого кандидата;
- «абсолютное большинство голосов» – побеждает кандидат, набравший более 50% голосов, в этом случае второй тур не предусматривается

Если в первом туре никто не набирает более 50% голосов, то во второй тур выходят два претендента, набравшие наибольшее число голосов. Во втором туре побеждает тот кандидат, который наберет простое большинство голосов.

Выборы будут признаны состоявшимися вне зависимости от того, какое количество людей из зарегистрированного числа избирателей участвовало в выборах.

1) За 5 дней до выборов, вечером, объявляется о выборах Президента и формируется Избирательный комитет, в который входят по одному представителю от каждого отряда (всего не более 20 человек) и представители взрослых (всего не более 5 человек). Общее количество членов Избирательного комитета должно быть нечетным. Избирается председатель Избирательного комитета. В комитете составляются списки избирательных округов и территорий, а также списки избирателей (например, 2 избирательных округа: летняя и зимняя база; избирательные территории – каждый отряд, в т.ч. отряд вожатых, отряд педагогов, отряд других сотрудников лагеря).

2) На следующий день, на утренней линейке председатель Избирательного комитета зачитывает правила проведения выборов и определяет сроки. В течение этого дня, до 19.00 в Избирательный комитет должны поступить заявки о регистрации от кандидатов в Президенты, подписные листы и документы кандидата. В поддержку каждого кандидата должно быть собрано не менее 50 (60, 70, 80) подписей. Избирательный комитет проверяет их подлинность. Кандидаты должны являться гражданами Зеркального: официально оформленными на работу, прикомандированными или имеющими путевку. Всем кандидатам, прошедшим проверку, выдаются мандаты кандидатов в Президенты.

3) Кандидаты имеют право начинать предвыборную агитацию с момента получения мандата кандидата в Президенты. Разрешаются любые формы предвыборной агитации, кроме форм, порочащих имена других кандидатов, оскорбляющих их. Все вопросы о незаконной агитации разрешаются судом. Все кандидаты получают от государства равные возможности для агитации: одинаковое эфирное время на радио; возможность снять один видеоролик о кандидате и показать его ___ раз; определенное количество канцтоваров для проведения наглядной агитации. Возможна также организация публичных дебатов между кандидатами. Объединения, поддерживающие кандидатов, могут организовать выпуск листовок, газет, плакатов, встречи кандидатов с избирателями, пресс-конференции и т.д. Агитация должна быть прекращена не позднее 19.00 в день, предшествующий выборам.

4) В период выборной кампании и выборов работает пресс-центр, который освещает решения Избирательного комитета, разъясняет гражданам процедуру выборов, следит за корректностью наглядной предвыборной агитации.

5) Само голосование происходит через 5 дней после объявления выборов и после подготовки отрядов к ним. Удобнее его начинать сразу после утренней линейки. Следует рассчитывать, что для дружины в 350 человек оно длится в течение двух часов. К обеду при таком режиме голосования можно произвести обработку результатов голосования и огласить их. Голосование проводится в двух территориальных округах (на летней и на зимней базах). При подсчете голосов могут присутствовать (только в качестве наблюдателей) официально заявленные как наблюдатели представители отрядов. Если возникает необходимость проведения второго тура, то голосование проводится перед полдником (например, с 14.00 до 16.00). Результаты второго тура тогда можно огласить до ужина (примерно к 17 часам).

6) В день выборов, за полчаса до ужина (например, в 18.30), на линейке проводится торжественная церемония инаугурации Президента. В церемонию включаются присяга Президента на верность своему народу, вручение Президенту символов президентской власти (*это может быть вручение личного президентского штандарта, вбивание гвоздей в древко штандарта, вручение личного президентского свода законов Зеркального*), исполнение гимна государства, присяга граждан Президенту и т.д.

2. Пакет документов для выборной кампании

Для регистрации кандидатов необходимо иметь:

- 1) личное заявление кандидата (в Избирательный комитет с просьбой о регистрации в качестве кандидата) или заявление инициативной группы, объединения граждан и т.п.;
- 2) подписные бюллетени;
- 3) мандат кандидата;
- 4) удостоверение доверенных лиц кандидата.

Кроме того:

- 1) протокол решения избирательной комиссии,
- 2) списки избирателей по округам,
- 3) избирательный бюллетень.

3. Немного теории и истории

Подготовка к обсуждению формулы выборов в отряде

Какова же цель выборов? *Цель выборов – выявить волю народа. Для этого голосование у нас всеобщее, равное, тайное и прямое.*

Рассмотрим основные этапы избирательного процесса:

1. **Подготовительный.** Объявляются выборы, образуются избирательные округа и участки, создаются избирательные комиссии, составляются списки избирателей.

2. **Выдвижение и регистрация кандидатов.** Избиратели, избирательные объединения и блоки выдвигают кандидата и собирают подписи в его поддержку в сроки, установленные законом. Избирательные комиссии регистрируют кандидатов и их доверенных лиц.

3. **Предвыборная агитация.** Агитация частично финансируется государством, а частично проходит за счет фондов, которые создают группы поддержки того или иного кандидата. Размер и источники этих фондов ограничены законом. Агитация прекращается за день до выборов. Избирательная комиссия обязана на своем участке обеспечить предоставление информации о выборах и о кандидатах.

4. **Голосование.** Кандидаты и их доверенные лица, а также общественные наблюдатели вправе присутствовать на избирательных участках в день голосования и при подсчете голосов избирательной комиссией. Кандидаты и доверенные лица имеют право получить заверенные копии протоколов избирательной комиссии с результатами выборов.

Список избирателей представляется участковой избирательной комиссией для ознакомления избирателей и дополнительного уточнения не позднее, чем за 20 дней до дня голосования. Гражданин РФ вправе заявить в участковую избирательную комиссию о невключении его в список избирателей, о любой ошибке или неточности в списке избирателей. В течение 24 часов, а в день голосования – в течение 2 часов с момента обращения, но не позднее момента окончания голосования участковая избирательная комиссия обязана устранить нарушение или дать заявителю письменный ответ с указанием причин отклонения заявления.

Нарушения избирательных прав могут быть обжалованы в вышестоящей избирательной комиссии, в прокуратуре или в суде. Избирательные комиссии, суды и органы прокуратуры обязаны организовать свою работу так, чтобы обеспечить своевременное рассмотрение жалоб. За нарушение избирательных прав УК и КобАП предусматривают наказания.

Рассмотрим формулу: «**всеобщее, равное, тайное и прямое голосование**».

Всеобщее голосование. Все граждане РФ, достигшие 18 лет, могут избирать (*активное избирательное право*); а граждане РФ, достигшие определенного возраста, могут избираться (*пассивное избирательное право*); избирательного права лишены содержащиеся в местах лишения свободы по приговору суда, а также психически больные, признанные судом недееспособными.

Равное голосование. Каждый избиратель имеет один голос.

Прямое голосование. Каждый избиратель сам лично, прямо голосует за кандидата (в отличие от многоступенчатых выборов, когда избиратели сначала избирают «выборщиков», а те уже, в свою очередь, голосуют за кандидата – такая система, например, в США).

Тайное голосование. Каждый избиратель голосует в специально оборудованном помещении для голосования, чтобы никто не смог увидеть, как он проголосовал. Никто не вправе потребовать от избирателя информации о том, за кого именно он проголосовал. (*Это формула современных выборов, принятая во многих странах мира.*)

5. Подведение итогов, подсчет голосов

Всегда ли справедливыми и действительно отражающими волю народа являются выборы, проведенные по данной формуле, мы обсудим позже. Сейчас же хочу сказать, что как ни странно, воля народа зависит от того, как подсчитывать голоса. Существует два основных способа подсчета голосов:

☑ Первый – пропорциональный. Избиратели голосуют не за отдельного кандидата, а за избирательный блок или партию. Партии получают депутатские места пропорционально количеству полученных голосов. Например, на выборы в орган, имеющий всего 200 мест, партия «А» получила 50% голосов, партия «Б» – 35%, партия «В» – 15%. Значит, в этом органе от партии «А» будет 100 депутатов, от партии «Б» – 70, от партии «В» – 30. Но картина может измениться, если использовать другой способ подсчета голосов – мажоритарный.

☑ Второй – мажоритарный. Картина подсчета может кардинально измениться при этом способе, так как избиратели голосуют не за партии, а за отдельного кандидата. Проходит тот кандидат, который набрал большинство голосов. В результате может получиться, что представители партии «А» могут победить в большинстве округов, а представители партии «В» не получат и 10 мест.

☑ Третий – смешанный. Естественно, что такая система подсчета дает совершенно иной результат. Например, в Государственную думу РФ половина депутатов избирается по пропорциональной, а половина – по мажоритарной системе. При одинаковом голосовании каждого избирателя во всех трех случаях будет разный результат. Возникает большое количество вопросов. Какая же «воля народа» правильная? Годаются ли вообще выборы для определения воли народа? Или какой-нибудь один человек сможет гораздо лучше прочувствовать и выразить насущные нужды народа? К тому же, на избирательные участки приходит примерно половина всех зарегистрированных избирателей, а в некоторых странах и того меньше. Может ли эта половина выразить мнение всех? А может быть, нужны не прямые выборы, а многоступенчатые? В Америке, например, за президента голосуют не сами избиратели, а избранные ими «выборщики». Вопросы, вопросы... И однозначного ответа нет...

А теперь некоторые факты из истории избирательного права

Право избирать признавалось изначально только за свободным мужским населением. Например, в Древней Греции рабы, женщины и дети, а также неграждане Афин были лишены избирательного права. 18 и 19 века мало что изменили в этом вопросе. В США во второй половине 18 века право голоса имели только белые мужчины. Не имели права голоса женщины, чернокожие рабы и коренные индейцы. Причем в некоторых штатах для белых устанавливался ценз грамотности, благонадежности и добропорядочности. Вводился также имущественный ценз, согласно которому голосовать могли граждане с имуществом определенной стоимости. И только в середине 19 века избирательные права получили все белые мужчины старше 21 года. Позже избирательного права добились негры, в 1920 году – женщины, а в 1971 году – граждане с 18 лет.

В России Положением о губернских и уездных земских учреждениях от 1 января 1864 года была установлена куриальная система выборов: создавались три избирательные курии (части) – курия уездных землевладельцев, куда входили дворяне и помещики с высоким имущественным цензом; городская курия, участники которой должны были иметь купеческое свидетельство или предприятие определенного размера; сельская курия, в которой не был установлен имущественный ценз, но была введена трехступенчатая система выборов – крестьяне на волостном сходе избирали выборщиков, а те – земских гласных. Позже на выборы в Думу была создана 4-я курия – рабочая. Таким образом избирательное право имели практически все мужчины старше 25 лет, за исключением солдат, студентов, поденных рабочих.

Нынешнее «всеобщее – равное – тайное – прямое» голосование с 18 лет (или «сталинская четыреххвостка») было введено Конституцией РФ в 1936 году. Правда, до

перестройки выборы были безальтернативными и несвободными, и за единственного кандидата голосовало 99,9% избирателей. Это признак всех тоталитарных государств. Например, в Заире список кандидатов во время выборов просто зачитывался на собраниях граждан, и одобрительные восклицания свидетельствовали об избрании.

В мусульманских странах хоть и существуют выборы, но там явно выше ставят совещание особо авторитетных лиц при главе государства – аш-шура.

В условиях военных государств выборы как таковые не отменяются, но их обычно обещают провести, «как только военное положение кончится». Таким образом, выборы в некоторых странах не проходят по 10 и более лет (примеры – в недавнем прошлом Алжира, Эфиопии, Бразилии).

Но в большинстве стран установлены всеобщие, прямые, равные выборы при тайном голосовании. Как правило, участвовать в голосовании можно с восемнадцати лет, но не везде. В Бразилии, на Кубе, в Иране – с 16 лет, в Марокко – с 20 лет, в Латвии – с 21 года. Активного избирательного права (т.е. права избирать) лишаются граждане, признанные судом душевнобольными, осужденные по приговору суда, иногда – военнослужащие. В Великобритании не голосуют пэры, т.к. сами являются членами верхней палаты парламента. В некоторых странах не голосуют племенные вожди (там при парламенте есть совещательная палата вождей). Для пассивного избирательного права (быть избранными) устанавливается более высокий возрастной ценз. Кроме того, в некоторых странах вводится ценз оседлости – кандидат должен прожить определенное время в данной стране или местности. В Руанде, Молдавии, Казахстане, республиках Прибалтики от кандидата требуется обязательное знание государственного языка. В некоторых странах Прибалтики кандидатами не могут быть бывшие сотрудники МВД и КГБ.

Не везде выборы равные. В Китае на равное количество сельского и городского населения приходится соответственно 1 и 8 депутатов. В Великобритании до середины 20 века выпускники университетов имели 2 голоса: один – по месту жительства, другой – по месту учебы.

Часто выборы бывают непрямыми. В США население голосует за выборщиков, которые потом голосуют за Президента. Там по неписаному правилу выборщики голосуют за представителя той партии, к которой они принадлежат. Президента в Греции, Турции избирает парламент. В Китае (а раньше и в Анголе, Кубе, Мозамбике) высшие представительные органы избираются нижестоящими.

В некоторые органы местного самоуправления проводятся открытые выборы (Швейцария, Китай, страны Африки).

4. Предвыборная агитация

Для начала каждому кандидату (вместе с группами поддержки) необходимо разработать стратегию своей избирательной кампании:

- определить для себя цель и задачи предстоящей кампании;
- выработать четкие позиции, составить подробную предвыборную программу;
- сформулировать несколько лозунгов своей избирательной кампании;
- определить приемлемые направления агитации, учитывая собственные возможности и состав избирателей.

Приведем ниже некоторые избирательные технологии, которые можно использовать для агитации.

Биографическая справка кандидата. Может быть оформлена в виде листовки с фотографией (или без нее). Справка в доступной форме помогает избирателям ознакомиться с основными этапами жизни кандидата. Как правило, в ней отражают наиболее выигрышные факты, подчеркивают достоинства кандидата, указывают его достижения и жизненные планы.

Пресс-конференция. Способ высказать свое мнение перед большой аудиторией путем ответов на вопросы, задаваемые представителями прессы или других средств массовой информации, а также обычными гражданами. Кандидат, отвечая на вопросы, рассказывает о своей предвыборной программе, о том, что он будет делать на посту Президента.

На пресс-конференциях обычно происходит первоначальное знакомство избирателей с кандидатом. Кандидату и его группе поддержки выделяется время на то, чтобы рассказать не только о программе, но и о личности кандидата (биографические данные, музыкальные, литературные пристрастия и т.д. и т.п.). На пресс-конференции может выступить (но не более 3 минут) группа поддержки.

Важно, чтобы ведущий пресс-конференции установил регламент.

Дебаты. Организуется встреча кандидатов друг с другом. Для дебатов заранее определяется тема, которую кандидаты будут обсуждать. У каждого кандидата есть возможность вступительного слова, заключительного слова и ответов на вопросы ведущего и оппонентов в продолжение строго оговоренного времени. Могут присутствовать и элементы пресс-конференции, когда вопросы будут задавать зрители у свободного микрофона, но только в течение очень небольшого времени. Основные вопросы кандидаты будут задавать друг другу.

Видеоматериалы. Рекламный ролик, представляющий кандидата, его идеи, программные заявления.

Митинг. Способ непосредственного обращения кандидата к большой аудитории с целью эмоционального воздействия на слушателей. Аудиторию призывают разделить взгляды ораторов, убеждают ее в том, что кандидат располагает всеми необходимыми средствами для реализации программных заявлений. На митинге ораторы выступают по очереди. На митинг принято приносить плакаты, лозунги, отражающие народные настроения.

Предвыборные акции. Способ привлечения внимания избирателей к личности кандидата, его программе с помощью каких-то реальных действий. Можно организовать, например, сбор подписей в защиту чего-то, концерт под лозунгом «За...», объявить субботник в поддержку... и т. д. и т. д. (насколько хватит фантазии и такта).

Прием избирателей. Приглашение избирателей на свою территорию с целью познакомить их с кандидатом и его программой. Форма знакомства – любая.

Интервью для СМИ. Выступления по радио, публикации в печатных изданиях.

Плакаты и листовки. Письменное обращение к избирателям.

МАНДАТ № ____
кандидата в Президенты «Зеркального»

Настоящее удостоверение выдано

в том,

что он (она) зарегистрирован (а) в качестве кандидата в Президенты «Зеркального» и может вести предвыборную агитацию и пропаганду.

Избирательный комитет

Дата

_____ Председатель Избирательного комитета

МП

Удостоверение доверенного лица № _____

Настоящее удостоверение выдано _____ в том, что он (она) зарегистрирован (а) в качестве доверенного лица кандидата в Президенты «Зеркального» _____ мандат № _____ и имеет право официально представлять кандидата во время предвыборной кампании.

Избирательный комитет

Дата _____

Председатель Избирательного комитета

МП

**Подписной лист № _____
В поддержку кандидата в Президенты**

**Протокол решения избирательной комиссии
по _____ округу**

На _____ часов _____ минут 22 августа 2010 года ___ тур выборов по _____ округу признается состоявшимся.

Всего зарегистрировано _____ избирателей.

На избирательный участок явилось _____ человек.

Результаты голосования:

Агафонов Николай 19 отряд	
Ярцев Антон 13 отряд	
...	
Против всех	

Признано недействительными _____ бюллетеней.

Подпись членов избирательной комиссии:

Нарушений в ходе подсчета голосов не выявлено.

Подписи наблюдателей

22 августа 2010 года

Председатель избирательной комиссии

Образец №1

<p>Избирательный бюллетень Выборы Президента «Зеркального». 1-й тур Выборы происходят на основании Положения о выборах Президента от 18.08. 2010 г. Председатель Избирательного комитета _____</p>		
№ п/п	ФИО кандидата	Результат голосования
1	Агафонов Николай 19 отряд	
2	Ярцев Антон 13 отряд	
3	...	
	Против всех	
<p>Действительными считаются бюллетени, в которых в графе «результат голосования» стоит любой значок напротив фамилии только одного из кандидатов или напротив строки «против всех». Если в бюллетене отмечены два и более кандидата, бюллетень признается недействительным.</p>		

Образец №2

<p>Избирательный бюллетень Выборы Президента «Зеркального». 2-й тур Выборы происходят на основании Положения о выборах Президента от 18.08. 2010 г. Председатель Избирательного комитета _____</p>			
Результат Голосования			
<p>Действительными считаются бюллетени, в которых в графе «результат голосования» написана фамилия только одного из кандидатов, числящихся в официальном списке кандидатов, или написано «против всех». Если в бюллетене написаны фамилии двух и более кандидатов, не отмечено ничего или указана фамилия, которой нет в списке кандидатов, такой бюллетень признается недействительным.</p>			
№ п/п	Фамилия, имя	Отряд	Подпись
1			
2			
...			

ДИАЛОГ С ЗАКРЫТЫМ РТОМ (ситуационно-ролевая игра)

Филатова С.В.,
воспитатель ЗЦДЮТ «Зеркальный».

Цель: научиться взаимодействию с членами команды, используя невербальное общение для точной передачи информации.

Игровая задача: как можно быстрее и точнее передать информацию тому, кому она предназначена.

Количество участников: 10 человек.

Возраст: 12-16 лет

Продолжительность: 1-1,5 часа.

Реквизит: карточки с заданием для участников.

Легенда. Вы приехали на международную конференцию. Вас поселили в гостиницу, где проживают люди из разных стран мира. Вы практически не знаете иностранных языков, и вас понимает только один из жильцов гостиницы. Вы можете передать информацию ему, попросив передать ее дальше. Он вас понимает, но не может вам ответить словами. Единственное, что он может – ответить жестами.

Персонажи

Ученый

Вы – известный ученый-физик. Вы работаете над новым проектом – воздушным куполом, которым можно будет пользоваться для проведения массовых мероприятий на улице, в том числе и в «Зеркальном». Суть изобретения в том, что с его помощью возможно создание воздушного барьера, непроницаемого для неблагоприятных погодных воздействий, и при этом не наносится абсолютно никакого вреда окружающей среде.

Ваша задача – передать информацию экономисту, о том, что в марте состоится конференция, где ему предлагают прочитать лекцию на тему: «Использование природных ресурсов в загородном строительстве».

Вы имеете право разговаривать только с **психологом**.

Психолог

Вы – знаменитый психолог-практик. На вашем счету множество новых интересных методик для адаптации людей в новых условиях. В том числе и проект, специально разработанный для «Зеркального». Этот проект поможет сотрудникам лагеря быстрее адаптировать детей к условиям пребывания в «Зеркальном».

Ваша задача – передать информацию ученому, о том, что проект адаптации детей к условиям проживания в новых условиях требует научного обоснования с точки зрения физических явлений.

Вы имеете право разговаривать только с **врачом**.

Врач

Вы – врач, разработавший новую вакцину от гриппа. Ваша вакцина становится популярной во всем мире, так как она очень действенна и не имеет побочных эффектов. Вашими разработками заинтересовались в «Зеркальном».

***Ваша задача** – передать информацию психологу о том, что медицинские исследования проходят успешно, но необходимо наблюдение психолога за эмоциональным состоянием участников эксперимента.*

Вы имеете право разговаривать только с **педагогом**.

Педагог

Вы – педагог, основатель новой концепции воспитания и обучения. Суть вашей концепции в том, что все науки изучаются в игровой форме, что позволяет детям проявлять все свои творческие способности и таланты, а преподаются различные предметы таким способом, что ученики получают целостное представление о мире.

Ваши идеи очень заинтересовали администрацию «Зеркального».

***Ваша задача** – передать информацию врачу о том, что медицинское вмешательство не требуется и проект начинает свою автономную работу в следующем учебном году.*

Вы имеете право разговаривать только с **политиком**.

Политик

Вы – известный политик. Вы часто выступаете по радио и телевидению. Ваша концепция защиты прав пенсионеров и программа предоставления им льгот стала известна на весь мир. Внедрение этой программы требует вашего личного участия, поэтому спрос на ваши услуги постоянно растет. Вами заинтересовался «Зеркальный».

***Ваша задача** – передать информацию педагогу о том, что совместный проект принес бы успех как одной, так и другой стороне.*

Вы имеете право разговаривать только с **юристом**.

Юрист

Вы – юрист, пользующийся широкой известностью. Люди, интересы которых вы представляете в суде, всегда оказываются в выигрыше. Особенность вашей деятельности в том, что вы работаете только с организациями, занимающимися воспитанием. Вами заинтересовался «Зеркальный».

***Ваша задача** – передать информацию политику о том, что летом состоится выездной семинар в г. Сочи, связанный с решением проблем воспитательных детских учреждений.*

Вы имеете право разговаривать только с **инженером**.

Инженер

Вы – инженер-конструктор. Ваши проекты пользуются большой популярностью. При минимальных финансовых затратах качество ваших сооружений всегда на высоте.

В «Зеркальном» планируется строительство современного аквапарка. Администрация лагеря очень заинтересована в сотрудничестве с вами.

***Ваша задача** – передать информацию юристу о том, что новый проект «Зеркального» требует юридического сопровождения для решения нескольких важных вопросов.*

Вы имеете право разговаривать только с **гидом-переводчиком**.

Гид-переводчик

Вы – известный гид-переводчик. Вы владеете многими языками, поэтому ваши услуги пользуются большим спросом. Ваши знания очень обширны, и вы можете провести экскурсию почти на любом языке. Вами очень заинтересовались в «Зеркальном», так как лагерь становится международным, планируется, что сюда будут приезжать ребята из 15 стран.

Ваша задача – передать информацию инженеру о том, что строительство новых сооружений на территории «Зеркального» привлечет большое количество гостей из других государств, а это обеспечит хорошим заработком сотрудников всех служб лагеря.

Вы имеете право разговаривать только с **поваром**.

Повар

Вы – повар высшего разряда. Ваши кулинарные шедевры покорили мир. Вы объездили чуть ли не весь свет со своими коронными блюдами и являетесь победителем всех международных кулинарных конкурсов за последние три года. Ваш секрет в том, что при минимальных затратах у вас получаются роскошные блюда: они очень вкусны и при этом шикарно выглядят. Вами очень заинтересовались в «Зеркальном». Такой человек, как вы – находка для лагеря.

Ваша задача – передать информацию гиду-переводчику о том, что новая концепция составления меню рассчитана как на европейские, так и на ряд азиатских стран.

Вы имеете право разговаривать только с **экономистом**.

Экономист

Вы – экономист высшего звена. Ваши разработки известны во всем мире. В настоящее время вы работаете над проектом улучшения качества жизни вне города за счет использования природных ресурсов. Ваш проект уникален: природа от него фактически не страдает, а результаты превосходят все ожидания. С вами очень хочет сотрудничать администрация «Зеркального».

Ваша задача – передать информацию повару о том, что использование натуральных продуктов питания значительно снизит затраты на приготовление блюд с учетом разработки меню на 300 и более человек.

Вы имеете право разговаривать только с **ученым**.



ИДЕАЛЬНЫЙ МИР (ролевая игра)

Черкасова Е. В.,
воспитатель ЗЦДЮТ «Зеркальный».

Идея: путём погружения подростков в игровую ситуацию продемонстрировать важность взаимопонимания в группе, необходимость внимательного, чуткого отношения друг к другу в любых сферах жизнедеятельности, а также значимость оказания поддержки окружающим и умения принимать от них помощь для достижения общих и личных целей.

Цель: создание условий для развития социальной компетентности подростков; формирование навыков организации оптимального взаимодействия, психологического анализа ситуаций, эмоциональной и поведенческой саморегуляции; формирование ценностных ориентаций.

Педагогические задачи:



- диагностика сплочённости группы, потенциальных аутсайдеров, выявление и формирование активной лидерской позиции детей;
- развитие толерантного, отзывчивого, доброжелательного отношения к окружающим, развитие способности к эмпатии;
- развитие умения принимать ответственные личные и совместные коллективные решения, умения аргументировать, обосновывать свой выбор;
- формирование навыков самоконтроля, рефлексии, способности анализировать деятельность свою и окружающих;
- развитие воображения, наглядно-образного и словесно-логического мышления, умения переносить опыт, полученный в процессе игры, в другие сферы своей жизнедеятельности.

Место проведения: просторное помещение квадратной формы.

Время проведения – 1,5 часа.

Количество участников: 16–25 чел.

Подготовительные мероприятия

Более успешной реализации программы будут способствовать предварительно проведённые отрядными вожатыми огоньки, беседы, дискуссии, затрагивающие понятия морали, нравственности, идеалов, ценностей, терпимости и взаимопомощи.

Реквизит, оборудование и оформление:

- помещение условно разделено на 4 равных сектора, например, скотчем или перекрёстными линиями на полу;
- углы комнаты оформлены тканями: один – белой, второй – синей, третий – зелёной, четвёртый – красной;
- 4 стола – по одному в каждом углу;
- доска, ширма или любое другое приспособление для крепления Карты Мира;
- чёрная либо серая ткань для завешивания Карты Мира и предметов, которые будут нужны на различных этапах игры;
- зоны, оборудованные для размещения предметов, которые будут нужны на различных этапах игры, например, столы или стулья, расставленные вдоль стен;
- стулья по количеству игроков;
- компьютер или музыкальный центр для обеспечения музыкального сопровождения;
- подборка музыкальных фрагментов для разных этапов игры;

- костюмы ведущего и помощников: строгая одежда в чёрных либо серых тонах для ведущего и одинаковые элементы в одежде всех помощников (например, чёрные жилеты);
- Карта Мира – лист ватмана с чёрным контурным изображением круга или эллипса, разделённого внутри линиями на 26–30 частей ;
- чёрные фломастеры, ручки;
- 4 карточки с наименованием стихий;
- 8 верёвок, длиной 1–1,5 м;
- 4 повязки на глаза;
- 4 марлевые повязки для рта;
- карточки с условными изображениями, символизирующими невозможность говорить, видеть, передвигаться, делать что-то руками, общаться со своей командой;
- кусочки цветного картона разных форм красного, синего, зелёного и белого цвета;
- клей;
- плотные листы формата А4 или А3, их цвет должен отличаться от цветов стихий;
- цветные мелки или карандаши различных цветов;
- бейджи с карточками, обозначающими роли участников.

Примечание:

Игра предусматривает в командах (стихиях) четыре или пять ролей. Данный игровой сценарий представлен на 5 ролей. При игре на 4 роли не используется роль Вещателя.

п/п	Стихии	Вода	Воздух	Земля	Огонь
	Роли	1	2	3	4
	Предводитель	Предводитель стихии Воды	Предводитель стихии Воздуха	Предводитель стихии Земли	Предводитель стихии Огня
	Творитель	Творитель стихии Воды	Творитель стихии Воздуха	Творитель стихии Земли	Творитель стихии Огня
	Воитель	Воитель стихии Воды	Воитель стихии Воздуха	Воитель стихии Земли	Воитель стихии Огня
	Мыслитель	Мыслитель стихии Воды	Мыслитель стихии Воздуха	Мыслитель стихии Земли	Мыслитель стихии Огня
	Вещатель	Вещатель стихии Воды	Вещатель стихии Воздуха	Вещатель стихии Земли	Вещатель стихии Огня

Действующие лица

Ведущий – Сенсориус

Помощники Ведущего – Акториусы

Участники игры – люди, призванные помочь в борьбе с Тёмными Силами. В ходе игры становятся разными представителями четырёх стихий (Огня, Воды, Земли, Воздуха): **Предводителями, Вещателями, Воителями и Мыслителями.**

Сценарный ход

Дети входят в помещение, звучит музыка (фрагмент «Intro», «Lola» – Д. Маликов).

Ведущий. Здравствуйте, дорогие друзья. Проходите, садитесь. Мы пригласили вас сюда сегодня, чтобы попросить о помощи. В ваших силах совершить нечто важное. Это очень ответственная миссия – помощь в спасении одного из Миров.

Когда-то здесь у нас был Мир, Идеальный Мир, в котором царили свет и гармония. Люди в этом Мире были веселы, радушны, доброжелательны, уважали, любили и во всём всегда поддерживали друг друга. Все были счастливы.

Но однажды случилось страшное. Одна из комет другой Галактики, проносясь мимо, принесла в этот Мир Тёмные Силы. Эти Тёмные Силы разрушили светлую гармонию. Люди стали озлобленными, грубыми. Они не замечают друг друга, лица их печальны. В нашем Мире воцарились хаос и тьма. Волею судьбы я стала проводником между Тёмными

и Светлыми Силами, которые всё ещё продолжают борьбу. Здесь и сейчас я осуществляю взаимодействие между ними. Меня называют Сенсориусом. У меня есть помощники – это Акториусы.

В ваших руках судьба Мира. Помогите нам вернуть в Мир гармонию. Тёмные Силы разбросали повсюду пустые карты – Карты Мира, разделённые на множество частей. Если их не заполнить тем, что ценно для людей, наш Мир так и останется во власти зла и тьмы. У нас тогда появится шанс восстановить гармонию, когда Карты будут заполнены Ценностями, без которых существование света и гармонии немыслимо. По мере выполнения заданий и прохождения испытаний вам самим будет предоставлена возможность вписывать избранные именно вами Ценности в пустые фрагменты Карты Мира. Так вы создадите свой макет Идеального Мира. Сравнив все такие Карты, мы сможем понять, что же самое ценное в жизни и каким должен быть Мир.

Считаю необходимым предостеречь вас: Тёмные Силы не прекратили своего действия – будьте начеку, вам предстоят нелёгкие испытания. Но вас много, вы разные и вы вместе.

Включается музыкальный фрагмент («Рикошет» – Д. Маликов).

Ведущий. Сядьте так, чтобы всем вам было удобно взаимодействовать друг с другом. Стулья можно передвигать. Всем ли удобно? Каждому видно всех? Всем видно каждого?

Предполагается, что дети садятся в круг. Если рассаживаются иначе, в дальнейшем по ходу игры Ведущий ориентирует детей именно на такое расположение.

Ведущий. Теперь пусть каждый из вас назовёт одно своё качество и одно качество, присущее, по его мнению, вашему отряду, – качества, которые позволят вам утверждать, что предстоящий путь вам по плечу.

Дети по очереди (по кругу в направлении по часовой или против часовой стрелки) называют качества. Ведущий стимулирует ответы детей, находясь рядом за кругом.

Ведущий. Хорошо. Спасибо. Все ли услышали друг друга? Все ли оценили мнение каждого? Отлично. Сейчас вы можете заполнить два фрагмента мозаики Карты Мира двумя различными качествами из тех, что вы только что называли. Выберите совместно одно личное качество – личную Ценность и одно качество – Ценность отряда и впишите их в два сектора.

Помните о ценности времени! Время выбора у вас ограничено одной минутой. Время пошло.

Звучит гонг (или другой чёткий краткий звуковой сигнал). Отсчёт времени. Снова звук гонга.

Ведущий. Стоп. Время истекло. Огласите ваш выбор. Хорошо. Это ваше общее решение? Все согласны? Выбор сделан. Отправьте, пожалуйста, одного или двух представителей отряда к Карте, чтобы они вписали избранные Ценности. Начало положено. Спасибо.

Дети подходят к Карте, укреплённой на доске у стены, и вписывают слова.

Включается музыкальный фрагмент («Страх полёта» – Д. Маликов).

Ведущий. Тёмные Силы разделили гармонию Мира на четыре стихии: Земля, Вода, Воздух и Огонь. Именно они необходимы для воссоздания Мира. Сейчас вам предстоит стать этими стихиями.



Помощник выносит поднос с бейджами. Предлагаемые роли:

1. Предводитель стихии Воды
2. Воитель стихии Воды
3. Мыслитель стихии Воды
4. Вещатель стихии Воды

1. Предводитель стихии Земли
2. Воитель стихии Земли
3. Мыслитель стихии Земли
4. Вещатель стихии Земли

1. Предводитель стихии Воздуха
2. Воитель стихии Воздуха
3. Мыслитель стихии Воздуха
4. Вещатель стихии Воздуха

1. Предводитель стихии Огня
2. Воитель стихии Огня
3. Мыслитель стихии Огня
4. Вещатель стихии Огня

Ведущий. Здесь на подносе карточки (бейджи) с наименованием представителей от каждой стихии. Вам предстоит самостоятельно распределить их между собой. Выберите совместно, кто есть кто.

Помните о ценности времени! Время выбора у вас ограничено одной минутой. Время пошло.

Звучит гонг (или другой чёткий краткий звуковой сигнал). Отсчёт времени. Снова звук гонга.

Ведущий. Стоп. Время истекло. Выбор сделан. Я хочу увидеть, кто кем стал. Укрепите, пожалуйста, бейджи. Место, где мы с вами находимся, поделено на 4 сектора. Представители стихии Воды, займите сектор, обозначенный синим цветом. Представители стихии Земли, ваш сектор обозначен зелёным цветом, стихии Воздуха, вы располагаетесь в белом секторе, стихии Огня – в красном. Возьмите стулья и разместитесь так, чтобы вам было удобно взаимодействовать друг с другом внутри вашей стихии.

Дети рассаживаются либо за столы, либо в круги в своих секторах. Помощники раздают карточки с наименованием Стихий.

Ведущий. Встаньте те, кто стал Предводителем. Мы приветствуем вас. Спасибо. Садитесь.

Встаньте те, кто стал Мыслителем. Мы приветствуем вас. Спасибо. Садитесь.

Встаньте те, кто стал Воителем. Мы приветствуем вас. Спасибо. Садитесь.

Встаньте те, кто стал Вещателем. Мы приветствуем вас. Спасибо. Садитесь.

В Мире постоянно что-то меняется. Вот и вы попали в совершенно иные условия. Вы разделены. И вновь вам предстоит выбор.

Каждая стихия должна решить, что же у неё есть такого особенного, чем она может помочь в восстановлении Идеального Мира. Какие у неё есть ценные для Мира качества и свойства, необходимые для возвращения гармонии? Почему нужна именно ваша стихия? Может быть, можно обойтись и без неё? И достаточно других трёх?

Выберите совместно эту Ценность. Выбор ваш должен быть аргументирован.

Помните о ценности времени! Время выбора у вас ограничено одной минутой. Время пошло.

Звучит гонг (или другой чёткий краткий звуковой сигнал). Отсчёт времени. Снова звук гонга.

Ведущий. Стоп. Время истекло. Огласите, пожалуйста, ваш выбор представителям других стихий. Все ли согласны с нужностью этих качеств?

Если высказываются возражения, даётся дополнительное время на обсуждение. И снова принятое той или иной стихией решение принимается или отвергается представителями всех стихий. В случае длительных затруднений привлекается помощь других команд до принятия всеми одобренного мнения.

Ведущий. Каждой стихии разрешается заполнить по одному фрагменту мозаики Карты Мира. Отправьте, пожалуйста, представителя от каждой стихии к Карте, чтобы вписать избранные Ценности.

Дети подходят к Карте и вписывают слова.

Ведущий. Спасибо. Возвращайтесь в свои стихии.

Включается музыкальный фрагмент («Ethnicolor 1» – J. M. Jarre).

Ведущий. Действие Тёмных Сил продолжается. Вы были предупреждены. Сейчас вам суждено лишиться некоторых своих способностей.

Мыслители, подойдите.

Дети, выбравшие роль Мыслителя, подходят к Ведущему.

Ведущий. Вы лишаетесь способности двигаться. Вам необходимо занять место за столом в секторе вашей стихии. Всё будет почти так, как раньше, но с этого момента вы не можете пользоваться руками и ногами.

Ведущий укрепляет на бейджах Мыслителей, закрывая их, карточки, символизирующие невозможность передвижения и действий руками. Помощники связывают верёвкой ноги и руки Мыслителей, занявших своё место за столом.

Ведущий. Воители, подойдите.

Дети, выбравшие роль Воителя, подходят к Ведущему.

Ведущий. Вы лишаетесь возможности говорить. Всё будет почти так, как раньше, но с этого момента вы ничего никому не можете сказать словами.

Ведущий укрепляет на бейджах Воителей, закрывая их, карточки, символизирующие невозможность говорить. Помощники завязывают им рот марлевой повязкой.

Ведущий. Можете вернуться в свои стихии. Вещатели, подойдите.

Дети, выбравшие роль Вещателя, подходят к Ведущему.

Ведущий. Вы теряете какую бы то ни было связь со своей стихией. Всё почти так, как раньше, но с этого момента вы не можете общаться с представителями своей стихии, для вас возможно только взаимодействие с другими стихиями.

Ведущий и Помощники укрепляют на бейджих Вещателей, закрывая их, карточки, символизирующие невозможность взаимодействия со своей командой.

Пока можете вернуться на свои места.

Ведущий. Предводители, подойдите.

Дети, выбравшие роль Предводителя, подходят к Ведущему.

Ведущий. Вы лишаетесь возможности видеть.

Ведущий укрепляет на бейджах Вещателей, закрывая их, карточки, символизирующие невозможность видеть. Помощники завязывают повязкой глаза Предводителей.

Ведущий. Помогите своим Предводителям занять удобное для них место в секторе вашей стихии.

Представители стихий, не лишённые способности передвигаться, и Акториусы помогают «ослепшим» Предводителям – отводят на место, сажают. Музыка замолкает.

Ведущий. А теперь внимание! После моего сигнала вам предстоит сделать следующее. Используя частички цвета вашей стихии, бумагу и клей, нужно создать символ – какое-либо схематичное изображение, символизирующее вашу стихию, передающее её суть.

Помощники разбрасывают по территории игрового поля кусочки картона синего, красного, белого и зелёного цвета различных форм. Раскладывают на каждый стол лист плотной бумаги формата А4 или А3 (цвет этой бумаги должен отличаться от цветов стихий) и клей.

Ведущий. Но есть несколько условий:

- каждая стихия использует только один (свой) цвет. Вода – синий, Земля – зелёный, Воздух – белый, Огонь – красный;
- ваш символ должен состоять из частиц только одной формы;
- в создании символа нужно использовать не менее 20 частиц;
- на территории секторов, там, где вы сейчас видите цветные частицы, не должно остаться ни одной из них;
- все должны принять активное участие в создании общего символа стихии.

Каким образом будут распределены действия, решать вам. Но каждый из вас – стихия, и мнение каждого должно быть учтено.

Предостерегаю! При нарушении установленных ограничений на Карте Мира могут остаться пустоты без Ценностей!

Вещатели, теперь займите место в центре у границы секторов стихий.

Включается музыкальный фрагмент («Chronologie Part 6» – J. M. Jarre).

Ведущий. Помните о ценности времени. Время этого испытания ограничено десятью минутами. Время пошло.

Звучит гонг (или другой чёткий краткий звуковой сигнал). Отсчёт времени. Дети приступают к выполнению задания. При возникающих вопросах Ведущий и его помощники стараются использовать только повторение уже произнесённых Ведущим инструкций, избегая подробных объяснений. Ведущий и его помощники наблюдают за соблюдением правил, отмечают возможные нарушения. Снова звучит гонг. Музыка замолкает.

Ведущий. Стоп. Время истекло. Оставайтесь на своих местах. Отложите получившиеся символы в сторону. Я и мои помощники убедились в том, что все вы внесли свой вклад, все старались. И вам даётся шанс снять с себя заклятье Тёмных Сил.

Включается музыкальный фрагмент («Chronologie Part 5» – J. M. Jarre).

Ведущий. Чтобы вернуть утраченные способности, каждому из вас необходимо сделать следующее.

Предводители, вы ведёте свои стихии к Идеальному Миру.

Наверно, у каждого есть свой образ, своё представление об этом Мире, в котором царят свет и гармония. Здесь у нас многое символично.

И оказались все мы здесь неслучайно. Всех нас что-то связывает.

Вам четвертым будет дана верёвка. Концы её связаны. Держась за неё все вместе, Предводители всех четырёх стихий, попробуйте построить, выложить из этой верёвки некую фигуру, символизирующую, по вашему общему мнению, тот самый Идеальный Мир. Ваш общий выбор должен быть обоснованным.

Если возникнут трудности, каждый Предводитель может единожды обратиться за помощью к своей стихии. Обсуждение вы начнёте после моего сигнала. А сейчас каждый молча представит свой образ Идеального мира и подумает, почему он именно такой.

Воители, вам предстоит объяснить всем без слов, что же во взаимодействии со своей командой в этом испытании вас поразило больше всего. А всем нам надо понять, о чём хотят сказать Воители.

Помните, повторений быть не должно!

Вещатели, вы волей-неволей наблюдали за тем, что происходило у других стихий. Вам предстоит поразмышлять и придумать для каждой стихии только одно характеризующее её слово, но такое, чтобы оно очень ёмко и показательно характеризовало эту стихию в прохождении испытания.

Помните, повторений быть не должно!

Мыслители не имели возможности самостоятельно действовать, но их идеи, безусловно, были важны и ценны. Мыслители, вам предстоит представить получившиеся символы всем нам. Подумайте, что вы можете сказать о новом символе вашей стихии.

Итак, все задания оглашены. Помогите Предводителям выйти в центр.

Представители стихий выводят своих Предводителей в центр игрового поля. Помощники вкладывают в их руки верёвку.

Ведущий. Помните о ценности времени! Время выполнения у вас ограничено одной минутой. Время пошло.

Звучит гонг (или другой чёткий краткий звуковой сигнал). Отсчёт времени. Включается музыкальный фрагмент (из кинофильма «Свой среди чужих, чужой среди своих»). Дети приступают к обдумыванию и выполнению заданий. При ответе на возникающие вопросы Ведущий и его помощники только повторяют уже произнесённые Ведущим инструкции, избегая дополнительных разъяснений, тем самым подталкивают детей к тому, чтобы они сами принимали решения. Ведущий и помощники смотрят за соблюдением установленных ограничений. Снова звучит гонг.

Ведущий. Стоп. Время истекло. Прошу тишины. Оставайтесь на своих местах. Предводители, что у вас должно было получиться?

Предводители отвечают, стоя в центре игрового поля и держа верёвку на весу, либо расположив её на полу в форме контура какой-либо фигуры.

Ведущий. Представители стихий, как вы считаете, похоже?

Представители всех стихий отвечают, комментируют.

Ведущий. Предводители, не отпускайте верёвку. Снимите с них повязки.

Повязки могут помочь снимать все желающие из представителей стихий, не только помощники Ведущего.

Ведущий. Посмотрите на созданную вами фигуру – похожа ли она на то, что вы задумали вместе? Спасибо. Заклятие снимается. Вы снова видите. Можете вернуться в свои стихии.

Ведущий и помощники снимают с бейджей Предводителей карточки, символизирующие невозможность видеть. Предводители расходятся по своим командам.

Ведущий. Воители, что же при выполнении общего задания вас поразило больше всего? Кто начнёт объяснение первым? Помните, повторений быть не должно.

С разрешения Ведущего показ начинает Воитель, первым поднявший руку, либо Ведущий выбирает того или иного ребёнка по своему усмотрению (с учётом особенностей его поведения). Ведущий указывает место, где показывающему нужно встать, чтобы было видно всем. Ведущий стимулирует ответы-догадки от представителей всех стихий.

Ведущий. Спасибо. Вам удалось объяснить задуманное без слов. Заклятие снимается. Вы снова можете говорить. Возвращайтесь в свою стихию.

По мере получения точных отгадок Ведущий благодарит за показ-объяснение, объявляет о снятии заклатья, разрешает помощникам снять повязки, и Воители возвращаются в свои стихии.

Ведущий. Вещатели, кто первым готов произнести выбранное вами – одно, самое ёмкое слово для представления каждой стихии? Помните, повторений быть не должно!

Вещатели высказываются. Ведущий благодарит каждого, при затруднениях задаёт наводящие вопросы либо (в крайнем случае) обращается за помощью к представителям соответствующей стихии.

Ведущий. Спасибо. Заклятие снимается. Вы снова можете взаимодействовать со своей стихией.

Мыслители, кто первый готов представить всем символ своей стихии?

С разрешения Ведущего начинает говорить Мыслитель, первым поднявший руку, либо Ведущий сам выбирает выступающего. Ведущий благодарит каждого за сказанное, при затруднениях задаёт наводящие вопросы.

Ведущий. Спасибо. Все символы так или иначе отражают сущность ваших стихий. Заклятие снимается.

Помощники развязывают ноги и руки Мыслителей.

Ведущий. Все представители всех стихий внесли свой вклад. Спасибо за ваш труд. Заклятие Тёмных Сил снято. И теперь подумайте и впишите каждый одну свою Ценность – одно из своих качеств, которое помогло лично вам справиться с испытаниями.

Подходите к карте только с уже готовым решением, с твёрдой уверенностью в выборе своей Ценности.

Дети подходят к Карте Мира, и каждый заполняет один пустой фрагмент.

Ведущий. Спасибо. Возвращайтесь в свои стихии. Рассаживаемся.

Музыка замолкает.

Ведущий. А сейчас вам даётся удивительный шанс. У вас появляется уникальная возможность на короткое время взять бразды правления в свои руки.

Ведущий. Вам необходимо выдвинуть одного представителя от своей стихии на Совет Стихий для выработки общего плана действий, стратегии по спасению Мира, для принятия общего решения, которое будет способствовать восстановлению гармонии в Мире. Вам нужно будет прийти к общему мнению, что же нужно сделать, чтобы Мир вновь стал Идеальным?

Помните о ценности времени! Для принятия совместного решения вам даётся две минуты. Время пошло.

Звучит гонг (или другой чёткий краткий звуковой сигнал). Отсчёт времени. Представители стихий начинают обсуждение. Снова звук гонга.

Включается музыкальный фрагмент («Алтай» – Д. Маликов).

Ведущий. Стоп. Время истекло. Кто огласит принятое окончательное совместное решение.

Один из представителей стихий, вышедших на Совет, оглашает общее решение.

Ведущий. Все ли участники Совета согласны со сказанным? Все ли представители стихий согласны с решением ваших делегатов?

Дети высказывают согласие либо несогласие. В случае неодобрения выслушиваются мнения других делегатов, желающих высказаться, либо даётся время на дополнительное обсуждение. Предполагается, что дети принимают решение объединить все четыре стихии и всегда и во всём действовать совместно. При затруднениях Ведущий наводящими вопросами подводит детей к подобному решению.

Ведущий. Думаю, что это верное решение. Спасибо. А сейчас воплотите ваше совместное решение на Карте Мира с помощью разных цветов всех четырёх стихий. Придайте цвет вашему макету Идеального Мира.

Ведущий снимает Карту со стенда, кладёт в центр игрового поля, приглашает всех детей подойти к ней. Помощники выносят поднос с разноцветными мелками.

Ведущий. Но прежде чем приступить, обратите внимание: на карте остались незаполненные Ценностями фрагменты. Посмотрите, что вы уже вписали, и подумайте, может быть, чего-то не хватает. Решите все вместе, чем вы заполните оставшиеся пустоты.

Помните о ценности времени! У вас всего три минуты. Время пошло.

Звучит гонг (или другой чёткий краткий звуковой сигнал). Отсчёт времени. Дети обсуждают, вписывают слова, раскрашивают карту цветными мелками. Снова звук гонга.

Ведущий. Стоп. Время истекло. Давайте снова сядем в общий круг.

Включается музыкальный фрагмент («Hallelujah» – «Enigma»).

Ведущий. Карта заполнена. Спасибо вам. Вы помогли нам бороться с Тёмными Силами. Вместе с вами мы стали сильнее и ближе к восстановлению Идеального Мира, возвращению в него гармонии. Посмотрите, что у нас получилось. Посмотрите, в каких пропорциях цвета разных стихий. Удалось им объединиться? Стихии настолько разные, но смысл существования любой из них теряется без остальных.

Для разведения Огня мы используем то, что произрастает на Земле, наличие кислорода в Воздухе поддерживает Огонь, Вода помогает регулировать силу Огня.

Лишь при взаимодействии веществ, содержащихся в Земле и Воде, под воздействием тепла Огня в Воздух попадают все те составляющие, которые и делают его, собственно, Воздухом.

Для Воды Земля, Огонь и Воздух делают возможным её круговорот, обновление, очищение.

Земле же Воздух, Огонь и Вода необходимы для плодородия, а в нём смысл её существования.

И мы с вами только вместе смогли прийти к общей цели.

Это макет вашего Идеального Мира. Вспомните, какие Ценности вы вписывали вначале, когда ещё не знали, что вас ожидает. Проявились ли они сегодня? Вспомните, что было вписано, когда вам пришлось разделить. Понадобились ли вам эти Качества? Как вы делили бейджи? Что вы ожидали, выбирая ту или иную роль? Как потом менялись обстоятельства? Сложными ли для вас были задания? Могли ли вы справиться с ними в одиночку? Насколько была важна помощь и поддержка окружающих? Любой из нас может оказаться в сложных условиях, когда не обойтись без посторонней помощи. А насколько приятно осознавать, что, приложив незначительные усилия, ты очень помог другому человеку в трудную минуту. Часто, принимая друг друга такими, какие мы есть, со всеми нашими особенностями, и помогая друг другу, мы быстрее достигаем общей цели. Такое взаимодействие становится взаимовыгодным сотрудничеством. Всё делалось лучше, если мы помогали друг другу, даже если мы взаимодействовали с представителями чужих стихий. Помогая им, успешнее выполняли свои задания. Другое – не значит хуже. Как часто не хватало чего-то или кого-то иного, отличного от твоего, для создания символа, подбора Ценности, принятия общего компромиссного решения ...

Посмотрите на Карту: какие Ценности для вас самые значимые, что для вас важнее всего? Есть ли повторяющиеся? Есть ли на Карте те Ценности, которые вы хотели вписать на одном из этапов игры, но тогда были избраны другие, а «ваши» потом вписал кто-то ещё. Что было вписано в завершении? Таково многообразие Ценностей вашего отряда.

Под дружным натиском всех четырёх объединённых стихий Тёмные Силы начали своё отступление. Спасибо. Надеюсь, вы будете продолжать общее дело света, поддерживая ваше единство. А мы, заполнив все Карты и сопоставив Ценности, выберем из них самые важные и вернём гармонию своему Миру, и он обязательно вновь станет Идеальным. Возможно, главными станут именно ваши Ценности.

После игры проводится рефлексия (устно или письменно).

Ведущий. Прежде чем мы вернёмся в наш обычный мир, хочу узнать у каждого из вас:

- Какое впечатление было самым ярким?
- Что было сложно?
- Что нового узнал? Чему научился? О чём задумался? Какие выводы сделал?

Ведущий просит сдать бейджи, благодарит за участие, прощается.

НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

(ролевая игра по правам человека)



*Авинская Е. В., методист ГЦРДО
ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ»*

С одной стороны, в XXI веке права человека стали признанной мировым сообществом нормой человеческого общежития. С другой стороны, нарушение прав человека в России – повседневная норма. Права человека нарушаются гражданами, органами власти, на бытовом и высоком государственном уровне. Именно поэтому актуальность изучения вопросов, связанных с правами человека, формирование у молодежи представлений о нормах человеческого общежития, высока.

Цель игры: сформировать у участников представление о правах человека, о проблемах, связанных с реализацией этих прав и путях их защиты.

Задачи:

- дать представление о необходимости соблюдения правил поведения в обществе и, в особенности, правовых норм;
- сформулировать понятия естественного, позитивного и морального права;
- сформировать понятие о культурных различиях людей и о толерантности, как основе социальной жизни человека;
- дать осознание того, что естественные права человека лежат в основе свободы, справедливости, мира на земле.

Подготовка и проведение

Ролевая игра «Необитаемый остров» является многодневной игрой, ориентированной на последовательное формирование представлений о правах человека в условиях летнего лагеря. Продолжительность игры и количество этапов может варьироваться в зависимости от возможностей и задач, которые решают в процессе ее проведения организаторы. При проведении игры рекомендуется чередование игрового этапа (продолжительность не более 1,5 часов ежедневно) с последующим обсуждением и формулированием правовых понятий.

В игре принимает участие две группы участников: 1) первобытное племя, проживающее на острове или поселившееся на территории лагеря, обладающее примитивной, но самобытной культурой, и 2) члены научно-исследовательской экспедиции, задачей которой является изучение этого племени и налаживание с ним контактов.

Состав предлагаемых ролей

На период последнего этапа – проведения суда по правам человека – из числа не занятых в заседании суда членов племени назначаются судья, прокурор, адвокат, присяжные и др.

Список членов научно-исследовательской экспедиции

1. Руководитель экспедиции, ученый-антрополог.
2. Профессор-этолог.
3. Этнограф.

4. Профессор-генетик.
5. Священник.
6. Художник-аниматор.
7. Шофер экспедиции.
8. Повариха.
9. Журналист-бизнесмен.
10. Член общества охраны природы.
11. Подсобный рабочий (человек, интересующийся возможностью развития бизнеса в новых местах).
12. Врач.
13. Правозащитник, общественный деятель.

Список членов «племени»

1. Вождь.
2. Шаман.
3. Помощник шамана.
4. Охотники (3-5 человек).
5. Женщины племени – собирательницы корней (3-5 человек).
6. Художник племени.
7. Хранитель огня.
8. Рыболовы (3-5 человек).

Образцы предлагаемых легенд

Журналист- бизнесмен

Вы – преуспевающий бизнесмен-промышленник. Вы постоянно находитесь в поиске новых источников прибыли. Вы направились в экспедицию в роли журналиста (в молодости вы начинали работать как журналист) для того, чтобы изучить возможности нового региона и нового племени. Вам показалось, что использовать примитивных приматов в качестве рабочей силы на плантациях по выращиванию кофе и каучука и в производстве по их переработке – это очень перспективно. В дальнейшем вы планируете открыть бизнес на островах. Вы мечтаете транспортировать часть племени в цивилизованный мир и использовать его там – ведь бизнес должен расширяться.

Вы упорно поддерживаете идею, что племя состоит из животных, которые созданы исключительно для труда. Вы пытаетесь этих «животных» одомашнить и приучить к работе. Ученые не пришли к единому мнению относительно этого племени, поэтому вы ими манипулируете и используете неопределенность ситуации в своих целях.

Врач

Вы – врач, сопровождающий экспедицию. В дальнейшем именно вы засвидетельствуете смерть одного представителя племени, которого заставили работать на плантации, а также гибель детеныша племени, вывезенного в цивилизованный мир. Давая заключение о смерти существа, используемого в работе на плантациях, вы были абсолютно уверены в том, что это настоящий человек, доведенный до полного истощения. Вы не заметили существенных отличий его от человека.

Вы приехали по вызову самого журналиста и предполагали, что это убитый горем родственник. Но увидели, что он абсолютно спокоен.

Шофер экспедиции

Вы – шофер экспедиции, человек, которому нет никакого дела до этого племени. Вы поехали в экспедицию случайно, устроились по знакомству, чтобы заработать деньги. Вы веселый молодой человек, с легким характером. В экспедиции вам скучновато, потому что почти все чем-то заняты и не хотят с вами общаться. Единственный «приличный» человек

в экспедиции, по вашему мнению, это журналист. Он свой парень, у него всегда находится для вас время, с ним очень интересно посидеть вечером за чашечкой чая и поговорить. Поскольку журналист – человек с большими связями, он обещал вам протекцию, которая гарантирует ваше участие в других интересных и денежных экспедициях. Вы стоите горой за этого человека. Вы с ним, можно сказать, даже подружились и теперь постоянно помогаете ему в качестве шофера после возвращения в город.

Профессор-этолог, специалист по поведению животных

Вы – молодой ученый с мировым именем, специалист в области этологии, науки, изучающей поведение животных. Человек, с вашей точки зрения, это тоже животное. Поскольку этология – наука достаточно новая, ваши открытия в сравнительной этологии человека и животных стали мировой сенсацией. Вы нашли в поведении человека аналогии с поведением различных животных. Вы считаете, что многие поведенческие реакции человека рефлекторны. Человек интересует вас как животное с очень своеобразным поведением. По вашему мнению, человека от животных отличает только способность к анализу и обобщению, именно это дает ему возможность делать изобретения и совершать научные открытия. Вы считаете, что поведение в племени отличается рядом особенностей, но в целом этого явно недостаточно для того, что назвать представителей этого племени людьми. Ведь многие виды обезьян тоже обладают и навыками владения орудиями труда, и знаковой системой для общения, и групповым поведением. Вы считаете, что было варварством привезти членов племени в город, так как они, без сомнения, не могут выжить в городских условиях. Использовать их труд на плантациях тоже нельзя – они не приспособлены к напряженному труду.

Художник-аниматор, друг журналиста

Вы – художник-аниматор, журналист – ваш друг. Это он пригласил вас в экспедицию, в новые неизвестные края, обещая много интересной работы. Вы прекрасно провели время в экспедиции, зарисовывая «тропи» и их жизнь. Вы полностью приняли точку зрения начальника экспедиции, известного ученого-антрополога, о том, что племя состоит из животных. После экспедиции вы выпустили огромный альбом рисунков, на которых изобразили новый вид животных, и благодаря этому получили мировую известность. Вы искренне уверены в порядочности журналиста. Вы знаете его с детства. Вы уверены, что этот человек не способен никого убить, тем более ребенка. Поступок журналиста, решили вы, был продиктован, по всей видимости, соображениями гуманности.

Член общества охраны животных

Вы – член общества охраны животных. Вам все равно люди в «племени» или животные. Все живые существа имеют право на жизнь. Все надо сохранять. Вы готовы использовать суд для привлечения внимания к проблеме защиты животных вообще, безотносительно к этому конкретному случаю, и воспользуетесь предоставленной возможностью выступить в суде с пламенной речью в защиту жизни на земле.

Помощник прокурора

Вы – помощник прокурора. Вам нравится ваш начальник, но он нагружает вас лишней работой, и вы этим недовольны. К тому же вам не нравятся эти «обезьяны», и вы не хотите их защищать. Но с другой стороны, вы работаете в хорошей конторе и дорожите своим местом, поэтому вынуждены помогать прокурору изо всех сил. Кроме того, вам вскоре обещали повышение по службе. Старайтесь!

Правозащитник

Вы – известный правозащитник. Вы решили использовать сложившуюся ситуацию для произнесения пламенной речи в защиту прав человека. Для вас это прекрасная возможность проявить себя, создать себе международный имидж.

Предварительная подготовка к ролевой игре. Надо распределить роли, помочь участникам игры подготовить антураж, войти в образ. Следует заранее напечатать нормативные документы, фрагменты «экспертных заключений», «выступлений в суде». Подготовленные документы выдавать участникам игры по мере необходимости.

Подготовительная работа в группах. В описании каждой группы дается только общая наброски социальной структуры, культуры, обычаев, межличностных отношений. Желательно при проведении подготовительной работы доработать собственные представления с членами группы, чтобы получить индивидуальные картины ее жизнеустройства и активнее включить творческий потенциал учащихся. Для этого с каждой группой ведется отдельная работа. В ходе работы с группой разрабатываются стратегии поведения относительно другой группы, обсуждаются все аспекты ее жизнедеятельности. Чем серьезнее отнесутся участники игры к процессу подготовки, тем успешнее будет игра в целом.

Группа «Племя»

Вы первобытное племя с семейно-общинным укладом жизни. Живете собирательством, охотой на мелкого зверя, рыболовством. Главное орудие труда – камни, которые обрабатываются примитивным способом. Вы смелые и любознательные, страха перед прибывшими людьми у вас нет, вы готовы вступить в любые контакты с новой группой, рассказать о себе с помощью рисунков, жестов или других понятных средств, поделиться с гостями всем, что имеете. Вы поклоняетесь природным силам, огню.

Группа «Экспедиция»

Вы члены научно-исследовательской экспедиции, направленные изучать группу примитивных человекообразных существ. В составе вашей экспедиции есть люди, руководствующиеся истинно научными интересами, и люди, преследующие лишь экономические интересы. Состав экспедиции по объективным причинам оказался неоднородным. Финансирование на проведение экспедиции можно было получить только под решение конкретных экономических задач, поэтому в состав экспедиции вошли деловые, хваткие люди. Но получить разрешение на проведение экспедиции было бы невозможно без официального провозглашения научно-гуманистических задач, поэтому в экспедиции работают известные ученые.

I ЭТАП ИГРЫ

Исследование, знакомство друг с другом, изучение социальной структуры общества и правил жизни другой стороны, осознание понятий моральных, позитивных и естественных прав.

Встреча групп. Непосредственно перед встречей раздаются карточки, характеризующие культурные нормы поведения, принятые в группах. Необходимо сделать так, чтобы эти нормы были диаметрально противоположны. Если у одной группы принято встречать незнакомцев открытой улыбкой, без страха и сразу бросаться в объятия, то у другой группы знакомство происходит обычно в атмосфере настороженности, с опущенными глазами, любые прикосновения воспринимаются как проявления агрессии. При этом необходимо договориться с играющими, чтобы какое-то время каждая группа вела «принятый» образ жизни, а другая сторона могла бы наблюдать за ней и анализировать, и только после этого стороны переходили бы к общению, вопросам и ответам в доступной форме (необходимо сразу оговорить, понимают ли члены «племени» человеческую речь или общение идет только при помощи жестов).

Для полноты получения информации о жизни группы, необходимо договориться с играющими, чтобы в процессе игры были изображены сцены, отражающие социальные взаимоотношения в группе (старший-младший, начальник-подчиненный, мужчина-женщина и др.), культурные традиции, бытовые сцены, конфликтные сцены и примеры, решения конфликтов в конкретном контексте.

Приблизительное распределение времени 1-го этапа игры:

Наблюдение за жизнью другой стороны, индивидуальное и групповое общение – 15-20 мин.

Обсуждение результатов наблюдения – 10 мин.

Повторное, корректирующее общение, ответы на поставленные ведущим вопросы – 15 мин.

Беседа – 30 мин.

Возможные варианты предлагаемых карточек по поведенческим нормам.

Вариант карточки для группы исследователей

Ваша цель	Изучить новое племя
Все нормальные люди ведут себя так	Любой разговор начинайте с небольшой беседы о внешности или костюме человека. Беседы о погоде или помещении, в котором вы находитесь, считаются пустыми и свидетельствуют о небольшом уме собеседника
	Говорите быстро, громко, активно жестикулируйте (открытость и активность – положительные качества)
	Смотрите прямо в лицо собеседнику (это проявление честности и открытости)
	Всегда ясно выражайте свое согласие или несогласие, говорите «да» или «нет» (это проявление честности и открытости)
	Старайтесь подойти ближе к собеседнику (чем ближе расстояние между собеседниками, тем доверительней контакт)
	Начиная разговор, положите руку на плечо собеседнику; повторите этот жест несколько раз в течение разговора (так вы показываете свое доброжелательное отношение)
	Отойдите от него на несколько шагов назад или в сторону, скрестив руки на груди (если вам хочется, прямо выскажите свои претензии)

Вариант карточки для «племени»

Ваша цель	Изучить прибывших к вам людей
Все нормальные люди ведут себя так	Любой разговор начинайте с небольшой беседы о погоде или помещении, в котором вы находитесь; беседы о внешности или костюме человека считаются неприличными
	Говорите спокойно, медленно, негромко (поспешись – людей насмешишь)
	Не смотрите в лицо собеседнику ни в коем случае (взгляд в лицо – это невежливо, такой взгляд может спровоцировать драку, поединок)
	О своем согласии или несогласии не говорите прямо, намекните о своем решении или переведите разговор на другой предмет (прямые высказывания слишком резки, в отношениях между людьми все должно быть плавно, умные люди понимают друг друга с полуслова)
	Старайтесь, чтобы между вами и собеседником было как минимум два шага (пространство вокруг человека – его собственность, невежливо на него покушаться)
	Не дотрагивайтесь до собеседника, старайтесь, чтобы до вас также не дотрагивались (тело человека – его собственность, невежливо на него покушаться)
	Сделайте шаг к собеседнику, скрестите руки на груди, посмотрите ему в глаза (если вам хочется, прямо выскажите претензии)

Если ваш собеседник ведет себя как-то неправильно, вы можете выразить свое недовольство

Беседа

В процессе беседы обсуждаются следующие проблемы:

- Социальная структура группы, ее нравы, обычаи по результатам наблюдений.
- Необходимость выработки правил поведения, ограничивающих действия индивида.
- Формирование традиций, системы запретов в группе.
- Формирование морали на основе обычая.

Закономерность возникновения правовых норм при общественном образе жизни.

Полезность правового регулирования социальных отношений. Отличие норм права от морально-правовых требований.

II ЭТАП ИГРЫ

Выстраивание социальных, экономических, правовых взаимоотношений между группами.

Непосредственно перед встречей каждому участнику игры выдается карточка с конкретными указаниями относительно решаемой на данном этапе задачи, при этом роли распределяются таким образом, чтобы кто-то отвечал за соблюдение социальных, культурных, экономических, правовых интересов конкретной группы, а кто-то был бы заинтересован в организации сотрудничества между группами. Для активизации игровой деятельности на этом этапе вводятся денежные знаки, определяется золотой запас каждой стороны.

Беседа

В процессе беседы обсуждаются следующие вопросы:

1. Соотношение и приоритеты личных и общественных интересов.
2. Закономерность возникновения правовых отношений и государства.
Отличие норм права от морально-нравственных требований.
3. Всеобщность естественных прав человека, ценность и уникальность каждого человека.
4. Сотрудничество, переговоры как основа дальнейшего сотрудничества.
5. Толерантное, терпимое отношение к другой точке зрения, понимание неоднозначности истины.

III ЭТАП

Подготовка и проведение судебного заседания по теме «Защита прав и достоинства человека».

Поводом для проведения расследования и судебного заседания является письмо примерно следующего содержания, поступившее уполномоченному по правам человека,:

«Здравствуйте, уважаемый уполномоченный, уважаемые ученые!

Недавно в нашем городе проездом были сотрудники научно-исследовательской экспедиции – запасались продовольствием, прежде чем отправиться исследовать первобытное племя. Возвращаясь, они сообщили, что племя признали людьми и решили:

пусть они живут как хотят, не жалко. Но неделю назад в нашей городской газете была напечатана статья, отрывок из которой я сейчас вам процитирую:

«...Да, экспедиция признала их людьми, но они не видят того, что видим мы здесь. Возможно, высоколбые правы в принципе, но до настоящих людей этим обезьянам еще очень далеко. Чтобы получить права цивилизованного человека, нужно вначале стать им. И мы должны помочь дикарям.

Труд сделал из обезьяны человека, пусть и здесь сыграет свою благородную роль. Самые уважаемые люди нашего города – промышленники, владельцы заводов – решили пригласить их на свои предприятия, обучить простейшим трудовым навыкам, поселить в чистых теплых домах и обеспечить медицинской страховкой. Через сто лет жизни в таких условиях мы воочию убедимся, как далеко шагнул прогресс и какими умными и счастливыми стали бывшие полуобезьяны из джунглей...»

Господин уполномоченный, господа ученые, я видел эти дома – их уже почти построили. Это настоящие клетки. Часть клеток уже заселена. Условия содержания в них столь невыносимы, что проживающие в них люди болеют и умирают. Кто виноват в их смерти? Я не знаю, благие ли намерения лежат в основе действий заводчиков. Разберитесь там у себя, пожалуйста, какие именно права есть у дикарей из племени, и правильно ли то, что их хотят превратить в людей. Городские власти, скорее всего, прислушаются к вашему мнению.

С большим почтением, служащий фабрики
Янек Половский»

По результатам данного письма уполномоченный по правам человека провел предварительное расследование и передал дело в суд.

IV ЭТАП

Проведение судебного заседания.

Схематический сценарий проведения игрового судебного заседания

Введите временные рамки выступлений: например, на выступления сторон – по 3 минуты, на вопросы свидетелю – по 3 минуты каждой стороне; на выступления в прениях – по 5 минут; на реплики – по 1 минуте; на совещание судей – 3 минуты. В качестве истца может выступать уполномоченный по правам человека, представитель научной общественности или любой общественник.

Секретарь. Встать, суд идет.

(Все встают, входят судьи, проходят на свои места, все садятся.)

Судья. Слушается дело по обвинению _____ в убийстве. Обвиняемый поселил в нечеловеческих условиях и нещадно эксплуатирует туземцев. Из-за этого они болеют. Недавно наступила смерть одного из них. Обвиняемый подозревается в предумышленном убийстве. Необходимо квалифицировать степень вины обвиняемого в смерти. Кроме того, суд столкнулся с тем, что видовая принадлежность «племени» не определена. Мы не знаем, является ли «племя» людьми и потому не можем пока однозначно утверждать, имеем ли мы дело с гибелью человека или гибелью животного. В дополнение к делу поступило письмо, свидетельствующее о жестоком обращении подсудимого к туземцам.

Секретарь. В судебное заседание явились со стороны истца _____, со стороны ответчика _____, свидетели _____, эксперты _____ (услышав свои фамилии, участники встают).

Судья. Прошу свидетелей удалиться из зала заседания. (Свидетели выходят, они не должны слышать, что происходит в зале суда и общаться с другими участниками).

Судья. Дело слушается в следующем составе суда: председательствующий _____, судьи _____ (или единолично судья _____), секретарь суда _____. Согласны ли вы на рассмотрение дела данным составом суда? Прошу ответить истца (истец должен вставать каждый раз, когда судья обращается к нему). Прошу ответить ответчика (ответчик должен вставать каждый раз, когда судья обращается к нему). Закрепите свое согласие подписью в протоколе (стороны расписываются в протоколе).

Судья. Представители сторон имеют право представлять доказательства, задавать вопросы другим лицам, свидетелям и экспертам, давать объяснения суду, заявлять ходатайства. Есть ли у сторон заявления, ходатайства?

(Стороны могут просить суд вызвать дополнительных свидетелей или приобщить к делу документальные, вещественные доказательства.)

Судьи совещаются, и председательствующий сообщает об удовлетворении ходатайства или об отказе:

Судья. Суд решил удовлетворить ходатайство и приобщить к делу вещественное доказательство _____ *(Или Суд решил в удовлетворении ходатайства отказать.)*

Судья *(если участвуют эксперты).* Эксперт _____, вы обязаны дать объективное заключение по поставленным вопросам. Предупреждаю Вас об ответственности за отказ или уклонение от дачи заключения или дачу заведомо ложного заключения. Судья, поддерживает ли сторона истца свои требования?

Истец *(или представитель истца).* Да, поддерживаем.

Судья. Истец, объявите свою позицию.

Истец *(уполномоченный по правам человека, ученый из состава экспедиции или общественный деятель).* Уважаемый суд!

Прошу вас обратить внимание на жестокое, бессердечное обращение обвиняемого _____ с людьми недавно открытого на острове племени, приведшее к гибели одного из его представителей. Жестокость и бесчеловечность обвиняемого, в целях собственной наживы способного не только унижить человеческое достоинство, но и довести человека до смерти, не может быть оправдана ни одним судом мира. Циничность человека, способного отнять малое дитя у его родителей, перевезти его за тысячи километров в мир, где оно не способно существовать, использовать ребенка для выполнения тяжелых работ по дому и хозяйству, вызывает дрожь. Особенно прошу обратить ваше внимание на то, что численность вновь открытого народа невелика, а роль их для науки и всего человечества огромна. Новое «племя» имеет право на существование в тех условиях, в которых оно появилось и существует. Это уникальный мир со своей культурой и своей историей. Жестокость и необоснованное варварство по отношению к малым народам не может быть ничем оправдано.

Прошу наказать обвиняемого по всей строгости закона.

Судья. Есть ли вопросы у стороны ответчика?

Ответчик. Да, ваша честь. Я хочу спросить.....

Истец *отвечает на вопрос.*

Судья. Ответчик (или представитель ответчика), объясните вашу позицию.

Ответчик *(рассказывает, что произошло с точки зрения этой стороны):*

Уважаемый суд!

Выступая в защиту моего подопечного _____, имею честь заявить о его полной невиновности. _____ принимал участие в работе научно-исследовательской экспедиции в качестве журналиста и столкнулся в диких лесах острова со стадом неизвестных ранее представителей рода приматов. Новый вид животных отличался миролюбивым нравом и мог быть приспособлен к выполнению хозяйственных работ. Мой подзащитный потратил много времени для того, чтобы приручить и одомашнить новый вид, использовать новый вид на плантациях по выращиванию кофе, построил специальные помещения, создал приемлемые условия для его жизни, обеспечил «племя» питанием и заботой. Следующим шагом моего подзащитного по одомашниванию нового вида животных была попытка транспортировки данного вида в цивилизованный мир, которая оказалась менее успешной, так как перевезенная особь не выдержала транспортировки и погибла через неделю после прибытия. Возможно, это было связано с невозможностью существования нового вида в северном климате. Прошу освободить моего подзащитного из-под стражи по причине его полной невиновности.

Судья. Есть ли вопросы у стороны истца?

Представитель истца. Да, ваша честь. Я хочу спросить у ответчика ... *(задает вопросы)*.

Представитель ответчика *отвечает на вопросы.*

Судья. Есть ли еще вопросы к стороне ответчика?

Представитель истца. Нет, ваша честь.

Судья. Суд установил следующий порядок исследования доказательств: сначала будут допрошены свидетели..., ..., ..., затем будут исследованы вещественные доказательства и документы, затем выступит эксперт *(называются участники и доказательства, если они фигурируют в этом деле)*.

Судья. Вызывается свидетель А.

Секретарь. Свидетель А., пройдите в зал.

Судья *(если свидетелю по данной роли 16 лет или больше)*. Свидетель, я предупреждаю вас об ответственности за отказ или уклонение от дачи показаний и за дачу заведомо ложных показаний. Распишитесь о том, что вам разъяснены ваши обязанности и что вы осознаете свою ответственность.

(Секретарь получает подпись свидетеля на заранее подготовленном бланке с фамилиями всех свидетелей).

Судья *(если свидетелю по данной роли меньше 16 лет)*. Свидетель, вы обязаны правдиво рассказать все известное вам по делу.

(Если свидетелю меньше 14 лет, суд должен вызвать педагога для участия в допросе, педагог может задавать вопросы свидетелю).

Судья. Сторона истца, задавайте вопросы свидетелю.

Представитель истца *задает вопросы.* Свидетель А. *отвечает на вопросы.*

Судья. Есть ли у вас еще вопросы к свидетелю?

Представитель истца. Нет, ваша честь.

Судья. Сторона ответчика, задавайте вопросы свидетелю.

Представитель ответчика *задает вопросы.*

Свидетель А. *отвечает на вопросы.*

Судья. Есть ли у вас еще вопросы к свидетелю?

Представитель ответчика. Нет, ваша честь.

Судья. Свидетель, ответьте на вопрос ... *(Задает вопросы)*.

Свидетель А. *отвечает на вопросы.*

Судья. Свидетель, вы можете занять место в зале.

(Если свидетелей несколько, процедура повторяется по каждому свидетелю. Если свидетель вызван по заявлению одной из сторон, то эта сторона и проводит первый допрос свидетеля, затем – вторая сторона, затем – судья.)

Судья. Суд переходит к исследованию письменных доказательств. Оглашается документ (справка, письмо, протокол, договор и т.п.). *(Судья зачитывает документ)*.

Судья. Желают ли стороны дать объяснения по поводу данного документа?

Представитель истца. Нет, ваша честь (или «Да, ваша честь!»). *Дает объяснения.*

Представитель ответчика. Нет, ваша честь (или «Да, ваша честь!»). *Дает объяснения. (Так по каждому письменному доказательству)*.

Судья. Суд переходит к исследованию вещественных доказательств.

Осматривается _____ *(судья называет вещественное доказательство, осматривает его, секретарь демонстрирует вещественное доказательство сторонам)*.

Судья. Есть ли у сторон заявления по поводу данного доказательства?

Представитель истца: Нет, ваша честь (или «Да, ваша честь!»). *Выступает с заявлением.*

Представитель ответчика: Нет, ваша честь (или «Да, Ваша честь!»). *Выступает с заявлением.*

(Так по каждому вещественному доказательству.)

Судья (если участвует эксперт). Эксперт _____, сообщите ваше заключение по данному делу.

Эксперт сообщает свое заключение.

Судья. Сторона истца, есть ли у вас вопросы к эксперту?

Представитель истца задает вопросы.

Эксперт отвечает на вопросы.

Судья. Есть ли у вас еще вопросы к эксперту?

Представитель истца. Нет, ваша честь.

Судья. Сторона ответчика, есть ли у вас вопросы к эксперту?

Представитель ответчика задает вопросы.

Эксперт отвечает на вопросы.

Судья. Есть ли у вас еще вопросы к эксперту?

Представитель ответчика: Нет, ваша честь.

Судья. Эксперт, ответьте, пожалуйста, на вопрос ... (задает вопросы).

Эксперт отвечает на вопросы.

Судья. Благодарю вас, вы можете вернуться на свое место.

Судья. Исследование дела закончено. Суд переходит к заслушиванию судебных прений.

(Здесь можно объявить перерыв для подготовки сторон к выступлениям в прениях.)

Судья. Суд объявляет перерыв на 15 минут.

Если судьи выходят, все в зале встанут, и после перерыва повторяется процедура.

Секретарь. Встать, суд идет.

Судья. Перерыв окончен. Продолжается слушание дела.

Судья. Суд заслушивает речи сторон. Слово стороне истца.

Представитель истца. Уважаемый суд, ... (выступает с речью).

«Мы живем в начале 21 века. Времена рабства на нашей планете давно прошли. Все прогрессивное человечество сегодня однозначно осуждает рабство. Двух мнений по данному вопросу быть не может. Обвиняемый виновен в нарушении чести и достоинства представителей уникального «племени» рода человеческого, в нещадной его эксплуатации и смерти отдельных представителей этого племени, в том числе младенца, насильно вывезенного и оторванного от семьи. Прошу наказать его по всей строгости закона».

Судья. Слово стороне ответчика.

Представитель ответчика. Уважаемый суд, ... (выступает с речью).

«Человек с древних времен использовал животных в своем домашнем хозяйстве, в поле, на ферме. Люди сосуществуют с животными единой, дружной семьей, помогая и поддерживая друг друга. Человек кормит животных и заботится о них, животные помогают в хозяйстве, их забивают на мясо. Никому никогда не придет в голову обвинять крестьянина в том, что он забил свинью или корову. Мой подзащитный (прошу обратить внимание) пытался облегчить жизнь животных – одомашнив их. Я не вижу повода обвинять моего подзащитного в каком бы то ни было нарушении закона. Учитывая заключения экспертов, выступления свидетелей и предъявленные в суде доказательства, прошу оправдать моего подзащитного и освободить его прямо из зала суда»

Судья. Стороны имеют право на реплики и могут кратко выступить только по поводу сказанного в речах. Желает ли сторона истца выступить с репликой?

Представитель истца: Да, ваша честь. Выступает с репликой.

(Или «Нет, Ваша честь, не желаем». Тогда вторая сторона не имеет права на реплику.)

Судья. Желает ли сторона ответчика выступить с репликой?

Представитель ответчика: Да, ваша честь. Выступает с репликой.

(Или «Нет, Ваша честь, не желаем».)

Судья. Суд удаляется в совещательную комнату для вынесения решения.

Все встают, судьи выходят. Судьи совещаются и принимают решение. Если судей трое, то решение принимается большинством голосов. Судьи оценивают доказательства, решают, какие обстоятельства были установлены во время заседания, какой закон применить в данном деле, а основываясь на этом, принимают решение – подлежат ли требования стороны удовлетворению. Судьи возвращаются в зал заседания.

Секретарь. Встать, суд идет.

Все встают и стоя выслушивают решение.

Судья. Именем Российской Федерации суд решил требования истца удовлетворить (или « в удовлетворении требований истцу отказать»). Судебное заседание окончено.

Если вы ограничены временем или заседание затягивается (в любом случае игра не должна длиться больше 1,5-2 часов), вы можете перенести заседание на другой день.

Судья. Суд объявляет перерыв до _____

По окончании игры хорошо провести обсуждение, используя следующие вопросы: Что вам удалось лучше всего в ходе судебного процесса? Что не получилось? Как можно было это улучшить? Каких качеств, навыков вам не хватало? Что вам понравилось в действиях вашей команды? Какие ошибки допускали? Что вам понравилось в действиях противоположной стороны? Какие ошибки допускала она? Было ли решение суда справедливым и почему? Что повлияло на судей? Какое решение приняли бы вы на месте судей? Что нового вы узнали при подготовке и в ходе процесса?

Необходимо отметить, что при подготовке и проведении третьего этапа игры самой сложной становится именно подготовительная часть. Правильно провести предварительное расследование, составить опись вещественных доказательств, выстроить порядок вызова свидетелей достаточно трудно. Полное прописывание сценария игры превращает саму игру из игры в инсценировку с заданными ролями, что лишает все действие определенного образовательного эффекта. Импровизация подразумевает усложнение роли педагога в проведении ролевой игры, но повышает ее образовательный результат. По результатам третьего этапа игры рекомендуется проведение беседы

В ходе беседы обсуждаются следующие проблемы и вопросы:

1. Проблема дискриминации по расовому и национальному признаку.
2. Права наций на самоопределение.
3. Как защитить права людей, не прибегая к крайним мерам?
4. Что дает людям правовая защита?
5. Механизм правовой защиты прав человека.
6. Общественные силы, влияющие на результат правовых методов защиты прав человека.

ТАЙНА СТАРОГО КЛАДА (ролевая игра)

Давыдова В.А.,
художественный руководитель ЗЦДЮТ «Зеркальный».

Цель: умение взаимодействовать в команде.

Игровая задача: пройти через все препятствия, потеряв как можно меньше людей из дружины, собрать карту и раздобыть клад. В нем скрыта Тайна, которую нужно разгадать.

Условие

Никто из участников игры не должен знать, у кого находятся части карты. Эту информацию можно выведать у персонажей, задавая им вопросы. Но каждый персонаж может ответить только на определенное количество вопросов.

Примечание. Русалкам и Разбойникам нельзя оказывать сопротивление. От Разбойников можно убежать.

Роли игроков

Ремесленник (2-3 человека) — учит изготавливать разные сувениры и поделки. Может ответить только на один вопрос относительно карты.

Торговец (1-2 человека) — покупает поделки и сувениры, сделанные своими руками. (Если спросят, может обменять третью часть карты на товар.) Может ответить на два вопроса.

Лавочник (1 человек) — продает разные товары. (Если спросят, может продать первую часть карты, гребень для Русалки, отгадки на загадки Лешего, право на дополнительный вопрос.) Может ответить на два вопроса.

Раёшник (1 человек) — тот, кто показывает раёк, сопровождая это шутками-прибаутками. Раёк — ящик с передвижными картинками, куда, заплатив деньги, может заглянуть только один человек. (Среди прочих картинок можно увидеть собранную целиком карту клада.) Раешник имеет право ответить на один вопрос.

Оборотень (1 человек) — способен прикинуться любым персонажем и выманить деньги или артефакт. Готов выкупить товар у дружины за фальшивые деньги.

Разбойники (3-5 человек) — грабят проходящих путников, отбирают у них деньги. Могут взять в плен отставшего путника, а выпустят его только если получают денежный выкуп.

Леший (1 человек) — загадывает загадки. За все отгаданные загадки может отдать вторую часть карты. Знает, где найти Русалок. Может ответить на три вопроса.

Русалки (2-3 человека) — просят путников заплести ленты, за эту услугу могут показать, где найти Ведунью. Похищают путников, отпускают их только если получают гребень. Могут ответить на один вопрос.

Ведунья (1 человек) — знает, от какого дерева нужно искать по карте клад. Но подсказывает лишь тем командам, кто приведет Семью — хранителей талисманов.

Дружина (10 человек) — команда игроков. Каждый участник получает роль:

1. **Витязь (1 игрок)** — отвечает за дружину, принимает общее решение, ведет переговоры, имеет право выкупать пленников. Только он имеет право задавать вопросы.
2. **Казначей (1 игрок)** — только он может выполнять все операции с деньгами: покупать, продавать товар, платить за услуги, выкупать пленников.
3. **Хранитель (1 игрок)** — отвечает за сохранность приобретенных артефактов.
4. **Юродивый (1 игрок)** — чудаковатый немой безумец, обладающий даром прорицания. Общается при помощи жестов.
5. **Умельцы (3 игрока)** — только они умеют мастерить. Именно они делают сувениры в мастерской у Ремесленника.
6. **Семья (3 игрока: Отец, Мать, Сын или Дочь)** — хранители талисманов, не имеющих права передачи.

Конфиденциальная информация

Ремесленник

Учит мастерить разные сувениры. Из дружины только Умельцы могут заниматься изготовлением поделок. Ремесленник может ответить лишь на один вопрос игры: «Где найти Торговца?» (или «Где найти Лавочника?», или «Где найти Раешника?»). На все другие вопросы игры или вопросы относительно карты отвечает: «Леший знает». Задавать вопрос Ремесленнику имеет право только Витязь.

Торговец

Покупает сувениры и поделки, сделанные Умельцами. Оценивает товар по своему усмотрению. Может торговаться. Все денежные сделки проводит только с Казначеем. Может ответить на два вопроса игры: «Где найти Лавочника?» или «Где найти Раешника?» Если спросят, может обменять третью часть карты на товар. На все другие вопросы игры отвечает: «Леший знает». Задавать вопросы Торговцу имеет право только Витязь.

Лавочник

Продает разные товары, в том числе: гребень для Русалки, отгадки на загадки Лешего, право на дополнительный вопрос. Может ответить на два вопроса: «Где найти Раешника?» и «Где найти Лешего?». Если попросят, то он согласится продать первую часть карты. Отвечать может только Витязю.

Раешник

Показывает раёк, сопровождая показ шутками-прибаутками. Раёк — ящик с передвижными картинками, куда, заплатив деньги, может заглянуть только один человек. (Среди прочих картинок можно увидеть собранную целиком карту клада.) Может ответить на один вопрос. Задавать вопрос Раешнику имеет право только Витязь.

Оборотень

Может прикинуться любым персонажем и выманить деньги или артефакт. Способен выкупить товар у дружины за фальшивые деньги. Может продать за деньги фальшивую карту. Отвечает на любые вопросы, но все его ответы неправильные. Оборотню нельзя верить.

Разбойники

Отнимают деньги у проходящих путников. Могут взять в плен отставшего путника и выпустить только за денежный выкуп. Передвигаются группой. Постоянно меняют место дислокации. Держать в плену одновременно Витязя и Казначея нельзя, так как это исключает возможность их выкупа.

Леший

Загадывает загадки. За все отгаданные загадки готов отдать вторую часть карты. Знает, где найти Русалок. Ответить на вопросы игры может только Витязю.

Русалки

Просят путников заплести ленты, за эту услугу согласны показать, где найти Ведунью. Также могут похищать путников и возвращать только за гребень. Имеют право ответить на один вопрос игры. Ответить могут только Витязю.

Ведунья

Знает, от какого дерева нужно искать по карте клад. Но подсказывает лишь тем командам, кто приведет Семью – хранителей талисмана. Команда может прийти не в полном составе, но все представители Семьи должны быть обязательно. Если команда не привела Семью в полном составе, то эта команда отправляется выручать Семью.

Ведунья проверяет наличие у Семьи талисманов, выдает клубок и объясняет, как им пользоваться. Когда команда находит клад, они снова должны вернуться к Ведунье, где

Ведунья предлагает им право выбора содержимого. Одна часть клада представляет собой закрытый сундучок с Тайной. Этот сундучок они должны отнести к исходной точке и отдать Княгине. Другую часть они должны выбрать: или каждый берет себе по драгоценной вещице, или они соглашаются на последнее испытание дорогой. Если команда выбирает драгоценности, Ведунья отпускает их к исходной точке пути без особых пояснений. В том случае, если команда выбирает дополнительное испытание, Ведунья перевязывает им запястья одной веревкой, дает в руку каждому зажженную свечу и объявляет, что команда в таком виде должна постараться добраться до исходной точки.

Князь (Княгиня)

Участвует в исходной интермедии. Объясняет основную задачу игры: командам необходимо раздобыть Тайну старого клада и доставить лично ему (ей). Князь (Княгиня) позволяет, чтобы команда оставила себе другую часть клада. Когда команда доставляет Тайну, Князь (Княгиня) собирает всех при своем дворе и публично вскрывает сундучок, чтобы обнаружить Тайну. Смысл Тайны заключается в правильном выборе части клада: если команда выбрала для себя драгоценности, то считается, что они не смогли постичь Тайну. В том случае, если команда выбрала дополнительное испытание дорогой, то считается, что они смогли раскрыть Тайну, которая заключается не в сокровищах, а в понятиях «Дружба», «Взаимопомощь» и «Взаимодействие».

Информация для Юродивого

1. Чтобы найти клад, нужно найти кусочки карты. Кусочки можно добыть у Лешего, Торговца, Лавочника. Карту целиком можно увидеть у Раешника.
2. У Лавочника кусочек карты можно купить за деньги.
3. Деньги можно добыть у Торговца, продав ему сувениры, сделанные руками Умельцев.
4. Нужно опасаться Разбойников и Оборотня. Оборотень может, обернувшись любым персонажем, подсунуть фальшивую карту или деньги.

Необходимый реквизит

Для Ремесленника — пластилин; бумага, клей, краски кисти; заготовки для сувениров, ножницы; столы и лавки для работы.

Для Торговца — игровая денежная единица, третья часть карты (количество экземпляров должно соответствовать количеству команд), отгадки (по количеству команд); ковры, большой стол для товара или сундук.

Для Лавочника — торговое место (столы); товар для продажи (гребни; первые части карты в количестве, равном числу команд; отгадки, приготовленные тоже для всех команд).

Раешник — раек, картинки, одна из которых с изображением карты.

Оборотень — разные элементы костюмов, лоток, фальшивая карта, фальшивые деньги.

Разбойники — оружие, веревки.

Леший — загадки, вторая часть карты.

Русалки — ленты, веревки.

Ведунья — клубок ниток, реквизит для создания антуража.

Для клада — мешок с драгоценностями, мешок с веревкой и свечками, сундучок с Тайной (записка с пояснением).

Для Витязя — красный отличительный плащ.

Для Семьи — талисманы.

Для Казначей — пояс с мешком для денег.

Для Юродивого — платок для завязывания рта.

Для Хранителя — коробка для хранения артефактов.

Пояснительная интермедия к игре

Звучит веселая балаганная музыка. На крыльце появляется Раешник.

Раешник. Жители «Зеркального», слушайте!
Гости почтенные, слушайте!
Слушайте! Слушайте!
Потом не говорите, что не слышали!
Объявилось диво-дивное! Чудо-чудное!
Тайна неведомая! От глаза злого скрытая.
Чтобы тайну открыть, нужно клад отрыть!
А чтобы клад отрыть, нужно карту добыть!

Появляется Князь.

Князь. Об какой такой тайне скрытой кричишь? Рассказывай да смотри ничего не утаи, а то медведям свои сказки в картинках рассказывать будешь!

Раешник. Да принесла сорока на хвосте весть о том, будто в лесу где-то клад зарыт. А в нем Тайна хранится. Кто клад добудет да сумеет Тайну открыть, тот вроде как истину великую познает.

Князь. Так что же ты, окаянный, здесь еще?! Поди в лес и добудь мне эту Тайну. Не должно быть в нашем государстве Тайны, которой я еще не знаю. Да не смей сам открывать, а то...

Раешник. Знаю, знаю, к медведям... Да вот только путь этот не такой уж простой, одному никак. Я предлагаю доверить это задание дружинам нашим. Витязи у них толковые, организовать поход смогут.

Князь. Да, дело говоришь. Слушай меня, люд русский! Доверяю вам добыть Тайну заветную и доставить ко двору княжескому. Какая дружина справится, та и будет считаться лучшей в нашем государстве. Даю вам час на поиски. После я снова соберу вас на княжеском дворе. А сейчас ступайте с миром.

Звучит музыка. Команды расходятся.

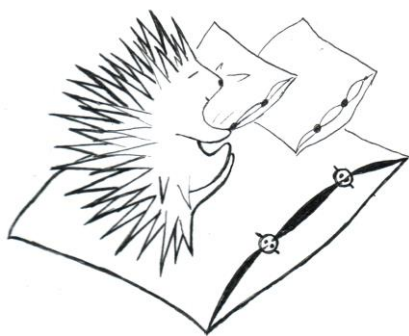
По окончании игрового часа все игроки заываются в исходную точку, на княжеский двор, где Князь вскрывает добытый сундучок с Тайной, зачитывает послание. Если дружина, добывшая сундучок, сделала правильный выбор — она объявляется победителем.



ЭКСПЕДИЦИЯ В ГОРОД СНОВ

(командная ролевая игра)

Чугунова Н. В., методист ЗЦДЮТ «Зеркальный»



Цель игры:

- сплочение и командное взаимодействие в малых группах,
- формирование навыков общения,
- создание условий для отработки навыков культурного взаимодействия,
- создание условий для ответственного отношения к своему поведению,
- формирование ответственности за принимаемые решения.

Условия игры:

В игре участвуют разновозрастные команды по 10-15 человек. Каждая команда выбирает командира, который несет ответственность за сохранность маршрутной цепи. Передвижение и поведение команды регламентируется уставом игры.

Цель деятельности команды:

создать наиболее длинную цепь, которая позволит запереть ворота Кошмаров, не растеряв участников команды.

Наиболее успешная команда награждается ценным призом.

Игровая ситуация

Город Снов оживает ночью. Городом правит Фата Моргана. Фата Моргана держит все Кошмары в одном квартале, под волшебной цепью. Кошмары находят способ уничтожить цепи и вырываются на свободу. Все жители Города Снов в опасности. Многие жители уже пострадали от деятельности Кошмаров, и им требуется помощь. Некоторые жители перешли на сторону Кошмаров и передают им информацию. Цель команд, которые отправляются в Город Снов – восстановить цепи заново. Все жители Города Снов заколдованы Кошмарами, они сохранили звенья волшебной цепи, но не могут создать цепи самостоятельно. Задача команд, снарядившихся в экспедицию, – собрать как можно больше цветных звеньев, чтобы закрыть Квартал Кошмаров и восстановить в городе порядок.

При сборе звеньев команду ожидают различные испытания и препятствия, только действуя сообща, команда может достичь цели.

Роли	Деятельность	Условия деятельности
Привидения	Склеивают звенья цепи. Склеивают цепи только при наличии всех участников команды.	Находятся в секретных точках, не перемещаются.
Кошмары	Похищают тех членов команды, которые не держатся за руки. Могут забрать 1-2 человек при отсутствии у команды Главного звена. Свободно перемещаются. Могут устраивать засады возле станций с черной меткой.	Штаб в 109-м кабинете, оттуда же производится выкуп членов команды за звенья цепи (3 звена за одного человека).
Безумный Заяц	Предлагает команде встать спиной к нему в углу помещения, потом задает ей вопрос: «Волки-волки?».	Предлагает команде заработать звенья, сделав ставку в 1 звено.

<i>(и Шляпник, и Соня)</i>	<p>Команда хором должна ответить: «Нет волков!» – с такой же интонацией, с которой спросил ведущий: Диалог повторяется несколько раз. Потом ведущий говорит: «В углу стайка дураков!» – и уходит.</p> <p>Меняет игры по своему усмотрению на любые другие игры-шутки в течение игры</p>	<p>Обещает увеличить количество звеньев до трех. После игры убегает. Перемещается в течение игры по всему игровому пространству. Могут менять свое имя и образ. Соня может неожиданно засыпать.</p>
<i>Ясновидящий</i>	<p>Один человек садится на стул. Сзади по очереди подходят по одному члены команды (не более пяти), кладут руку на плечо и называют своё имя. Человек на стуле должен запомнить прикосновение. Второй круг они в другом порядке проходят уже молча. Задача ведущего – угадать по прикосновению всех членов команды.</p>	<p>Играет при наличии всей команды, может поставить один символ на Главное звено, если мастера устраивает качество прохождения станции.</p> <p>Не перемещается.</p>
<i>Снежная Балерина</i>	<p>Команда встаёт змейкой-паровозиком и танцует знаменитую «летку-еньку» (правая нога в сторону – 2 раза, левая нога в сторону – 2 раза, прыг вперёд, прыг назад и 3 прыжка вперёд). Так пару кругов, не сбиваясь.</p>	<p>Перемещается в течение игры по всему игровому пространству. Может менять свой образ.</p>
<i>Укротитель</i>	<p>За минуту дети должны построиться в фигуру дракона (вид сверху). У дракона должны быть – голова или головы, лапы, крылья, хвост, шея, туловище и т. д. После того как построились, дракону надо помахать хвостом влево-вправо, покивать головами.</p>	<p>Играет при наличии всей команды</p> <p>Не перемещается.</p>
<i>Человек-змея</i>	<p>Несколько человек из команды встают друг за другом вплотную, широко расставив ноги. Самый миниатюрный участник команды садится на корточки позади всех. Его за руки протягивает между своих ног стоящий самым последним в колонне человек. Затем водящего за руки протягивает следующий игрок, и так далее.</p>	<p>Играет при наличии всей команды, может поставить один символ на Главное звено, если мастера устраивает качество прохождения станции.</p> <p>Не перемещается.</p>
<i>Кукла- матрешка</i>	<p>Команде выдаются ручки или карандаши. Все члены команды встают в круг, рядом стоящие зажимают между указательными пальцами кончики ручки или карандаша. Задача – не уронив ни одной ручки, сделать круг, присесть, встать, поднять руки вверх.</p>	<p>Играет при наличии всей команды, может поставить один символ на Главное звено, если мастера устраивает качество прохождения станции.</p> <p>Не перемещается.</p>
<i>Дракон</i>	<p>Командиру завязывают глаза.</p> <p>Участники команды разводятся по помещению. Задача командира как можно быстрее собрать участников своей команды. Они не имеют права двигаться с места, но могут подавать разные сигналы (какие именно – записано на карточках, которые им раздает мастер игры). Каждый вновь найденный присоединяется к командиру (берет его за руку), но с этого момента не может разговаривать. Когда последний член команды найден, вся цепочка замыкается в круг, капитан может снять повязку и испытание считается пройденным.</p>	<p>Играет при наличии всей команды, может поставить один символ на Главное звено, если мастера устраивает качество прохождения станции.</p> <p>Не перемещается.</p>

<p>Звездочет</p>	<p>Команде рассказывают про зеленых человечков: когда они прилетают, земле грозит опасность. Поэтому при их появлении всем необходимо сбиться в плотную кучку, так чтобы нуждающиеся в защите оказались за спинами. Когда ведущий воскликнет: «Опасность! На нас напали зеленые человечки!» – команде следует хором громко крикнуть: «Дадим отпор зеленым человечкам!» – и занять оборонительное положение.</p> <p>После ведущий разрешает команде разойтись и спокойным голосом начинает рассказывать, как солнце печет, как летают бабочки (предлагает их половить), как дует легкий ветерок, как зреют грибы и ягоды (предлагает их собирать)... Затем дается сигнал: «Опасность, на нас напали зеленые человечки!» Команда должна быстро среагировать и выполнить действия, которые диктуются правилами. С первого раза вряд ли получится. Тогда ведущему следует повторить игру, описав, например, прохладный вечер со стрекошными сверчками и квакающими лягушками.</p>	<p>Играет при наличии всей команды, может поставить один символ на Главное звено, если мастера устраивает качество прохождения станции.</p> <p>Не перемещается.</p>
<p>Крановщик</p>	<p>Вся команда встаёт в шеренгу, впереди – капитан. Все, кроме капитана, закрывают глаза. После этого ведущий станции ставит недалеко от последнего в шеренге ребёнка табуретку. На табуретке заветный приз станции. Задача капитана – передавая нужное движение по цепочке, молча руководить последним в шеренге ребёнком, чтобы он смог достать с табуретки предмет.</p>	<p>Играет при наличии всей команды, может поставить один символ на Главное звено, если мастера устраивает качество прохождения станции.</p> <p>Не перемещается.</p>
<p>Бабушка</p>	<p>Загадывает «да-нетки», в случае правильного ответа дает звено.</p>	<p>Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.</p>
<p>Дирижер</p>	<p>Предлагает поучаствовать в распевке. Участники становятся в круг вместе с Дирижером. Он запекает - «Аааа», вытягивая перед собой сцепленные руки. Как только Дирижер вытянул перед собой руки, рядом стоящий участник команды тоже запекает «ааа» и вытягивает перед собой сцепленные руки, после чего рядом стоящий человек тоже повторяет это действие и т. д. Причем распевка продолжается, пока весь круг не повторит этой операции. Когда очередь опять доходит до Дирижера, он интонационно повышает звук и «сбрасывает» его какой-нибудь забавной фразой, например «Аааах, какие зайчики». После прохождения станции может дать 1-2 звена.</p>	<p>Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.</p>

<p><i>Плакса</i> <i>Миртл</i></p>	<p>Просит быстро достать камушек из емкости (4 емкости: крахмал с водой, песок, подкрашенная черной гуашью вода, пенопласт или комочки бумаги). Нужно выбрать 1 емкость. Камушек опускают и в крахмал, и в емкость с водой. Если команда выполняет просьбу, выдает 2 звена</p>	<p>Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.</p>
<p><i>Золотая</i> <i>пчелка</i></p>	<p>Просит собрать пазл (каждый участник команды берет по 1-5 кусочков), после выполнения задания наделяет команду звеньями (от 1 до 3-х).</p>	<p>Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.</p>
<p><i>Ангел</i></p>	<p>Играющие собираются на игровом поле (очерченный круг, символизирующий планету). Начинается эволюция. Задача играющих - подняться до уровня человека. Каждому уровню соответствует определенное движение и звук. Молекула – говорит «буль-буль» и «плывет». Змея – говорит «пщщщ», рука делает выпады как нападающая змея. Птица – говорит «чирик-чирик», скрещенные ладони имитируют полет птицы. Орангутанг – говорит «аааа» и бьет себя кулаками в грудь. Человек – вскидывает руку вверх и говорит: «Я-человек!» Движение по уровням происходит в результате выигрыша с персонажем своего уровня в «су-е-фа» («камень-ножницы-бумага»), проигрыш опускает на уровень ниже (исключая молекулы, которые остаются молекулами). Движение по уровням происходит в последовательности: молекула-змея-птица-орангутанг-человек). Как только набирается 5-6 человек игра прекращается. (Ангел может попросить их выполнить какое-либо действие вместе. Например, поднять его)</p>	<p>Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.</p>
<p><i>Гадалка</i></p>	<p>Предлагает угадать, на какую букву начинается загаданная строчка. Команда называет номер страницы и номер строчки. Если команда угадывает, с какой буквы начинается предложение, то выигрывает 3 звена, если угадывает согласная это или гласная – получает 1 звено. Невезучих просит приходиться позже.</p>	<p>Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.</p>
<p><i>Клоун</i></p>	<p>Предлагает сыграть в веселую логическую игру с цветными палочками. Палочки выкладываются в ряд. Клоун и представители команды (каждый 1-2 раза) по очереди берут по 1-2 палочки. Если команда вынуждена взять последнюю палочку, то она не получает звеньев, если наоборот, команда может выиграть 2 или 3 звена (на усмотрение Клоуна).</p>	<p>Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.</p>

Домовой	Предлагает сыграть на скорость и внимательность. Пред играющим и Домовым на середину стола кладется ключ. К нему привязана веревка, которая находится в руке у Домового. Играющий кладет ладони на стол перед собой. Домовой объявляет время. Засекается 2 минуты. В течение этого времени в любой момент игрок может попытаться накрыть ключ одной или двумя руками, а Домовой должен успеть выдернуть ключ. Если один представитель от команды успевает остановить ключ, то команде достаются 2-3 звена, если нет – им рекомендуют подойти в следующий раз.	Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.
Фокусник	Под платком располагается 15-20 разных мелких предметов. На 30 секунд Фокусник поднимает платок, после чего вновь опускает на предметы. Участникам команды следует назвать как можно больше предметов. Каждый участник по очереди должен называть по одному предмету под платком не повторяясь, пока все предметы не будут перечислены. Выигрыш команды до 3 звеньев.	Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.
Шаман	Предлагает командиру вытянуть один из вариантов задания. Командир должен без слов объяснить своей команде, что нужно сделать. 1-е задание. Спеть песню «В лесу родилась елочка» и поводить хоровод возле елочки. 2-е задание. Станцевать танец маленьких утят, расположившись в кругу спинами друг к другу. 3-е задание. Построиться по росту и промаршировать с песней.	Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.
Стрелок	Предлагает каждому участнику команды по одному разу кинуть мяч в мишень. Если количество попаданий составляет 2/3 от числа человек в команде, то ведущий дает команде 2 звена, если попадания – 100%, команда получает 3 звена.	Не перемещается, может понижать ставку в случае некорректного поведения команды.



Перед началом игры в каждом отряде проходит инструктаж по правилам поведения и изучается положение об игре.

Положение об игре «Экспедиция в город Снов» для ___ отряда

Игра «Экспедиция в Город Снов» проходит (*дата*) в (*время*) в (*место*).

В игре участвуют разновозрастные команды по 10-15 человек. Каждая команда выбирает командира, который несет ответственность за сохранность маршрутной цепи. Передвижение и поведение команды регламентируются Уставом Игры.

Обязательны:

- сменная обувь,
- удобная одежда,
- соблюдение Устава Игры.

УСТАВ ИГРЫ

Ситуация

В Городе Снов случилась беда, со всех концов света на помощь созваны команды. Ворота, запирающие Квартал Кошмаров, сломаны, и Кошмары захватили город. Некоторые жители заколдованы Кошмарами и невольно им помогают. Команде предстоит собрать как можно более длинную и крепкую цепь, чтобы запереть Ворота в Квартал Кошмаров и восстановить порядок. Перед входом в Город Снов, каждая команда получает Основное звено, проходя испытания, команда зарабатывает условленное количество звеньев. Задача команды по окончании игры (при наступлении «утра») состоит в том, чтобы собранными цепями сковать Кошмары. Заработать звенья цепи можно у жителей Города Снов.

Цель – создать цепь, которая позволит запереть Ворота Кошмаров.

Условия завершения игры командой:

- все члены команды надевают свою цепь на представителя Кошмаров, если команда не в полном составе, то ей необходимо выкупить членов команды (цепь из заработанных командой звеньев сокращается).

Условия получения звена:

- звено можно выиграть у жителя или получить за прохождение испытания, предложенного жителем Города Снов;
- количество звеньев, которое возможно получить у жителя, определяется самим жителем, но не может составлять более 5 звеньев (от 1 до 5 при прохождении одной игры).

Команда может потерять заработанные звенья:

- если при появлении Кошмара кто-то из участников команды не держится за руки с другими членами команды,
- если нарушены условия прохождения испытания,
- если команда проиграла свои звенья жителю Города Снов,
- если команда выкупает члена команды у Кошмаров.

Команда может потерять участника:

- при переходе от станции к станции на команду напали Кошмары, а команда не смогла откупиться или защититься (откупиться можно правильным ответом на вопрос, защититься – взявшись за руки),
- команда проиграла члена команды жителю Города Снов.
- если житель работает под черной меткой – он заколдован Кошмаром и может создавать ситуации, благоприятные для похищения участников команды.

Запрещается:

- создавать опасные для жизни и здоровья участников игры ситуации,
- наносить вред имуществу «Зеркального»,
- некорректное поведение по отношению к участникам игры.
- применение физического воздействия к представителям Кошмаров (команда снимается с участия) и жителям Города Снов.

Интересного путешествия!

Интермедия «Экспедиции в Город Снов»

Проводник (в тапочках, в пижаме и с подушкой). Доброй ночи, команды! Сейчас перед нами распахнутся ворота Города Снов, и мы попадем в необычный и волшебный мир. Но! Перед этим каждой команде предстоит... Правильно! Заснуть! «Колыбельная Светланы» перенесет нас в Город Снов.

Фонограмма колыбельной.

Проводник. А теперь действительно пора! Вы слышите?

Фонограмма торжественной и жуткой музыки.

Проводник. Это приближается мэр Города Снов. Встретим же его бурными аплодисментами.

Команды аплодируют.

Появляется главный Кошмар.

Кошмар. В Город Снов собрались?

С этого момента здесь правим мы – Кошмары! Как долго мы томились в Городе Снов за волшебными цепями, но теперь – мы на свободе!

Проводник. А как же жители Города?

Кошмар. Заколдованы! Правда, мы не смогли отобрать у них звенья той цепи, что сковывала двери в Квартал Кошмаров, но жители не могут соединить цепь. Кошмары теперь будут править вечно!

Проводник. Мы не согласны! Наши зеркала соберут все звенья, и цепь будет восстановлена!

Кошмар. Это невозможно! Жители не отдадут звенья просто так, тем более что некоторые, пусть и под воздействием колдовства, но приняли нашу сторону!

Проводник. Ребята! У нас есть 90 минут! Это то время, которое команды смогут находиться в Городе Снов. Если мы соберем за это время цепь, которая скует Кошмары, то Город будет спасен! И вы (*обращается к Кошмарам*) не сможете нам помешать!

Кошмар. Если хотите – попробуйте собрать! Но ваши команды ждут испытания. И пока царим мы, передвигаться здесь небезопасно!

Знайте, любой участник команды, который разомкнул руки, может отправиться в наше царство! Помните! Вам запрещено нападать на жителей Города Снов, они сами решают - давать вам звенья цепи или нет. Предупреждаю: вы не смеете нападать на Кошмары – иначе ваши путешественники тут же будут изгнаны из Города до окончания времени.

А сейчас, мы удаляемся... Пытайтесь... (*Уходит.*)

Проводник. Капитаны команд, подойдите!

Привидения раздают Основные звенья.

Каждая команда получает Основное звено – это ваша защита от Кошмаров. Пока вы вместе и у вас есть это звено, Кошмары вас не тронут, они не могут забрать Основное звено.

Звенья вам отдали Привидения – они будут соединять звенья в цепи. Пока мы здесь, старайтесь не оставлять у себя несоединенных звеньев – чем длиннее будет ваша цепь, тем больше у вас шансов на победу (мэр Город, конечно, захочет отблагодарить самую сильную команду, если мы спасем Город).

Звенья можно получить у жителей, но опасайтесь жителей с черной меткой – в этих местах, если вы разомкнете руки, Кошмары сразу же могут забрать участника команды. Если у вас не будет хватать участников, вы не сможете закончить игру. Похищенных можно выкупить – отдав до 6 звеньев за человека. Цену назначат Кошмары. На других станциях жители тоже заколдованы, но там безопасно. Однако стоит вам отойти, и Кошмары начнут кружить за вашими спинами в поисках добычи. Спасение в том, чтобы не размыкать рук, тогда они бессильны!

Сейчас настанет ночь, наша экспедиция будет проходить в темноте, советуем включить фонарики...

Гаснет свет.

Как только свет загорится – настанет утро, и мы все соберемся здесь, на Главной площади, чтобы встретиться с Кошмарами... Мы справимся! А сейчас – в путь!

Включается фонограмма, которая будет звучать на протяжении всей игры.

Содержание:

НЕМНОГО ТЕОРИИ НЕ ПОВРЕДИТ	4 -
ДОЛИНА ПРАВИЛ (игра по станциям)	6 -
ВЕСЬ МИР – ТЕАТР (игра по станциям)	8 -
КЛАДОВЫЕ ЗДОРОВЬЯ (игра по станциям)	13
ЦВЕТОК ДРУЖБЫ (игра по станциям)	15
А КТО НЕ РИСКУЕТ? (игра по станциям)	21
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ЗАРЯДКА (игра по станциям)	25
И СНОВА НЕМНОГО ТЕОРИИ	31
БЮРОКРАТ (ситуационно-ролевая игра для старшеклассников)	33
ПОЕЗДКА ЗА ГРАНИЦУ (ситуационно-ролевая игра для среднего школьного возраста)	38
ВОЛШЕБНАЯ СТРАНА (сюжетно-ролевая игра)	41
<i>Суть игры и рекомендации по ее подготовке</i>	41
<i>Сценарий заставки для начала игры «Волшебная страна»</i>	51
<i>Сценарий финала ролевой игры «Волшебная страна»</i>	52
ВЫБОРЫ ПРЕЗИДЕНТА (ситуационно-ролевая игра)	53
ДИАЛОГ С ЗАКРЫТЫМ РТОМ (ситуационно-ролевая игра)	61
ИДЕАЛЬНЫЙ МИР (ролевая игра)	64
<i>Подготовительные мероприятия</i>	64
<i>Сценарный ход</i>	65
НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ (ролевая игра по правам человека)	75
<i>Подготовка и проведение</i>	75
<i>Схематический сценарий проведения игрового судебного заседания</i>	81
ТАЙНА СТАРОГО КЛАДА (ролевая игра)	86
<i>Роли игроков</i>	86
<i>Пояснительная интермедия к игре</i>	89
ЭКСПЕДИЦИЯ В ГОРОД СНОВ (командная ролевая игра)	90
<i>Интермедия экспедиции Города Снов</i>	96