

Департамент внутренней политики Правительства Вологодской области
Областной центр молодежных и гражданских инициатив «Содружество»

Областной фестиваль игры

Сборник материалов
из опыта реализации проекта

Вологда
2017

УДК 061.2(470+571)

ББК 66.7(2Рос)

О-16

Составители:

Н. А. Александрова, Е. Г. Осокина

О-16 Областной фестиваль игры: сборник материалов из опыта реализации проекта / Обл. центр молодежн. и гражд. инициатив «Содружество»; под общ. ред. Н. А. Александровой [сост.: Н. А. Александрова и др.]. — Вологда: Содружество, 2017. — 90 с.

ISBN 978-5-9908148-5-1

В сборнике содержится информация об истории областного фестиваля игры. Также в сборник вошли сценарии, методические разработки участников областного фестиваля игры. Книга будет полезна всем, кто осуществляет работу по данному направлению.

УДК 061.2(470+571)

ББК 66.7(2Рос)

ISBN 978-5-9908148-5-1

© Департамент внутренней политики

Правительства области, 2017

© Автономное учреждение Вологодской области

«Областной центр молодежных и гражданских инициатив «Содружество», 2017

Дорогие друзья!

Сборник, который вы держите в руках, посвящен одному из замечательнейших явлений нашей жизни — игре!

Игра является важным элементом развития в жизни каждой личности. Именно она сопровождает человека с самого рождения, развивая его умственные, творческие, физические и коммуникативные способности.

Игра универсальна, она может быть включена в любой вид деятельности как детей, так и взрослых.

Игра является сложным, многоликим явлением. Она выступает самостоятельным видом деятельности и присутствует в роли важного элемента в обучении, формировании и развитии коллектива.

Игра способна обеспечить человека широким спектром удовольствий и предоставить большой выбор средств связей в группе и обществе в целом.

После продолжительного спада интереса к игровой деятельности сегодня можно отметить положительную динамику возвращения игры в общественную жизнь. Появляются детские, взрослые, семейные игровые клубы, растет интерес к таким формам, как квест, веревочный парк, клубная интеллектуальная игра. Радует разнообразие настольных игр.

С 2015 года АУ ВО ОЦМиГИ «Содружество» реализует проект «Областной фестиваль игры», который сегодня является площадкой для развития игротехников нового поколения, прекрасным стимулом для появления новых форм игры, обновления и осовременивания уже существующих.

В сборнике представлены лучшие конкурсno-игровые программы участников фестиваля игры, а также методические разработки педагогических отрядов «Юность» и «Содружество».

Сборник адресован широкому кругу читателей: руководителям и членам детских и молодежных общественных объединений, вожатым, педагогам-организаторам, классным руководителям.

*С уважением, коллектив автономного учреждения
Вологодской области «Областной центр молодежных
и гражданских инициатив «Содружество»*

И. В. Гороховская.

Как это было... Игра — дело серьезное

*«Мы не потому перестаем играть, что постарели,
мы стареем, потому что перестаем играть».*

Джордж Бернард Шоу

Современная игровая практика детей характеризуется сменой коллективного характера игры индивидуальным, преобладанием виртуализированной игры; доминирующими мотивами игровой деятельности становятся азарт, жажда развлечений, риска. Утрачивается развивающий и созидательный характер детской игры, проявляется тенденция сокращения педагогически организованных игровых форм воспитания и образования детей (особенно подростков и старших школьников). Кроме того, анализ наблюдений за проведением детьми и подростками свободного времени показывает, что игры уходят из многих детских и подростковых общностей: дворовых компаний, малых групп и ученических коллективов. Нуждаются в обогащении арсеналом игр и детские общественные объединения.

Вернуть игру в детское сообщество, причем игру развивающую и воспитывающую, на наш взгляд, позволит целенаправленная и специально организованная работа с педагогами, детьми и родителями. Такая работа должна быть направлена на объединение детей и взрослых на основе совместной игровой деятельности, восстановление и развитие игровых традиций, обогащение игровой практики детей.

Опыт подготовки лидеров детских общественных организаций к использованию игры в деятельности детских сообществ, стимулирования развития их игровой практики накоплен у Союза пионерских организаций — Федерации детских организаций (СПО-ФДО). Научно-практическим центром СПО-ФДО была разработана программа «Игра — дело серьезное» (автор и руководитель — И. И. Фришман), которая с начала 90-х годов прошлого века реализуется во многих регионах нашей страны (Вологодская, Воронежская, Иркутская, Калужская, Костромская, Оренбургская области, республики Башкортостан, Марий Эл, Татарстан, Удмуртская республика, Чувашская республика и др.).

На территории Вологодской области программа «Игра — дело серьезное» стартовала в 2000 году.

Целью программы было привлечение внимания детей, молодежи, педагогов к миру игры как основе социальной практики. Задачи программы: созда-

ние условий для организации развивающего досуга детей; создание условий для выявления и развития специалистов, способных совершенствовать мир игры; объединение детей и взрослых, игровых коллективов на основе интереса к активной игровой деятельности; содействие созданию и расширению банка игр детских общественных объединений и игровых коллективов.

Учредителями программы выступили: государственное образовательное учреждение «Областной детско-юношеский центр «Содружество», Вологодская областная детская общественная организация «Содружество».

Автором-разработчиком и руководителем программы была И. В. Гороховская, в то время заведующая методическим отделом ОДЮЦ «Содружество»; научное консультирование осуществляла М. А. Углицкая, к. п. н., доцент кафедры педагогики ВГПУ; организатор программы — И. В. Кудряшова, педагог-организатор ОДЮЦ «Содружество».

Участниками программы были дети, подростки и молодежь 8—25 лет, входящие в игровые коллективы; взрослые (педагоги) — руководители игровых коллективов или игротехники, исследователи игры; детские общественные объединения.

Участие в программе предполагало создание игровых коллективов; деятельность участников программы, направленную на развитие собственно игрового коллектива; освоение участниками программы основ игротехники (в том числе организация игровых программ внутри игрового коллектива); организацию игровых программ для окружающих (дошкольники, младшие школьники, обучающиеся интернатов, воспитанники детских домов, ветераны и др.); участие в заочном конкурсе игровых коллективов «Игра — дело серьезное»; участие в Фестивале Игры.

Заочный конкурс игровых коллективов «Игра — дело серьезное» был направлен на решение следующих задач: стимулирование активности детей в организации собственного досуга; выявление и обучение специалистов, способных совершенствовать мир игры; содействие созданию и расширению банка игр детских общественных объединений и игровых коллективов. Конкурс предполагал выполнение пяти письменных заданий, основным содержанием которых было изучение игровой практики детей, создание картотеки игр, их классификация, изучение основ организации игры.

Представим одно из заданий конкурса: «Изучите (понаблюдайте, проинтервьюируйте), в какие игры любят играть дети разного возраста (живущие в вашем дворе, в вашем поселке, учащиеся в вашей школе). Найдите ответы на следующие вопросы: Что более всего привлекает детей разного возраста в

игре? Какие типы игр предпочитают современные школьники? Чем руководствуются дети, выбирая игру?

Проведите опрос с целью выяснения, в какие игры играли ваши родители, дедушки, бабушки.

При описании результатов исследования отметьте, сколько человек было опрошено, какого возраста и пола. Опишите выявленные наиболее популярные игры детей (5—7 игр).

Сравните игры детей разных поколений; отметьте, какие произошли изменения и в чем вы видите причины этого».

Ключевым мероприятием программы был Фестиваль Игры. Цели и задачи фестиваля: стимулирование активности детей в организации собственного досуга; обучение специалистов, способных совершенствовать мир игры; обмен опытом игропрактики в деятельности детских общественных объединений, игровых коллективов; расширение банка игр детских общественных объединений и игровых коллективов.

Участники фестиваля (игровые коллективы, детские общественные объединения) — победители и активные участники заочного конкурса игровых коллективов «Игра — дело серьезное». Количественный состав делегации определялся исходя из анализа участия в заочном конкурсе игровых коллективов «Игра — дело серьезное».

Впервые Фестиваль Игры прошел в рамках лагеря лидеров детских общественных объединений «Всадники» летом 2001 года.

Фестиваль включал два этапа: заочный и очный.

Заочный этап: конкурсная оценка методической разработки и отчета о реализации игровой программы, проведенной внутри игрового коллектива, детского общественного объединения в течение года; методической разработки и отчета о реализации игровой программы, проведенной для окружающих (дошкольники, младшие школьники, обучающиеся интернатов, воспитанники детских домов, ветераны и др.).

Очный этап: конкурсная оценка организации (подготовка, проведение, анализ) игровой программы, выбранной жюри фестиваля из представленных разработок, для участников лагеря «Всадники»; имидж-выставки, которая включала творческое выступление — визитку игрового коллектива и оформление выставки (символика, история, информация о деятельности игрового коллектива или детского общественного объединения в сфере его игропрактики, методические разработки, стенгазета, фотогазета, видеоматериалы и др.).

В рамках фестиваля были организованы мастер-классы для руководителей (руководителей данного направления в детских общественных объединениях) и участников игровых коллективов по темам: «Организация деятельности игрового коллектива», «Основы игротехники», «Игротворчество»; игровые площадки для обмена играми, игровыми формами из арсенала участников фестиваля и опытом проведения игры.

В 2001—2002 годах в программу был добавлен заочный конкурс игровых коллективов «Затяя», который в первую очередь был направлен на стимулирование участников программы на создание и апробацию новых игр и конкурсов, формирование опыта эффективного игротехника. В конкурсе «Затяя» принимали участие игровые коллективы, детские общественные объединения. Конкурс предполагал выполнение пяти заданий, направленных на расширение картотеки игр, создание и проведение конкурсов и конкурсno-игровых программ.

Вологодская областная программа «Игра — дело серьезное» была направлена на индивидуальную систему роста ее участников. Участникам программы по мере развития у них знаний об игре и умений ее организации присваивались следующие звания: «Знаток игры», «Игротехник», «Конструктор игры», «Тренер», «Мастер игры», «Исследователь игры».

«Знаток игры» — этого звания удостоивался участник программы, обладающий систематизированным запасом знаний об игре (о ее структуре; свойствах; основных общепринятых классификациях; возможностях осознанного использования; игровых позициях; этапах организации), имеющий богатый игровой опыт в качестве участника игры.

«Игротехник» — это звание присваивалось участнику программы, обладающему званием «Знаток игры», деятельность которого характеризовалась направленностью на постоянное использование игры, осознанным применением приемов и способов организации игровой деятельности, четким представлением о своем личном потенциале в игровой деятельности, сформированностью индивидуального стиля игровой деятельности, наличием знаний о вариативности в проведении игр, широкого круга применяемых игр.

«Конструктор игры» — этого звания удостоивались обладатели звания «Игротехник», характеризующиеся направленностью на игротворчество, т. е. активно адаптирующие, преобразующие (для решения поставленных задач) известные игры, те, кто создает, придумывает, конструирует и описывает собственные оригинальные игры и игровые программы.

«Тренер» — этого уровня достигали участники программы, имеющие зва-

ние «Игротехник», организующие обучение других участников программы по теории игры и основам игротехники. Звание присуждалось по итогам проведенных мастер-классов.

«Мастер игры» — это звание присваивалось участникам программы, обладающим званиями «Знатор игры», «Игротехник», «Конструктор игры», «Тренер». Для получения этого звания необходимо было пройти испытания на соответствие всем перечисленным званиям.

«Исследователь игры» — это звание присваивалось участникам программы, которые обладали званием «Знатор игры», вели научно-исследовательскую деятельность в области игры и представляли ее результаты в виде доклада на заседаниях школьных, студенческих научных обществ, научно-практических конференциях или в виде публикации в педагогических изданиях, в научно-методических рекомендациях.

Звания: «Знатор игры», «Игротехник», «Конструктор игры» могли быть присвоены в игровом коллективе, детском общественном объединении, участвующих в программе, на общем собрании объединения, или полномочным органом (Советом Мастеров, Большим жюри, руководителем коллектива и т. п.), или на Фестивале Игры. Звания «Тренер», «Мастер игры», «Исследователь игры» присваивались на областных игровых встречах, Фестивале Игры руководителем программы по рекомендации экспертной группы.

В 2000—2001 годах в программе приняли участие 28 игровых коллективов из 18 муниципальных районов и 2 городских округов Вологодской области.

В рамках программы «Игра — дело серьезное» в 2001—2002 годах были организованы: заочный конкурс игровых коллективов «Игра — дело серьезное», заочный конкурс игровых коллективов «Затя-2002». В реализации программы приняли участие 10 игровых коллективов из 8 муниципальных районов Вологодской области и г. Череповца. Игровые коллективы — участники программы — осуществляли свою деятельность на базе общественных объединений — 6, школ — 3, ДДТ — 1.

Реализация программы «Игра — дело серьезное» способствовала объединению детей и взрослых, игровых коллективов на основе интереса к активной игровой деятельности; выявлению и развитию специалистов, способных совершенствовать мир игры; расширению и качественному изменению игровой практики детских общественных объединений и игровых коллективов, что создавало условия для организации культуuroобразующего и развивающего досуга детей. В период с 2002 года по 2015 год программа не реализовыва-

лась, но ее отдельные проекты были организованы в рамках других детских и молодежных программ.

В 2015 году Вологодская областная общественная организация Общероссийской общественной организации «Российский Союз Молодежи» возродила Фестиваль Игры. Данную инициативу поддержал Департамент внутренней политики Правительства Вологодской области совместно с АУ ВО «Областной центр молодежных и гражданских инициатив «Содружество».

Мы надеемся, что благодаря этому проекту молодые люди будут активнее включаться в процесс игрового взаимодействия.

Фестиваль игры. Перезагрузка

Современная жизнь характеризуется стремительным темпом, в котором человеку все меньше времени остается на отдых, общение и хобби. Дети также оказываются в подобном круговороте дел: школа, домашние задания, тренировки, репетиторы, дополнительное образование — на себя самого, а тем более на игры у детей не всегда находится время. Многие дети и подростки свободное время проводят перед экраном телевизора или монитором компьютера, предпочитая живое общение со сверстниками общению в социальных сетях и компьютерным играм.

А между тем, игровая деятельности крайне необходима каждому ребенку, ведь, играя, ребенок живет жизнью, исполненной непосредственности, ответственности и эмоциональности. В игре проявляются и удовлетворяются его первые человеческие потребности и интересы, формируется воображение. Игры, в которые играет ребенок, формируют и его личность. Проигрывание многих жизненных ситуаций создает фундамент для его будущих реакций и решений. Все это подчеркивает важность игры.

Если в дошкольной образовательной организации игра является основным видом деятельности, то с переходом в школу возможностей организованно играть становится меньше. Детские и молодежные общественные объединения, клубы по интересам, кружки, секции являются отличной площадкой для вовлечения детей, подростков и молодежи в игровую деятельность.

В каждом муниципальном районе Вологодской области активисты детских и молодежных объединений совместно со своими руководителями организуют и проводят игры, соревнования, конкурсы. Принимая участие в областном фестивале игры, эти организации могут получить не только новый игровой опыт, но и поддержку от органов государственной исполнительной власти для дальнейшего развития своей деятельности в этом направлении.

Областной фестиваль игры — отличная возможность заявить о себе как о талантливых игротехниках и авторах игровых программ, показать себя не только в качестве умелых организаторов игр, но и самим принять в них участие, а заодно опробовать на себе новые интересные практики игровой деятельности.

Фестиваль игры входит в комплекс мероприятий областной программы «ПроАктив», которая направлена на выявление, поддержку и стимулирование деятельности молодежных и детских общественных объединений.

Организатором областного фестиваля игры выступает Департамент внутренней политики Правительства Вологодской области при участии областного центра «Содружество» и Вологодской областной молодежной общественной организации Общероссийской общественной организации «Российский Союз Молодежи».

С 2015 года фестиваль включает два этапа: муниципальный этап и финал. Также в рамках фестиваля традиционно проводится конкурс игровых программ.

На муниципальном этапе общественным объединениям необходимо организовать и провести конкурсno-игровые программы, включающие интеллектуальные, настольные, дворовые, спортивные, деловые, ролевые и народные игры. Форму, содержание, порядок, место и время проведения фестивальных мероприятий участники определяют самостоятельно. Информация о проведенных мероприятиях размещается в социальных сетях с хэштегами #молодая_вологодчина и #фестивальигры35. Положение об областном фестивале игры представлено на стр. 82—88 данного сборника.

Финал фестиваля включает организацию игровых площадок для участников и подведение итогов конкурса игровых программ. Разработки лучших игровых программ представлены далее.

ИЗ ОПЫТА РЕАЛИЗАЦИИ ОБЛАСТНОГО ФЕСТИВАЛЯ ИГРЫ

Турнир по игре «Монополия. Миллионер»

Составители:

- Е. В. Шубина, преподаватель БПОУ ВО «Вологодский педагогический колледж», к. псих. н.;
- студенты 3 курса БПОУ ВО «Вологодский педагогический колледж» (группы 2Д, 3Д, 4Д), участники игроклуба БПОУ ВО «Вологодский педагогический колледж»: Т. Махарандина, Л. Бучук, А. Лукичёв, А. Баева, С. Куфарева, К. Пенюгалов, А. Селезнева, М. Сапожкова.

Цель — расширение игрового опыта обучающихся БПОУ ВО «Вологодский педагогический колледж».

Задачи:

- познакомить обучающихся с настольной игрой «Монополия. Миллионер» в рамках юбилейного года игры «Монополия»;
- организовать досуг обучающихся образовательной организации;
- создать условия для межгруппового взаимодействия обучающихся с целью их интеграции;
- развивать тактическое и стратегическое мышление обучающихся.

Характеристика участников

В турнире принимали участие обучающиеся образовательной организации, которые делились на группы; общее количество участников — 340 человек; возраст участников — от 15 лет до 21 года. В финале принимали участие 16 человек, победивших в полуфинале. Уровень подготовки: все участники знали правила игры «Монополия. Миллионер», имели игровой опыт. Подготовка участников предполагала участие в четвертьфинале, полуфинале. Перед финалом обучающиеся могли тренироваться самостоятельно.

Основные этапы турнира

Сначала проводятся отборочные турниры внутри учебных групп образовательной организации. В каждой группе перед началом турнира участникам дается краткая справка по истории игры (*Приложение 1*), проходит знакомство с игрой и правилами. Группы делятся на команды. После первого круга игры в каждой команде выявляются по два победителя.

Первый победитель — тот, кто быстрее наберет 1 200 000 очков. Второй победитель — тот, кто наберет количество очков меньше первого победителя, но больше остальных игроков. Победители участвуют в финале внутри группы.

По два победителя от каждой группы выходят в полуфинал. Также предполагается привлечение педагогов к участию в полуфинале турнира.

Победители полуфинала выходят в финал. В финале выявляется победитель турнира.

Финал турнира по игре «Монополия. Миллионер»

Продолжительность: 2 часа.

Игровые роли: ведущий, организаторы игр за игровыми столами, консультант, участники. Ведущий проводит и комментирует турнир, взаимодействует с организаторами за игровыми столами, проводит конкурсы со зрителями, опрос участников финала. Организаторы контролируют ход и соблюдение правил игры между участниками за игровым столом. Консультант контролирует организационные моменты, может разрешать спорные вопросы в ходе игры.

Оформление: вывеска «Монополия»; 4 игровых стола покрыты скатертью; ведущий, организаторы и участники надевают галстуки-бабочки; музыкальное сопровождение.

Реквизит: 4 комплекта игры «Монополия. Миллионер», жетоны для конкурса со зрителями, бейджи с именами участников, аудиоаппаратура, 6 черных ящиков, шоколадный батончик «Баунти», маска, хрустальный бокал, спасательный круг, игрушка розовый слон, галстук; для награждения: игра «Монополия» (для победителя), дипломы (для трех лучших игроков), грамоты (для участников).

Содержание

Организация турнира между финалистами включает в себя: первый этап — игра 4-х групп по 4 человека, выявляется 4 победителя; второй этап — игра 4-х победителей, определяется финалист. Для победы в финале необходимо первым набрать сумму 1 300 000 очков. За каждым игровым столом есть организатор (участник игроклуба). Во время турнира проводятся конкурсы для зрителей. За активное участие зрителям вручаются жетоны, в конце игры выбирается победитель среди зрителей.

Игровая задача: для победы в игре необходимо набрать 1 300 000 очков. Участники должны проявить смекалку, продумать стратегию и тактику, вступить во взаимодействие с другими игроками.

Рекомендации организаторам: внимательно следить за процессом игры, отвечать на вопросы участников и ведущего, контролировать следование правилам игры, поддерживать участников.

Рекомендации консультанту: хорошо знать правила игры, разрешать конфликтные ситуации, соблюдать этические правила общения, оказывать помощь организаторам и ведущему.

Рекомендации ведущему: хорошо знать ход конкурсно-игровой программы, импровизировать, задавать корректные вопросы, быть активным, эмоциональным, задавать настрой, подбадривать игроков.

Рекомендации участникам: знать правила игры, быть корректными, заранее продумать тактику и стратегию игры.

Ход мероприятия

Ведущий. Мы рады приветствовать вас в финале игры «Монополия. Миллионер».

«Монополия. Миллионер» — это настольная карточная игра, правила которой крайне просты. Любому новичку, даже если он не знает правил классической «Монополии», под силу усвоить их всего за несколько раундов, вот почему «Монополия» предназначена для взрослых и детей от 8 лет. Одновременно в эту игру могут играть от двух до пяти человек.

Звучит торжественная музыка.

Ведущий. Приглашаем всех финалистов пройти за игровые столы (*называются имена финалистов*).

Игроки занимают свои места за четырьмя игровыми столами.

Ведущий представляет организаторов за столами.

Ведущий. Ваша игра начинается, объявляем первый тур финала игры «Монополия. Миллионер».

Звучит музыка. Игра со зрителями (во время первого тура).

Ведущий. А знаете ли вы разновидности игры «Монополия»?

Зрители отвечают, поднимая руку.

Ведущий подходит к зрителю, просит его представиться и назвать ответ.

За правильный ответ вручается жетон.

После опроса зрителей можно озвучить ответы, которые не были названы (*Приложение 2*).

Вопросы для первого тура игры

Ведущий подходит к каждому столу и задает вопросы, на которые ему отвечают организаторы за столами, участников не отвлекают вопросами.

- У кого сейчас самое большое количество денег на счете в банке?
- Есть ли владельцы карты золотой недвижимости?
- У кого самое большое количество объектов недвижимости?

- Кто последним собрал налоги?
- Какова сумма налогов, которые платят игроки?
- Кому из участников платят наибольшую ренту?
- Случались ли за вашим столом нечестные сделки?
- На празднование чьего дня рождения участники скидывались последний раз?
- Кто потерял свою недвижимость?
- Кто сорвал сделку у другого игрока?

Как только за одним из столов определяется первый победитель, ведущий предлагает занять места в зале проигравшим участникам и проводит блиц-опрос с претендентом на победу.

Вопросы для блиц-опроса победителей за столами

В скобках указаны верные ответы.

Для первого победителя

В е д у щ и й . Сейчас мы проверим, насколько хорошо вы знаете карты и их значение в игре «Монополия. Миллионер».

- Как вы думаете, сколько карт в игре «Монополия. Миллионер»? (110)
- Какова максимальная сумма в игре? (2 млн 300 тыс.)
- Сколько в игре особых карт собственников? (2)
- Может ли особая карта собственника являться золотой картой? (Нет)
- Сколько всего карт недвижимости в игре? (33)

Для второго победителя*

В е д у щ и й . Думаю, что вашему выигрышу мог бы позавидовать любой! Теперь нам бы хотелось узнать вас поближе. Так что ответьте на несколько вопросов.

- Сколько денег было у вас на счете в банке? (Миллион триста)
- А у ваших соперников нет какой суммы? (Миллиона трехсот)
- Вы рады какой сумме? (Миллиону тремстам)
- Какой суммой вы теперь владеете? (Миллионом тремястами)
- О какой сумме вы расскажете друзьям? (О миллионе трехстах)

После выявления всех 4-х победителей за игровыми столами ведущий предлагает им занять один игровой стол.

В е д у щ и й . Объявляю начало второго тура, в ходе которого мы определим финалиста игры «Монополия. Миллионер»!

Звучит торжественная музыка. Во время второго тура ведущий проводит игру со зрителями.

*Отвечая на вопросы, второй победитель называет свою сумму. Его задача — правильно просклонять числительное при ответах на вопросы.

Игра со зрителями во время второго тура «Черный ящик»

Перед зрителями стоят 6 черных ящиков.

Ведущий объявляет владельца недвижимости каждого черного ящика.

Задача зрителей — угадать, какой символ данной недвижимости лежит в ящике.

В скобках указаны верные ответы.

Райский остров. (Шоколадный батончик «Баунти»)

Театральный проспект. (Маска)

Хрустальное побережье. (Хрустальный бокал)

Аквапарк. (Спасательный круг)

Проспект мечты. (Розовый слон)

Площадь стиля. (Галстук)

Зрители отвечают, поднимая руку.

Ведущий подходит к зрителю, просит его представиться и назвать ответ.

За правильный ответ вручается жетон.

Если игра затягивается, ведущий может обсудить со зрителями интересные факты об игре «Монополия» (Приложение 3).

Подведение итогов игры

В е д у щ и й. Победителем финала игры «Монополия. Миллионер» становится (*имя*).

Звучит торжественная музыка. Вручение призов победителю.

В е д у щ и й. Поприветствуем финалистов громкими аплодисментами!

Звучит торжественная музыка.

Вручение дипломов трем лучшим участникам финала.

Звучит торжественная музыка. Вручение свидетельств участникам.

В е д у щ и й. Теперь определим победителя среди зрителей. Поднимите руку те, кто набрал за игру 5 жетонов (4 жетона, 3 жетона). Представьтесь, пожалуйста. У вас есть уникальная возможность сфотографироваться с победителем финала. Ваше фото появится на сайте колледжа. Поздравляем! Благодарим всех за игру! До новых встреч на игротехах!

Приложение 1

История игры «Монополия»

В 1934 году в разгар Великой депрессии в США Чарльз Дэрроу из Германтауна, штат Пенсильвания, показал представителям компании Parker Brothers проект игры «Монополия». Проект был отклонен из-за «52 ошибок в дизайне», но это не остановило безработного Чарльза, который решил выпустить игру своими силами.

С помощью друга Чарльз Дэрроу изготовил и продал 5 000 самодельных копий «Монополии» в универсаме Филадельфии. Через некоторое время он

уже не мог справляться с возросшим спросом и решил снова обратиться к представителям Parker Brothers. «Монополия» вошла в историю: уже в 1935 году она стала самой продаваемой игрой в Америке.

На сегодняшний день число играющих в «Монополию» превысило пол-миллиарда человек. В мире проводятся коммерческие соревнования (в том числе мировые чемпионаты) по игре «Монополия» с существенными призовыми фондами.

Приложение 2

Разновидности игры «Монополия»

1. Юбилейный выпуск.
2. С банковскими картами.
3. Империя.
4. Миллионер.
5. Компакт дорожная.
6. Для детей «Вечеринка».
7. Отели.
8. Здесь и сейчас.
9. Моя первая монополия.
10. Карточная.
11. Делюкс.
12. Золотая.
13. Круговая.
14. Сити.
15. Вокруг света.

Приложение 3

Интересные факты о «Монополии»

В скобках указаны верные ответы.

1. В 1975 году четыре студента из Калифорнии играли в монополию 44 дня. Как вы думаете, где они играли? (Под водой)
2. Как часто проводится Чемпионат мира по игре в «Монополию»? (Раз в 4 года)
3. Какова самая большая продолжительность игры в «Монополию»? (70 дней)
4. Какова самая необычная версия игры «Монополия»? (Шоколадная)

5. Во сколько оценивается самая дорогая версия игры? (2 млн долларов)
6. Правда ли, что Альфред Данхил сделал игру, в которой были золотые и серебряные дома и гостиницы? (Правда)
7. Площадь самой миниатюрной «Монополии» составляет всего 1 кв. дюйм. Переведите эту площадь в сантиметры. (6,45 кв. см)
8. На почтовой марке какой страны изображена «Монополия»? (США)
9. Сколько человек в 2008 году установили рекорд по игре в «Монополию»? (3 000 человек)
10. Сколько стоила первая «Монополия» (в долларах)? (около 2 долларов)

Квест «Игра престолов»

Составитель — педагогический отряд Вологодской области «Содружество».

Игра создана по мотивам телесериала «Игра престолов» (2011 год).

Цель — досугово-игровое времяпрепровождение.

Характеристика участников: 7 команд (рекомендуемое количество человек в команде — 25).

Игровые роли: ведущий/ведущие, кураторы (по количеству команд), мастера станций (по количеству станций).

Продолжительность: 3 часа.

Реквизит: ткань; стулья; волчатник (флажки на ленте); цветной скотч; жетоны с гербами (по количеству участников) для жребия; гербы, изображенные на картоне (по количеству команд); древки для гербов; канат; тяжелые книги, примерно одинаковые по формату и весу; черный ящик; веер; жетоны для конкурсов; черные мантии для мастеров станций; короны (по числу команд) и корона для победителя квеста; проектор; экран; аудиоаппаратура.

Игровая задача: выбрать короля в каждой команде; одержать победу в борьбе за Железный трон.

Механика

Перед началом игры всем участникам в случайном порядке выдаются жетон с гербами домов. Кураторы команд держат большие листы с гербами, возле которых должны собраться участники. Кураторы могут познакомить участников с историей дома, символами герба, девизом.

Игра начинается, когда ведущие произносят фразу: «Вперед, за Вестерос!» Можно использовать звук рога либо по-настоящему протрубить в рог/трубу.

Команды передвигаются со своими кураторами между станциями, выполняют задания, собирают жетоны. Капитаном (королем) становится член команды, получивший наибольшее количество жетонов.

Затем короли представляют свои дома, участвуя в финальных соревнованиях, по результатам которых выбирается победитель.

Легенда

Действие происходит в вымышленном мире, на континенте под названием Вестерос, напоминающем Европу позднего Средневековья. Здесь разворачивается борьба за Железный трон между влиятельными домами и их сторонниками.

На момент начала игры в Вестеросе осталось лишь семь независимых домов (табл.).

Таблица

Великие дома Вестероса

№ п/п	Фамилия дома	Королевство	Расположение	Герб	Девиз
1.	Старки	Держава королей Севера	Север		«Зима близко» (Winter Is Coming)
2.	Талли	Держава королей Соли и Камня	Железные Острова, Речные Земли, Королевские Земли		«Семья, долг, честь» (Family, Duty, Honor)
3.	Ланнистеры	Держава королей Утеса	Западные Земли		«Услышь мой рёв» (Hear Me Roar)
4.	Аррены	Держава королей Долины	Долина Аррен		«Высокий, как честь» (As High As Honor)
5.	Баратеоны	Держава королей Шторма	Штормовые Земли		«Нам ярость» (Ours is the Fury)
6.	Тиррелы	Держава королей Простора	Простор		«Вырастая, крепнем» (Growing Strong)

№ п/п	Фамилия дома	Королевство	Расположение	Герб	Девиз
7.	Мартеллы	Держава принцев дорнийских	Дорн		«Непреклонные, несгибаемые, несдающиеся» (Unbowed, Unbent, Unbroken)

Описание заданий

Игры на жетоны (в случае если в игре остается один победитель, он получает пять жетонов, если победителей больше одного, каждый получает по одному жетону).

1. «Факты»

Легенда: «Король должен быть просвещенным. И именно это мы сейчас проверим».

Мастер станции зачитывает высказывания/факты. Участники должны согласиться или не согласиться. Задание основано на упражнении Джеффа (общеизвестная технология): на станции могут быть поставлены две таблички («Да», «Нет»), участники выбирают одну из них. Те, кто отвечает неправильно, выбывают.

2. «Цифры»

Легенда: «Издревле повелось, что ведать цифрами могут только высшие чины. Сейчас вам придется это доказать».

Все участники встают в круг. Их задача — сосчитать до 100, при этом нельзя называть число, содержащее цифру 3 или кратное 3. Участник, на которого пришлось подобная цифра, должен назвать свое имя с приставкой титула (по образцу: лорд Константин, миледи Анастасия). Если участник сбивается, счет начинается заново, а ошибившийся участник выбывает.

3. «Рыцарь»

Легенда: «Король всегда возглавляет походы и сраженья. Чтобы стать королем, вы должны пройти это испытание».

Участники встают в круг. Мастер станции произносит команду: «Раз, два, три! За короля!» Участники должны подпрыгнуть и замереть в любой позе, но при этом ладони остаются открытыми. Задача — «выбивать» других участников, хлопнув по ладони. Можно двигаться в любом направлении, но разрешается делать только одно движение. Участник, на которого нападают, может также сделать одно движение с целью защиты.

4. «Белые ходоки»

Легенда: «Белые ходоки — это легендарная нечеловеческая раса. Любой, кто взглянет им в глаза, умрет от страха».

Все участники сидят или стоят в круге, опустив головы и закрыв глаза. На счет «три» все должны посмотреть на своего соседа справа или слева либо на того, кто сидит прямо напротив. Если участники встречаются глазами, они вскрикивают и выходят из круга. Это повторяется до тех пор, пока все не выйдут из круга.

5. «Следопыт»

Легенда: «В этом месте спрятано множество записок, и лишь истинный король сможет найти нужную».

На территории станции спрятаны записки. Задача участников состоит в том, чтобы найти в комнате записку с определенной фразой (например, «+5 к казне»).

В завершении игр на жетоны в каждой команде выявляются 3 лидера с наибольшим количеством жетонов. Между лидерами проходит соревнование — самопрезентация на тему «Почему я должен стать королем». На выступление дается 30 секунд. Победитель выбирается голосованием участников из каждой команды. Короли надевают короны.

После того как короли выбраны, кураторы дают своим командам задание: придумать визитку (не дольше 1 минуты), которая должна отражать девиз дома.

После презентации визиток начинаются конкурсы для королей.

Перед началом конкурсов ведущий объявляет, что подданные одного короля могут присягать на верность другому королю (участники могут перемещаться между командами).

Победитель каждого конкурса получает один жетон.

1. «Зима»

Легенда: «Зима близко, и королевствам необходимо подготовиться к ней».

Задача королей: собрать с подданных как можно больше теплых вещей за определенное время.

2. «Борьба»

Легенда: «Между семью королевствами идет жестокая борьба за Железный трон. Каждый король стремится перетянуть удачу на свою сторону».

Королям необходимо взяться за канат, его подданные встают в колонну за королем и держат друг друга за плечи. После команды «Раз, два, три! За короля!» команды перетягивают канат.

3. «Замок»

Легенда: «Власть короля зависит от преданности его людей и крепости его замка».

Командам необходимо построить замок, состоящий из людей. На вершине замка должен находиться король. Побеждает та команда, чей замок окажется выше.

4. «Пир»

Легенда: «Ежегодно в каждом королевстве проходит шумное, веселое пиршество».

Ведущий произносит слово (пруд, король, холод, конь, мир). Команды должны вспомнить песню, в которой это слово упоминается. Право ответа дается команде, чей король первым поднимет руку. Команда должна спеть куплет песни с названным словом.

5. «Мудрость»

Легенда: «Каждый король славится своей мудростью».

Каждый король получает книгу, которую необходимо держать на весу, вытянув руки вперед. Побеждает тот, кто продержится дольше всех.

6. «Черный ящик»

Легенда: «Всякий король должен уметь додумывать то, что не досказано, чтобы принимать верные решения».

Выносятся черный ящик, в котором находится предмет. Ведущий описывает его. Короли должны угадать, что это за предмет.

Загадка: «В черном ящике находится то, что раньше называли «холодок на развилочках». Ответ: веер.

7. «Взаимопонимание»

Легенда: «Король и его народ должны понимать нужды друг друга без слов».

Ведущий называет королям фразу: «Боже, храни короля». Королям необходимо показать эту фразу своей команде, не используя ни слов, ни звуков (по аналогии с игрой «Крокодил»). Тот король, чья команда справилась с заданием, поднимает руку. Побеждает та команда, которая быстрее всех назовет правильную фразу.

8. «Измена»

Легенда: «Пока вы боролись за Железный трон с другими великими домами, вы не заметили измену среди своих подданных».

Королям необходимо найти хотя бы одного перебежчика в другой команде. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

9. «Да здравствует король!»

Подсчитывается количество баллов, определяется победитель.

Инсценируется коронация. Один из ведущих опускается на одно колено со словами: «Мы склоняем головы перед новоизбранным королем (имя), возшедшим на Железный трон Вестероса. Воистину перед нами храбрейший из храбрых, сильнейший из сильных, честнейший их честных, мудрейший из мудрых. Мы возносим хвалы королю и его семье. Воскликнем же троекратно: «Слава Королю!» Во время этих слов второй ведущий надевает на короля Вестероса новую корону.

Спортивно-игровая программа

«Мы варили вместе щи»

Составители — авторский коллектив ДОО «Эдельвейс» МБОУ «Сазоновская средняя общеобразовательная школа» Чагодощенского района Вологодской области: Л. Н. Губарева, Е. А. Ефремова, Е. А. Кремнева, Т. М. Ларионова, Е. М. Ларионова, Е. Ю. Мозгина, В. В. Романчук.

Цель — повышение интереса детей к физической культуре и здоровому образу жизни.

Задачи:

- воспитывать в участниках волевые качества, командный дух;
- развивать стремление к победе и уверенность в своих силах;
- познакомить детей с традиционным блюдом Чагодощенского района — «серыми щами».

Характеристика участников: 40 участников в возрасте от 6 до 13 лет.

Продолжительность: 1 час. Дополнительное время на подготовку участников не требуется.

Реквизит: плакат с эмблемой «Чагода — родина «серых щей»; карточки с пословицами; для проведения конкурсов (по 4 шт.): капуста, морковь, лук, картофель, деревянные ложки, корзинки, мячи, обручи; жетоны в виде овощей (которые входят в состав щей) для разделения на команды и для оценивания; коробки, к которым прикреплены картинки с изображением чугуна (для того, чтобы складывать туда жетоны); транспаранты с изображением овощей.

Идея программы: спортивно-игровая программа для участников, которые должны принять участие в конкурсах и набрать большее количество баллов, т. е. «сварить щи».

Игровые роли: ведущая, повар, кураторы четырех команд, исполнители танцевальных номеров.

Содержание: участники выполняют спортивные задания и получают жетоны — «овощи». Жетоны складываются в коробки — «чугуны». Подсчет жетонов осуществляется «поваром», пока все участники участвуют в танцевальных флешмобах. Выигрывает команда, набравшая большее количество жетонов.

Рекомендации организаторам:

1. Для поддержания командного духа команды могут придумать речевки, кричалки, другие слова поддержки.

2. Кураторы команд должны помогать своей команде, но не подсказывать ей ответы в конкурсах.

3. Повар должен быть одет соответственно своей роли. Организаторы должны иметь какой-то общий элемент одежды.

Ход программы

При входе в зал участникам в случайном порядке раздаются жетоны в виде овощей (капуста, морковь, лук, картофель).

В е д у щ и й . Привет, очень рада видеть вас всех на игре «Мы варили вместе щи». А это мои друзья. Все мы из детского объединения «Эдельвейс». С нами ребята, которые стремятся творить добро и помогать другим людям. Мы хотим, чтобы вокруг нас было чисто, поэтому мы проводим акции по уборке нашего поселка, помогаем бабушкам, дедушкам и даже маленьким детишкам, делая все это от чистого сердца. А еще мы любим играть, петь под гитару и танцевать.

И сейчас мы предлагаем вам станцевать вместе с нами.

Танец.

В е д у щ и й . Какое у вас настроение? Отличное? Замечательно! Отличное настроение вам пригодится, потому что пришло время поиграть. Но сначала ответьте-ка на вопрос: вы когда-нибудь варили щи? А ведь именно это мы сейчас и будем делать. Но сначала давайте разобьемся на команды. У каждого из вас есть жетон в виде какого-то овоща, а рядом со мной стоят девочки, в руках у которых транспаранты с изображением овощей. Вы должны найти свой овощ. Разделились? Молодцы. Итак, время варить щи. В этом нам поможет наш повар!

П о в а р . Привет, ребята, я повар. И сегодня я помогу вам сварить «серые щи». Но перед этим я расскажу вам легенду о том, как Россия узнала о «серых щах». Жил-был на Руси царь Авдей. И до того ему стало скучно жить на Руси, что решил он попутешествовать. Побывав в разных городах, он заехал на нашу

вотчину — Вологодчину. Путешествуя по ней, набрел он на землю Чагодощенскую. Царь полюбовался природой, ремеслами разными. Нагулялся вволю, и захотелось ему есть. Велел он нянькам своим принести ему чего-нибудь кисленького. Няньки потчевали его вкусностями заморскими, а царю все не то да все не так. Тогда няньки преподнесли ему яство здешнее — «серые щи». На вид царю щи вовсе не понравились, но, попробовав, оценил он их. Царь велел раздобыть рецепт щей, чтобы все на Руси научились их готовить. С тех пор земля Чагодощенская стала родиной «серых щей».

Итак, перед тем как мы начнем, я расскажу вам правила: чтобы сварить «серые щи», вам придется выполнить несколько заданий. За каждое задание победитель получит 4 жетона; участник, занявший 2 место, — 3; 3 место — 2; 4 место — 1 жетон. Жетоны-овощи мы положим в ваш чугунок, в котором и будут вариться ваши щи. Победит та команда, которая наварит щей больше всех, то есть соберет самое большое количество жетонов.

Для того, чтобы сварить щи, нам нужны овощи, но для этого мы должны их посадить и вырастить, поэтому первый конкурс так и называется «Посади овощи».

Конкурс «Посади овощи»

В е д у щ и й. Каждая команда строится в колонну по одному. Перед вами на противоположной стороне площадки находятся четыре обруча. Игроки, стоящие в каждой колонне первыми, получают по корзинке с овощами (капуста, морковь, лук, картофель). По сигналу вы бежите, раскладываете все овощи внутри своих обручей, возвращаетесь обратно и пустую корзинку передаете вторым номерам. Вторые номера бегут, собирают овощи в корзинку, передают третьим, третьи номера раскладывают овощи и т. д. Побеждает команда, справившаяся с заданием раньше всех.

Выполнение задания.

В е д у щ и й. Пока наши овощи растут на грядке, мы передохнем и отгадаем загадки.

Конкурс «Отгадай загадку»

В е д у щ и й. Если знаете ответ на загадку, поднимайте руку, но только после того, как я прочитаю ее до конца. Мои помощники будут очень внимательно следить за тем, кто быстрее всех поднимет руку. Кто больше всех отгадывает загадок, тот и станет победителем.

Загадки (в скобках указаны верные ответы)

1. Закопали в землю в мае.

Много дней не вынимали.
Стали в августе копать —
Не одну нашли, а пять.

(Картофель)

2. Выросла она на славу.
Голова бела, кудрява.
Если любишь щи,
Там ее ищи!

(Капуста)

3. На вкус он горький, очень резкий,
Но витаминный и полезный.

(Лук)

4. Вырастает он в земле,
Убирается к зиме.
Головой на лук похож.
Если только пожужь
Даже маленькую дольку,
Будет пахнуть очень долго.

(Чеснок)

5. Друг за другом по порядку
Хвостики торчат на грядке,
А красавица девица
в земляной сидит темнице.

(Морковь)

6. Лук, капуста и картошка,
Разных овощей немножко.
Ты в кастрюле их ищи.
Это суп с названием...

(Щи)

7. Догадайтесь, кто такая —
Белоснежная, густая?
Сливки взбили утром рано,
Чтоб была у нас...

(Сметана)

8. Как надела сто рубаш,
Захрустела на зубах.

(Капуста)

9. За кудрявый хохолок
Лису из норки поволок.
На ощупь очень гладкая,
На вкус, как сахар, сладкая.

(Морковь)

10. В грядке маленький росток
Так похож на завиток,
Подрастает не на шутку,
Вширь стремится он как будто.
Лист с листом стараются,
Дальше завиваются.
К поздней осени росток
Превращается в вилок.

(Капуста)

11. Она прячется от солнца
Под кустом в глубокой норке,
Бурая — не мишка,
В норке, но не мышка.

(Картофель)

12. Скинули с Егорушки
Золотые перышки,
Заставил Егорушка
Плакать и без горюшка.

(Лук)

В е д у щ и й . Итак, все овощи выросли, пора их отправлять в наши чугунки. И первой будет картошка.

Конкурс «Донеси картошку»

В е д у щ и й . Вам нужно разбиться внутри ваших команд на пары. Задача пары — зажав между лбами картошку, пронести ее до финишной черты и обратно. После этого картошка передается следующей паре. При выполнении задания нельзя использовать руки (только если вы передаете картошку следующим участником). Если картошка упала, пара возвращается на линию старта и начинает все сначала. Побеждает команда, которая быстрее всех справится с этим заданием.

Выполнение задания.

В е д у щ и й . Теперь пришло время морковки. Приглашается самый разговорчивый участник от каждой команды.

Конкурс «Поговори с морковкой»

В е д у щ и й. Ваша задача сказать пословицу, которая вам выпадет, с морковкой во рту. А ваша команда должна догадаться, какую пословицу вы сказали.

Один участник от каждой команды выбирает карточку с пословицей.
Выполнение задания.

Пословицы

1. Щи да каша — пища наша.
2. Щей поел, словно шубу надел.
3. Щи да капуста лихого не пропустят.
4. Где щи да каша, там и место наше.

В е д у щ а я. Главный овощ в щах — это... Что? Ну, конечно же, капуста.

Конкурс «Капуста»

В е д у щ и й. Сейчас каждой команде опять нужно выстроиться в колонну по одному. Первый участник передает нашу «капусту» (мяч) над головой второму, второй — третьему и т. д. Последний с мячом бежит вперед и передает его над головой следующему. Так продолжается до тех пор, пока первый участник вновь не оказывается впереди колонны.

Выполнение задания.

В е д у щ и й. Полезный овощ и не только в щах — это лук. Не зря говорят: лук от семи недуг.

Конкурс «Лук на ложке»

В е д у щ и й. И это последний овощ, который мы должны положить в наши щи. А понесем мы его на ложке да сделаем это быстро и аккуратно, чтобы не уронить. По одному пробегаем с ложкой, в которой находится наша луковица, вокруг чугуна, возвращаемся обратно и передаем ее следующему. Последний участник добегают до чугунка и бросает в него лук. Потом возвращается обратно и поднимает вверх пустую ложку. Тем самым ваша команда покажет, что щи готовы и пора их отведать.

Выполнение задания.

В е д у щ и й. Все овощи в чугунке, теперь можно и отдохнуть. Давайте-ка споем!

Конкурс «Песни об овощах»

В е д у щ и й. Сейчас ваша задача состоит в том, чтобы вспомнить песни, в текстах которых упоминаются овощи. Вы будете по очереди их петь. Команда, которая задерживается с исполнением, выбывает.

Побеждает та команда, которая последней споет песню.

Выполнение задания.

В е д у щ и й . Щи готовы. Вы молодцы! Отлично справились. Пока повар проверяет, кто же наварил больше щей, мы с вами еще раз станцуем!

Исполнение танца. Подведение итогов.

Интеллектуальная игра «Патриотический десант»

Составитель — городской педагогический отряд «Город детства».

Цель — формирование ответственности и любви к России, своему городу и окружающим людям, а также положительных ценностных ориентиров у молодежи.

Характеристика участников: школьники в возрасте 14—16 лет; гендерное соотношение не имеет значения.

Продолжительность: 45 минут (академический час). Специальная подготовка участников не требуется.

Место проведения: спортивная площадка на улице.

Реквизит: путевой лист, цветные портреты и картинки (10 шт.; *Приложение 1*), электронная презентация в стиле шоу «Своя игра», мультимедийное оборудование, шаблон для кроссворда, флипчарт, маркеры; возможно создание красочной афиши, грамот с использованием созданного логотипа (брендовой визуализации нет).

Содержание

«Патриотический десант» — это молодежная интеллектуальная игра, которая проводится с подростками, она включает 3 блока:

1. «Служение Отечеству». Познавательный блок, в котором на примере известных людей демонстрируется важность выбора своего призвания в жизни и служения своему Отечеству (*Приложение 1*).

2. «Я люблю Вологду». В формате телевизионного шоу «Своя игра» подросткам предлагается ответить на вопросы о городе Вологде.

3. «Герои-вологжане». Кроссворд (*Приложение 2*).

Для каждого блока организуется отдельная площадка. Продолжительность каждого блока — 15 минут.

Все участники делятся на три команды, в каждой команде должно быть равное количество человек.

Задача участников — согласно полученному путевому листу качественно выполнить задания, набрать максимальное количество баллов для победы (1 блок — 10 баллов, 2 блок — 12 баллов, 3 блок — 6 баллов).

Побеждает команда, заработавшая максимальное количество баллов (28) по итогам прохождения всех блоков.

Жюри — счетная комиссия из состава организаторов, которая подводит итоги согласно рейтингу выполнения заданий.

Рекомендации организаторам

Необходимо предусмотреть работу центрального ведущего и трех помощников на каждой станции. В мобильную бригаду организаторов-помощников могут входить студенты исторического факультета и факультета социальной педагогики и психологии, члены Молодежного парламента, общественных патриотических организаций, волонтеры.

Ход программы

БЛОК 1. «Служение Отечеству»

Ведущий. Добрый день, дорогие друзья! Сейчас мы говорим о патриотизме. Тема неустаревающая, очень актуальная и важная. Современная обстановка в мире акцентирует на ней еще большее внимание.

Любовь к Родине рождает героев. И речь идет не только о людях в погонах и о тех, кто нас защищает. Служить Отечеству означает быть полезным обществу. Сейчас вам необходимо угадать по фотографиям героев, рассказать, чем каждый из них известен, с какими событиями связан, а также ответить на вопросы. За каждый правильный ответ вы получаете 1 балл, итого в сумме в этом блоке вы сможете заработать 10 баллов. Внимание на экран.

На экране демонстрируется презентация.

Слайд 1.

Ведущий. Преподобный Сергей Радонежский, Иеромонах Русской церкви, духовный собиратель русского народа, с которым связано возникновение русской духовной культуры. Жизнь Сергея Радонежского — это прекрасный образец любви к Отечеству.

Вопрос: Что такое Отечество?

Отечество — родная страна. Любовь к Родине начинается с семьи. Семья — это самое дорогое, что у нас есть. Это самый дорогой подарок, который нам дается. Очень хочется, чтобы вы всегда об этом помнили. Именно в семье нам прививаются нормы поведения, которые потом мы используем в отношениях с людьми. Здесь нас учат чувствовать.

Слайд 2.

В е д у щ и й . Российский император Александр II представляет собой пример негибаемой воли, терпения, мужества и понимания необходимости решения государственных проблем. В народе он прозван Освободителем, т. к. именно в связи с его манифестом от 19 февраля 1861 года было отменено крепостное право. Так же его зовут и балканские славяне, которым в результате победы России в русско-турецкой войне 1877—1878 годов была дана независимость. Император Александр II — это образец государственного деятеля, который во имя служения Родине не щадил ни себя, ни других. Люди, которые отдают свою жизнь служению государству, есть и в наше время.

Слайд 3.

В е д у щ и й . Примаков Евгений Максимович. Председатель Правительства России в 1998—1999 годах. Человек, который встал у руля, когда страна находилась в бедственном экономическом положении, когда произошел обвал рубля и встал вопрос выдачи продовольствия по карточкам. Политик, сумевший стабилизировать ситуацию в стране и заложить основы существования новой России начала XXI века. Будучи премьер-министром, Евгений Максимович твердо отстаивал интересы страны: в знак протеста против бомбардировки силами НАТО Югославии в 1999 году развернул самолет, на котором летел в Соединенные Штаты с дипломатическим визитом. О нем говорят, как о лице России, как о человеке, который имеет все шансы стать лицом цивилизации.

Слайд 4.

В е д у щ и й . Гагарин Юрий Алексеевич. Советский летчик-космонавт, Герой Советского Союза, полковник. 12 июня 1961 года Юрий Гагарин стал первым человеком, отправившимся в открытый космос. Он моментально стал самым известным человеком не только в Советском Союзе, но и во всем мире.

Слайд 5.

В е д у щ и й . Говорухин Станислав Сергеевич. Есть такие люди, которые в своем творчестве воплощают высокие идеалы патриотизма, чести, добра и справедливости. Станислав Говорухин — один из самых знаменитых кинорежиссеров и актеров Советского Союза и России. Его фильмы становились культовыми, как только выходили на экран. Это человек, заслуживший огромное уважение миллионов соотечественников своей активной гражданской позицией. Печально, что массовому зрителю не всегда понятно кино, воспитывающее патриотизм.

Слайд 6.

В е д у щ и й . Сахаров Андрей Дмитриевич. Один из самых известных советских общественных деятелей, знаменитый физик. В 1975 году академик стал лауреатом Нобелевской премии мира. Благодаря высокому профессионализму, эрудиции и смелости Сахаров снискал уважение и авторитет в отечественном и мировом научном сообществе.

Слайд 7.

В е д у щ и й . Рошаль Леонид Михайлович. Директор Московского НИИ неотложной детской хирургии и травматологии, президент Международного благотворительного общественного фонда помощи детям при катастрофах и войнах, профессор, хирург, педиатр, обладатель множества наград, почетных званий и премий. Рошаль называют «детским доктором мира».

Слайд 8.

В е д у щ и й . Спиваков Владимир Теодорович. Виртуозный скрипач, дирижер высочайшего класса, заботливый наставник юных талантов. За многолетний труд, преданное служение искусству, за преумножение национального культурного достояния награжден орденом «За заслуги перед Отечеством».

Слайд 9.

В е д у щ и й . Тарасова Татьяна Анатольевна. Советский и российский тренер по фигурному катанию. Подготовила больше олимпийских чемпионов, чем какой-либо другой тренер. Татьяна Тарасова принадлежит к блистательной плеяде ярких, творческих и по-настоящему талантливых людей, профессионалов высочайшей пробы. Ее многолетняя наставническая работа, огромный личный вклад в развитие замечательных традиций отечественной школы фигурного катания заслуживают глубокого признания. В ее тренерском, победном активе — знаменитые спортсмены, легендарные чемпионы, прославившие Россию на самых престижных международных соревнованиях.

Все эти люди однажды сделали свой выбор. Они выбрали служение Отечеству, подтверждая каждым поступком свою любовь к России. Наша страна гордится ими. Хотелось бы верить, что подобных людей будет становиться все больше и больше. Очень хочется, чтобы каждый из нас, делая выбор в своей жизни, думал о том, какую пользу он может принести своему Отечеству.

БЛОК 2. «Я люблю Вологду»

В е д у щ и й . Сейчас вы видите на экране перечень категорий («Памятники», «Бренды», «Личности»). Вы должны выбрать одну из них. Вам необходимо ответить на все вопросы, которые к ней относятся. За каждый правильный

ответ вы будете получать 1 балл. Задача — ответить на все вопросы. Максимальное количество баллов этого блока — 12. Все вопросы имеют отношение к Вологде.

Перечень категорий и вопросов

В скобках указаны верные ответы.

I. Памятники

1. Над входной дверью этого здания находится герб с инициалами H.R.S. (Голландские Республиканские Штаты). Что это за дом? (Дом-музей Петра I)

2. Раньше на этом месте был фонтан, который окружали скульптуры сталевара, рабочего и доярки. Какой памятник стоит там сейчас? (Памятник героям гражданской войны)

3. В Октябрьском сквере установлен памятник, посвященный военнопленному, сумевшему сбежать из немецкого концлагеря, угнав бомбардировщик. Продолжите название этого памятника «Побег из...». («Побег из ада»)

4. Назовите памятник, имеющий шесть ног и две головы. (Памятник К. Н. Батюшкову)

II. Бренд

1. До 80-х годов XIX века вологодское масло называлось в честь этой европейской столицы. Назовите город. (Париж)

2. Это растение является брендом Вологодской области, а название остатков от его первичной обработки неофициально носит целый район Вологды. Что это за растение и как в народе называют район Вологды? (Лен, пакля)

3. Нигде во всей России вы не найдете такого музея — он есть только в Вологде. Чему посвящен этот музей? (Кружеву)

4. Этот народный промысел связан с серебром. Он зародился в Великом Устюге еще в XVII веке. Что это за промысел? (Северная Чернь/Чернь по серебру)

III. Личности

1. Контр-адмирал, изобретатель, автор первого самолета, имевшего все необходимые для полета элементы. В своей усадьбе Котельниково проводил свои первые эксперименты с воздушным змеем. Его именем названа одна из улиц Вологды, а в имении организован музей. Назовите этого человека. (Александр Можайский)

2. Я буду долго гнать велосипед.

В глухих лугах его остановлю.

Нарву цветов и подарю букет

Той девушке, которую люблю.

Назовите автора этих строк. (Николай Рубцов)

3. Один из этих братьев был известным художником, а другой отличился в молочном деле. Назовите фамилию братьев. (Верещагины)

4. Имя этого вологжанина носит не только улица города Вологды, но и кратер на Луне, и даже малая планета. (Павел Беляев)

БЛОК 3. Герои-вологжане

В е д у щ и й . Ваша задача, разгадав кроссворд, получить финальное слово. Максимальное количество баллов, которое вы можете получить, — 6.

Вопросы кроссворда

В скобках указаны верные ответы.

1. Он одним из первых в истории Великой Отечественной войны совершил подвиг самопожертвования — погиб, закрыв своим телом вражеский пулемет. (Панкратов)

2. Генерал-майор, под командованием которого в годы Великой Отечественной войны были освобождены Ялта, Ливадия, Балаклава, Севастополь. Позже его дивизия стала краснознаменной, а полки получили название Севастопольские. (Преображенский)

3. Советский ас, летчик-истребитель из эскадрильи знаменитого Александра Ивановича Покрышкина, сбивший 50 самолетов. Дважды Герой Советского Союза. (Клубов)

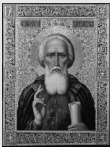
4. Он получил звание Героя Советского Союза за форсирование Днепра во время Великой Отечественной войны, в ходе которого его рота уничтожила около 180 вражеских солдат и офицеров. (Щетинин)

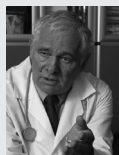
5. Контр-адмирал, известный гидрограф, начальник Гидрографического отдела Черноморского флота. Внес большой вклад в победу советской армии в Великой Отечественной войне, однако так и не получил звания Героя Советского Союза. (Солодунов)

6. Герой Советского Союза, участник Советско-Финской и Великой Отечественной войн, командир конного взвода 402-го стрелкового полка 168-й стрелковой дивизии 7-й армии. (Южаков)

В итоге должно получиться слово «ПОБЕДА».

Таблица. Блок 1 «Служение Отечеству». Слайды

Название слайда	Изображение
Сергий Радонежский	
Александр II	
Е. М. Примаков	
Ю. А. Гагарин	
С. С. Говорухин	
А. Д. Сахаров	

Название слайда	Изображение
Л. М. Рошаль	
В. Т. Спиваков	
Т. А. Тарасова	

Приложение 2

Рисунок. Блок 3 «Герои-вологжане». Кроссворд

			¹ П	А	Н	К	Р	А	Т	О	В		
² П	Р	Е	О	Б	Р	А	Ж	Е	Н	С	К	И	Й
³ К	Л	У	Б	О	В								
		⁴ Щ	Е	Т	И	Н	И	Н					
⁵ С	О	Л	О	Д	У	Н	О	В					
		⁶ Ю	Ж	А	К	О	В						

Игровая программа «Народные игры Белозерского края»

Составитель — Д. Н. Добрякова, руководитель МОО «Юнион».

Цель — знакомство молодежи с местными традициями народной игры, способствующей сплочению коллектива и развитию любви к родному краю.

Характеристика участников: количество участников не ограничено, рекомендуемый возраст: 14—18 лет.

Продолжительность: 45—50 минут. Дополнительная подготовка участников не требуется.

Место проведения — спортивная площадка на улице.

Реквизит: мяч, бита, народные костюмы для ведущего и помощников.

Идея программы: воссоздание атмосферы исторического прошлого.

Ход программы

В е д у щ и й . Добро пожаловать к нам, гости дорогие!

У нас здесь игры и забавы удалые.

В них свои силы можно испытать,

Веселее и дружнее стать!

Есть ли среди вас желающие сыграть в народные игры? Да не просто народные, а «нашинские», белозерские!

Игроки объединяются в команду. Перед каждой игрой ведущий объясняет правила.

По желанию ведущий или его помощники (люди, которые помогают игрокам лучше понять правила игры или на своем примере показывают, как играть) во время или между играми

могут произносить следующие фразы: 1. Игры вовсе не безделки, с ними жить нам веселее.

В них обычаи родные, предстают, словно живые. 2. Слава нашей стороне, слава русской старине!

3. Угощенья нам не надо, стол накрытый ни к чему. Кто танцует до упаду, кто выходит на игру!

В е д у щ и й . И труду, и играм слава, будет добрая забава!

Испытать я вас желаю и игру вам предлагаю!

Первая игра «Дрёма»

Участники игры становятся в круг. Водящий садится в середину круга на стул и закрывает глаза. Игроки начинают двигаться в любую сторону по кругу, взявшись за руки, и произносят следующее (сохранено произношение автора):

Сидит Дрёма

На стульчике,

На мультине,

Прядет Дрёма

Шелковый лен,
Шелковые пояса —
Все узорчатые,
Перезорчатые.
Кому дам поясок,
Тот заревит в голосок!

Как только произнесено последнее слово стиха, ведущий открывает глаза и ловит кого-нибудь из игроков. Пойманный становится «Дрёмой».

Вторая игра «Воробышек»

Игроки, взявшись за руки, ходят по кругу, приплясывая, и поют. Хороводник, представляющий «воробышка», стоит в кругу, передавая знаками и движениями все то, о чем поют.

У воробышка головушка болела.
Ох, как болела!
Так болела, так болела, так болела!
У воробышка сердечушко щемило.
Ох, как щемило!
Так щемило, так щемило, так щемило!
У воробышка и спинушка болела.
Ох, как болела!
Так болела, так болела, так болела!
У воробышка и рученька болела.
Ох, как болела!
Так болела, так болела, так болела!
У воробышка и ноженька болела.
Ох, как болела!
Так болела, так болела, так болела!
Уж и стал воробей приседати.
Ох, как приседати!
Приседати, приседати, приседати!
Захотел воробей поплясати!
Ох, как захотел поплясати!
Поплясати, поплясати, поплясати!

Заранее выбранные судьи решают, хорошо ли пляшет воробей, и если хорошо, то отпускают его (он становится в общий круг), а если нет, хороводнику опять приходится изображать больного воробышка.

Третья игра «В лунки»

Для этой игры необходимо выкопать лунки по числу играющих. Водящий должен закатить мяч в одну из лунок и бежать, хозяин лунки должен бросить в убегающего мячом. Если попадает, то игра продолжается тем же порядком. Если не попадает, то хозяин лунки меняется с водящим местами.

Четвертая игра «С буя на буй»

Игроки делятся на две команды. Одна — водящие, другая — играющие. Чертятся две линии, ограничивающие поле играющих. Один из водящих стоит на одной линии с мячом, напротив него, выстроившись вдоль второй линии, — играющие. Перед ними — капитан с битой. Команда водящих выстраивается в линию между чертами, обозначающими границы игрового поля. Водящий на линии бросает мяч в играющих, капитан отбивает его, после чего играющие бегут к противоположной линии и возвращаются обратно, во время бега водящие должны выбивать бегущих.

Пятая игра «Пороха»

Один из игроков бросает мяч на покатую крышу дома или овина, амбара. Мяч скатывается и падает вниз, задача игроков — поймать мяч, пока он не коснулся земли. Тот, кому удастся поймать мяч, бросает его на крышу. В игре также можно выкрикивать имя того, кто должен поймать мяч.

Каждая игра длится 10—15 минут.

В заключении необходимо сделать выводы, поощрить самых активных участников.

Игры воссоздавались по воспоминаниям местных жителей: М. В. Таничевой (1923 г. р., д. Емельяновская), Г. А. Ивановой, М. А. Быковой (1925 г. р., д. Михалево).

Соревнования «Велородео»

Составители:

- Е. В. Бледных, преподаватель, руководитель волонтерского отряда «Парус» БПОУ ВО «Сокольский педагогический колледж»;
- В. Крюков, С. Коловский, волонтеры, студенты 22 группы БПОУ ВО «Сокольский педагогический колледж».

Цель — популяризация физической культуры и формирование интереса к занятиям физической культурой и спортом у студентов и получателей социальных услуг БУ СО ВО «Психоневрологический интернат «Сосновая роща».

Задачи:

- закрепить навыки вождения велосипеда;
- развивать чувство коллективизма, ответственности, сплоченности между студентами БПОУ ВО «Сокольский педагогический колледж» и людьми с ограниченными возможностями здоровья;
- организовать досуг получателей социальных услуг БУ СО ВО «Психоневрологический интернат «Сосновая роща».

Характеристика участников: 20 человек (10 волонтеров БПОУ ВО «Сокольский педагогический колледж» в возрасте от 16 до 19 лет; 10 получателей социальных услуг БУ СО ВО «Психоневрологический интернат «Сосновая роща» в возрасте от 18 до 40 лет). Болельщики: получатели социальных услуг общего и реабилитационного отделения БУ СО ВО «Психоневрологический интернат «Сосновая роща».

В каждой команде по 10 человек; состав команд смешанный (волонтеры БПОУ ВО «Сокольский педагогический колледж», получатели социальных услуг БУ СО ВО «Психоневрологический интернат «Сосновая роща»).

Жюри: волонтеры БПОУ ВО «Сокольский педагогический колледж», работники БУ СО ВО «Психоневрологический интернат «Сосновая роща».

Подведение итогов: за победу в каждой эстафете участник получает 2 балла, в случае проигрыша — 1 балл. Команда победителей определяется по наибольшей сумме набранных баллов. Все участники награждаются подарками.

Место проведения — спортивная площадка на улице или спортивный зал (в зависимости от погоды).

Продолжительность: 1 час 20 минут. Команды заранее придумывают свои названия и девизы.

Реквизит: велосипеды, физкультурное оборудование (ориентеры — 10 шт., цветные кегли — до 20 шт., планка — 1 шт., стойки — 2 шт., доска — 1 шт.), плакаты для болельщиков, аудиоаппаратура, подарки (блокноты, наборы для творчества).

Ход программы

Ведущий. Здравствуйте, дорогие друзья и уважаемые гости! Нам очень приятно видеть всех вас сегодня в нашем спортзале! Мы начинаем

спортивные соревнования «Велородео»! И наш спортивный зал превращается в веселый велотрек! Участники соревнований будут состязаться в ловкости, быстроте, находчивости! Теперь пришло время познакомиться с участниками. Я представляю команды и наше многоуважаемое жюри.

Пусть жюри весь ход сраженья
Без промашки проследит.
Кто окажется дружнее,
Тот в бою и победит.

Представление жюри.

В е д у щ и й . Итак, все в порядке. Судьи на месте. Команды готовы?! Сейчас я прошу команды представиться. Сообщите нам свои названия и девизы. С этого и начнет свою оценку наше жюри.

Представление команд.

В е д у щ и й . Прежде чем вступить в честный поединок, спортсмены обычно дают клятву.

Ведущий зачитывает пункты клятвы,
а участники хором говорят «Клянемся» в конце каждого пункта.

1. Клянемся соблюдать олимпийский девиз «Быстрее, выше, сильнее», что значит: быстрее ветра не ехать, выше велосипеда не прыгать, сильнее соперника не бить.
2. Клянемся громче соперников не кричать, кроссовками в них не кидать.
3. Клянемся соблюдать на дистанции чистоту, не разбрасывать сломанные руки и ноги.

В е д у щ и й . Перед любыми соревнованиями необходима разминка, нужно подготовить свое тело к физическим нагрузкам. Я приглашаю в зал девушек-черлидерш. Они проведут с нами разминку. Вы, участники, должны повторять за ними несложные движения. Болельщики, не сидите на месте, поддерживайте ребят.

Звучит музыка. Разминка.

В е д у щ и й . Делу — время, час — забаве,
Команда первая — направо,
Тут, вторая, становись!
Состязанья начались.

Итак, с командами познакомились, жюри выбрали, напутствие услышали. Пора начинать соревнование! Но прежде чем начать соревнования, для вас небольшое показательное выступление в исполнении студента Сокольского педагогического колледжа, участника областных и российских соревнований по велоспорту.

Эстафеты

1 эстафета «Прямая дорога»

Задача участников — проехать на велосипеде от одного края площадки до другого и вернуться обратно. Эстафета заканчивается, когда последний участник одной из команд выполнит задание.

2 эстафета «Зигзаг»

Каждый участник команды проезжает на велосипеде между расставленными друг за другом кеглями до противоположной стороны площадки, обратно возвращается по прямой линии. Эстафета заканчивается, когда последний участник одной из команд выполнит задание.

3 эстафета «Велосипедная дорожка»

Кегли выставлены так, чтобы образовать неширокую дорожку, по которой участники должны проехать, не сбив кегли. Эстафета заканчивается, когда последний участник одной из команд выполнит задание.

Музыкальная пауза.

4 эстафета «Замкнутый круг»

В эстафете принимают участие по 5 человек от каждой команды. Кегли образуют круг, внутри которого должны проехать участники, не сбив ни одной кегли. Эстафета заканчивается, когда последний участник одной из команд выполнит задание.

5 эстафета «Мостик»

В эстафете принимают участие по 5 человек от каждой команды. Каждому из участников эстафеты необходимо проехать на велосипеде по деревянной доске и не упасть. Эстафета заканчивается, когда все участники по очереди выполнят задание.

6 эстафета «Осторожно, препятствие»

В эстафете принимают участие по 5 человек от каждой команды. Каждому из участников эстафеты необходимо проехать под планкой, установленной на стойках. Каждый участник выполняет задание по три раза, при этом высота планки с каждым разом уменьшается. Эстафета заканчивается, когда все участники по очереди выполнят задание.

7 эстафета «Экстренное торможение»

Всем участникам команд необходимо выполнить торможение перед чертой, при этом делается замер оставшегося расстояния до черты. Чем меньше расстояние, тем лучше результат. Эстафета заканчивается, когда все участники по очереди выполнят задание.

В е д у щ и й . На этом наши задания закончились. А теперь музыкальная пауза, пока жюри подводит итоги.

Музыкальная пауза (танец).

Подводятся итоги. Проходит награждение команд.

В е д у щ и й . Вот и закончились наши соревнования. Все участники показали свою ловкость, силу, быстроту. А главное — получили заряд бодрости и массу положительных эмоций! Занимайтесь спортом, укрепляйте свое здоровье, развивайте силу и выносливость! До новых встреч!

Познавательная игровая программа «Заколдованный остров»

Составитель-разработчик — О. В. Дорохина, педагог-организатор МБОУ ДО «Дворец детского и юношеского творчества имени А. А. Алексеевой».

Цель — систематизация знаний подростков о составляющих ЗОЖ, совершенствование имеющихся навыков сохранения и укрепления своего здоровья, развитие коммуникативных умений и культуры общения подростков, стимулирование потребности использовать полученные знания в повседневной жизни.

Характеристика участников: школьники в возрасте 11—13 лет, 15—25 человек. Гендерное соотношение значения не имеет.

Продолжительность программы: 60 минут. Дополнительного времени на подготовку участников не требуется.

Оформление

Особенности и условия реализации программы: небольшой актовый зал или кабинет, стулья по количеству участников, три журнальных стола. Ведущим необходимы костюмы, отражающие роли вождя и злой волшебницы.

Музыкальное оформление: ритмичные музыкальные композиции, композиция для релаксации, запись крика чаек и звука волн; песня «Веселый ветер» (музыка: И. Дунаевский, слова: В. Лебедев-Кумач).

Компьютерная презентация содержит слайды: корабль, плывущий по морю; люди, плывущие в шлюпках к острову; вид большого острова со стороны воды; вид острова в дымке; 4 закона ЗОЖ; ответ на первое задание; ответ на второе задание; ответ на пятое задание; 7 законов ЗОЖ; изображение уплывающего корабля.

Реквизит: плакат формата А1*, три полосы бумаги 15 х 30, на которых напечатаны три закона ЗОЖ (каждая из полосок разрезана на две части), карточки с заданиями для испытаний по две на команду, шариковые ручки — 6 шт., листы формата А4 — 6 шт., магниты — 6 шт., звуковая аппаратура, диск (флешка) с записями мелодий, проектор, ноутбук, экран, магнитная доска на ножках.

***Содержание плаката формата А1:**

«Семь золотых законов ЗОЖ»

1 закон: Рациональное питание.

2 закон: Смена видов деятельности.

3 закон: Закаливание организма.

4 закон: Отказ от вредных привычек.

Текст надписи на разрезанных пополам листах:

5 закон: Соблюдение режима дня.

6 закон: Активная жизненная позиция.

7 закон: Активный отдых.

Идея: Соблюдение законов ЗОЖ позволяет быть успешными, здоровыми и счастливыми, а значит жить полноценной жизнью.

В основу программы положена идея коммуникативной ситуационно-ролевой игры.

Игровая задача в рамках сюжета: путешествие на заколдованный остров с целью вернуть законы ЗОЖ и освободить остров от злой волшебницы.

Участники должны пройти шесть испытаний. Каждое успешно пройденное испытание даст им кусочек пергамента, на котором написана часть закона. В конце испытаний, если правильно соединить все кусочки, получится три недостающих закона ЗОЖ.

Игровые роли: ведущий, вождь большого острова, на который попадают все участники, и злая волшебница АКУКС (СКУКА).

Команды

Все участники делятся на три команды. Количество человек в одной команде: от 5 до 8. Команды формируются ведущим в процессе игры (участники встают в круг, рассчитываются на 1, 2, 3).

Ход программы

На магнитной доске закреплен плакат, на котором надпись «Семь золотых законов ЗОЖ» и написаны четыре закона из семи необходимых. Участники рассаживаются на свои места в зале (полукругом перед экраном). Гаснет свет.

Звук волн, крик чаек привлекает внимание собравшихся.

На фоне презентации с показом слайдов корабля, плывущего по морю, ведущий начинает свой рассказ.

В е д у щ и й. Здравствуйте, дорогие ребята! Представьте себе, что мы плывем на огромном паруснике под названием «Победа». Наше судно завершает свое кругосветное путешествие. На борту разные ребята и, хотя мы различаемся по возрасту, образованию и своим интересам, за время долгого путешествия мы успели сдружиться и, как говорится, «съели вместе не один пуд соли».

В тот день, когда все произошло, море было тихое. Солнце клонилось к закату. На воду спустился густой туман. И вдруг по всему кораблю зазвучал сигнал тревоги. Судно напоролось на подводные рифы.

На экране появляется слайд с людьми, плывущими в шлюпках к большому острову.

В е д у щ и й. Капитаном корабля было принято решение покинуть судно и на шлюпках добираться до большого острова, который был отмечен на карте как неисследованный.

На экране демонстрируется слайд с видом большого острова со стороны воды.

В е д у щ и й. Высадившись на берег, мы познакомились с островитянами. Племя приняло нас гостеприимно и предложило остаться с ним. Незаметно проходили дни. Нам неплохо жилось на острове, но все хотели вернуться домой. Тогда мы решили обратиться за помощью к вождю большого острова.

В зале появляется вождь племени.

В о ж д ь. Я понял ваше желание. Вы сможете вернуться домой, но при одном условии: вы должны нам кое в чем помочь. Там, впереди, за голубой дымкой, скрыт от взоров остров, но когда-то он очень хорошо был виден нам.

На экране демонстрируется слайд с изображением острова в дымке.

В о ж д ь. Мы дружили племенами и следовали «Семи золотым законам ЗОЖ». Но как-то на рассвете мы обнаружили, что соседний остров скрылся от нас за голубой дымкой. Вместе с островом мы потеряли и часть наших законов.

Обратить внимание участников на слайд с законами.

В о ж д ь. Из семи законов у нас осталось только четыре. 1 закон: Рациональное питание; 2 закон: Смена видов деятельности; 3 закон: Закаливание организма; 4 закон: Отказ от вредных привычек. И с тех пор наша жизнь изменилась. Мы перестали быть успешными, здоровыми и счастливыми. Вам необходимо отправиться на этот остров и раздобыть недостающие законы. Когда все законы будут собраны вместе, откроется путь на континент,

и вы сможете вернуться домой.

В е д у щ и й . Ребята, мы согласимся на эти условия? Думаю, что да.

В о ж д ь . Прежде чем вы отправитесь на остров, послушайте историю о нем. Случилось это не так давно: к острову прибило заколоченную бочку. Один из островитян заметил ее и решил открыть. И тут же на свет из заточения вырвалась злая волшебница АКУКС. Она околдовала людей, стала править островом. Колдунья сильна и умна. Вы можете оказаться под воздействием ее чар, можете потерять кого-нибудь из своих друзей. Если вы не боитесь трудностей и ваше желание вернуться домой не угасло, тогда в путь.

Вождь уходит.

В зале гаснет свет. Звучит расслабляющая музыка.

Появляется злая волшебница АКУКС. Включается свет.

З л а я в о л ш е б н и ц а . Новые подданные пожаловали. Новичкам всегда рада. Да вы располагайтесь, рассаживайтесь поудобнее, можете даже прилечь. Торопиться вам теперь некуда. Начинайте потихоньку зевать, скучать, покрываться паутиной. Не пройдет и пяти минут, как вы поймете: «Как здорово ничего не делать». Здесь на моем острове все повинуются мне. Вам ведь это тоже нравится? Не слышу? Ах, кто-то сказал, что готов отказаться от привилегии покрываться паутиной? Тогда зачем ты здесь? Зачем **ВЫ** здесь?

Варианты ответов ребят.

З л а я в о л ш е б н и ц а . Так вы решили, милые наивные ребятки, отобрать у меня, волшебницы АКУКС, остров и вернуть его людишкам какие-то там законы?

Что ж, посмотрим, на что вы способны. Вы должны пройти шесть испытаний, и если вы их осилите, может быть, вернетесь домой. Может быть...

Каждое успешно пройденное испытание даст вам кусочек пергамента, на котором написана часть закона. В конце испытаний, если вы правильно соедините кусочки и прочитаете названия, я, может быть, исчезну. Может быть...

Для того чтобы пройти испытания, разделитесь на три команды, а я пока постою в стороне и поскучаю.

В е д у щ и й . Ребята, предлагаю встать в круг.

Участники встают в круг.

В е д у щ и й . Теперь рассчитайтесь на 1, 2, 3. Соберитесь в команды по номерам.

Участники расходятся по командам и садятся на стулья, образуя три круга.

З л а я в о л ш е б н и ц а . 1-е испытание «Расшифруй послание». К моему острову прибило бутылку. Я извлекла из нее записку. В ней какие-то слова, что-то к ним надо дописать, что-то должно в итоге получиться. Вот вам первое

испытание: за 5 минут расшифруйте послание. Справитесь — получите кусок пергамента с надписью.

Каждой команде ведущий выдает по два листа с одним и тем же заданием и по две авторучки.

Участники команды ставят себе в круг журнальный стол.

В е д у щ и й. Если вы добавите к следующим словам по одной букве так, чтобы у вас получились новые слова (например, ОЛЯ — ВОЛЯ), а затем эти буквы выпишете по порядку, у вас при правильном выполнении задания должна получиться пословица. В ней заключена мудрая мысль. Запомните — пригодится!

Роза, село, шифр, баня, арка, трек, вика, плюс, урок, лапа, угол, пике, кант, кора, плот, сорт, кран, руль, блок, рама, слон.

Ответ: Где смелость, там и победа (Гроза, седло, шифер, басня, Марка, терек, вилка, плюс, Сурок, лапта, уголь, пикет, канат, корма, пилот, спорт, кран, рубль, блок, Драма, слон).

Команды работают.

Ведущий перемещается между ними и при необходимости уточняет задание.

Волшебница АКУКС скучает в стороне.

В е д у щ и й. Ребята, давайте проверим, что у вас получилось.

Каждая команда называет свой вариант ответа.

Если ни одна из команд не справилась, начинается общее обсуждение, где ведущий предлагает «разгадать», т. е. найти нужную букву для каждого слова.

Чем ближе разгадка, тем тревожнее ведет себя злая волшебница.

Она встревает, мешает ребятам говорить, пытается запутать. Из полученных букв составляется пословица и зачитывается. На экране демонстрируется слайд с пословицей.

В е д у щ и й. Мы получили с вами интересную пословицу «Где смелость, там и победа». Ребята, а какое отношение это высказывание может иметь к здоровому образу жизни? В течение 1 минуты подумайте командой и приведите не менее двух аргументов.

Команды обсуждают, а затем высказываются.

После обсуждения злой волшебнице приходится вручить одной из команд лист с частью надписи.

З л а я в о л ш е б н и ц а. Один кусочек пергамента еще ничего не значит. Вот вам 2-е испытание: «Разрезанное предложение».

В е д у щ и й. Необходимо за 2 минуты правильно собрать фразу. Среди слов есть те, которые не имеют к данному высказыванию никакого отношения. Их нужно отложить в сторону.

Команды получают от ведущего полоски бумаги со словами и собирают определение.

Набор слов: «Отдых — состояние вечного покоя или активной деятельности, ведущее к расслаблению и ничегонеделанию, восстановлению сил и работоспособности».

Злая волшебница, перемещаясь от команды к команде, пытается запутать ребят.

В е д у щ и й. Давайте проверим, что получилось у каждой команды.

Команды зачитывают свои варианты. Ведущий подводит общий итог.

В е д у щ и й. Правильный ответ: «Отдых — состояние покоя или активной деятельности, ведущее к восстановлению сил и работоспособности».

Демонстрируется слайд с определением.

В е д у щ и й. Ребята, как вы думаете, почему можно сказать, что с одной стороны отдых — это состояние покоя, а с другой — активная деятельность? Приведите по два примера одного и другого вида отдыха. Вам дается 1 минута на размышление.

Команды по очереди высказываются.

З л а я в о л ш е б н и ц а. Вы справились? Мои надежды на вашу лень и желание ничего не делать не оправдались. Вот ваш кусок пергамента.

Волшебница АКУКС вручает одной из команд лист с частью надписи.

З л а я в о л ш е б н и ц а. На этом ваши испытания не закончились. Все-таки найдется то, что вам не по силам. Мозгами пораскинуть вы смогли. Но я все равно сделаю вас слабыми, не желающими двинуться с места.

В е д у щ и й. 3-е испытание. Тем, кто следует «Семи золотым законам ЗОЖ», известно, что для полноценного отдыха в течение дня необходимы двигательные перерывы — динамические паузы. За 3 минуты составьте комплекс из 3—4 упражнений с повторением от 4 до 6 раз и под заданную музыку проведите его со всеми присутствующими в зале. 1 комплекс — упражнения, которые выполняются сидя на стуле; 2 комплекс — упражнения, которые выполняются стоя на одном месте; 3 комплекс — упражнения в движении. Прослушайте музыку для каждого комплекса.

Идет прослушивание музыки для каждой команды. По истечении времени каждая команда демонстрирует свой комплекс, а остальные его повторяют.

Пока ребята делают упражнения, злой волшебнице становится «все хуже и хуже».

Затем волшебница вручает кусок пергамента одной из команд.

З л а я в о л ш е б н и ц а. 4-е испытание «Согласен. Не согласен». Всей командой слушаете высказывание, если вы с ним согласны, то должны всей командой встать, если нет — сидите.

В скобках указаны верные ответы.

1. К ежедневному отдыху относится сон (+).
2. Для здорового сна человеку в возрасте от 11 лет и старше необходимо 14 часов сна (–).
3. Для здорового сна человеку в возрасте от 11 лет и старше необходимо от 7 до 9 часов (+).
4. Недосыпание ведет к переутомлению организма, истощению нервной системы (+).

5. Лучше всего спать сидя (–).

6. Очень длинный сон губно влияет на организм человека (+).

В процессе выполнения задания сразу определяется правильность ответа.

Затем злая волшебница нехотя вручает кусок пергамента одной из команд.

В е д у щ и й. Поднимите, пожалуйста, руки те, кто ложится спать в 22:00. Разотрите ладони те, кто ложится спать после полуночи. Повернитесь назад те, кто когда-нибудь спал более 14 часов. Хочется надеяться, что вы всегда в жизни будете выбирать только полезные привычки.

5-е испытание «Криптограмма». За 3 минуты отгадайте следующие 5 слов и замените буквы в них соответствующими цифрами:

- Приступ физического страдания — 4, 2, 6, 7.
- Орган обоняния — 3, 2, 1.
- Углубление в земле — 13, 9, 5.
- Лесная птица отряда воробьиных — 10, 11, 2, 8, 10.
- Способность осуществлять свои желания, поставленные перед собой

цели — 12, 2, 6, 13.

А теперь в предлагаемой вашему вниманию криптограмме замените цифры полученными буквами, и вы прочтете мудрую мысль. Запомните ее — пригодится!

1, 2, 3 — 4, 5, 6, 7, 8, 5, 9, 8, 10, 2, 11, 2, 12, 7, 13.

Каждой команде ведущий выдает лист с заданием и по две авторучки.

По истечении времени каждая команда дает свой вариант ответа.

Если какая-то из команд не справилась с заданием, то ведущий проводит общий разбор.

Чем ближе разгадка криптограммы, тем тревожнее ведет себя злая волшебница.

Она пытается запутать ребят.

В е д у щ и й. У нас получилось высказывание В. Шекспира «Сон — бальзам здоровья».

Демонстрируется слайд с высказыванием.

В е д у щ и й. Ребята, вспомните или придумайте сами еще не меньше 2-х пословиц, лозунгов, девизов, высказываний, имеющих отношение к соблюдению режима дня, сохранению здоровья.

Команды по очереди высказываются.

В результате злой волшебнице приходится вручить одной из команд лист с частью надписи.

В е д у щ и й. 6 испытание «Пантомима». Через 2 минуты каждая команда с помощью пантомимы должна продемонстрировать не менее двух вариантов полезного проведения свободного времени. Одна команда будет показывать, а две другие угадывать.

Злая волшебница вновь пытается запутать ребят, подсказывая им варианты «без пользы».

В результате ей приходится вручить одной из команд последний лист с надписью.

Злой волшебнице становится совсем плохо.

В е д у щ и й . Ребята, пусть по два человека от команды подойдут ко мне с кусочками пергамента.

Участники команд подходят к ведущему.

В е д у щ и й . Теперь сложите их так, чтобы получились три золотых закона.

Ребята складывают куски в единую надпись и прикрепляют к магнитной доске.

В это время на экране появляется слайд с 7-ю законами ЗОЖ.

В е д у щ и й . Злая волшебница АКУКС, мы прошли все испытания, нашли три недостающих закона. Ты должна покинуть этот остров.

Злая волшебница АКУКС, сгорбившись, удаляется. В зале гаснет свет.

Слышится звук волн, крик чаек. Включается свет.

Появляется вождь племени большого острова.

В о ж д ь . Слышал, слышал, что вы справились со всеми испытаниями. Поздравляю вас! Спасибо вам, ребята! Вы смогли прогнать злую волшебницу АКУКС. Вернуть племени его остров. Теперь наши племена вновь объединятся. Мы сможем быть здоровыми, успешными, счастливыми.

В е д у щ и й . Ребята, я предлагаю каждой команде кратко обсудить и выбрать один закон из семи, который вы уже соблюдаете в своей повседневной жизни.

Ведущий обращает внимание команд на слайд с законами.

Команды по очереди высказываются.

В е д у щ и й . А теперь выберите командой закон, к выполнению которого будете стремиться в самое ближайшее время.

Команды произносят свои варианты.

В о ж д ь . Ребята, я сдержал свое слово. Ваше судно отремонтировано и уже ждет вас в бухте. Там же и карта с проложенным для вас маршрутом. В добрый путь! И попутного ветра.

Демонстрируется слайд с кораблем, плывущим по морю.

Звучит песня «Веселый ветер».

Рекомендации организаторам

Командам будет вручено в общей сложности шесть полосок с напечатанными названиями законов. После каждого испытания одна из команд (лучше та, которая отличилась во время выполнения) получает одну из этих частей. Не имеет значения, какой кусок полоски выдается.

Для проведения игры необходим «хранитель времени». В этой роли может выступить злая волшебница.

Список источников

1. Винокурова Н. К. Подумаем вместе. Сборник тестов, задач, упражнений. Книга 5. — М.: Росткнига, 1999.

2. Игры современных тинейджеров: ролевые и социально-моделирующие игры / сост. Г. И. Нетребя. — Волгоград: Учитель, 2014.

3. Формирование здорового образа жизни школьников. Выпуск 2: классные часы, тематические мероприятия, игры / авт.-сост. М. А. Павлова. — Волгоград: Учитель, 2009.

Конкурсно-игровая программа, посвященная 175-летию игуменьи Таисии, «Святыни края»

Автор-составитель — О. М. Мануйлова, методист, куратор детской общественной историко-патриотической организации «Исток» при содействии членов ДООПО «Исток».

Игровая программа была проведена при содействии Новолеушинского Иоанно-Предтеченского женского монастыря. На двух играх присутствовала игуменья Новолеушинского монастыря Кирилла. Она предоставила для награждения значки с изображением игуменьи Таисии и ее портрет. Проведение данной программы особенно актуально, так как в настоящее время ведется работа по канонизации игуменьи Таисии.

Цель — способствовать духовно-нравственному воспитанию подрастающего поколения через знакомство со святынями родного края.

Характеристика участников: команды обучающихся 3—6 классов общеобразовательных организаций города в составе 5 человек в сопровождении педагогов или родителей. Всего в игре приняли участие 19 команд.

Время и место проведения

Игра проводилась в основном здании МБОУ ДО «Дворец детского и юношеского творчества имени А. А. Алексеевой» (г. Череповец, ул. Сталеваров, д. 32) 16—17 октября. Продолжительность игры — 1 час.

Оформление: Леушинская икона «Божией матери «Аз есмь с вами и никтоже на вы», икона прп. Иоанна Кронштадтского, портрет игуменьи Таисии, фотография Игуменьи Таисии с Иоанном Кронштадтским, фотография затопленного Леушинского монастыря.

Музыкальное сопровождение: песня Т. Баскаковой «Русская жемчужина».

Реквизит: листы, на которых написаны знаки «+» и «-», карточки для вы-

полнения заданий, листы и ручки для мини-сочинения, фотография собора Леушинского монастыря, разрезанная на части. Весь реквизит — по количеству команд, звуковая аппаратура.

Жюри: журналист, редактор газеты храма Рождества Христова, выпускник Вологодского духовного училища.

Домашнее задание

Командам-участникам был выслан текст, по которому они готовились к игре, а также было дано задание:

1. Изучить информацию об игуменье Таисии и Леушинском монастыре.
2. Знать значение слов, выделенных курсивом в тексте для подготовки.
3. Выучить небольшое стихотворение (или фрагмент стихотворения) игуменьи Таисии.

Ход программы.

Звучит песня Татьяны Басановой «Русская жемчужина» о Леушинском монастыре.

Ведущий. Сегодня для нашего города знаменательный день. 175 лет назад в дворянской семье в Санкт-Петербурге после долгого ожидания в благочестивой семье Солоповых родилась долгожданная девочка Маша, которая известна как великая подвижница православия, внесшая большой вклад в строительство и обустройство многих монастырей не только нашего края, игуменья Леушинского Иоанно-Предтеченского монастыря Таисия. Сейчас в череповецкой и Белозерской епархии поставлен вопрос о ее канонизации. Наша традиционная игра «Святыни края» посвящена ей.

В начале мы проведем разминку.

Разминка «Верите ли вы, что...»

Ведущий. На столе у каждой команды лежат два листа. Я зачитываю утверждение. Если вы согласны, то поднимаете лист со знаком «+», если нет — поднимаете лист со знаком «-». За каждый правильный ответ члены жюри вашей команде дают 1 балл.

В скобках указаны верные ответы.

1. Мария Солопова окончила Павловский институт благородных девиц в Санкт-Петербурге. (+)
2. Мать игуменнии Таисии происходила из рода Пушкиных. (+)
3. Мать сразу и беспрекословно дала согласие на поступление Маши Солоповой в монастырь. (–, несколько лет не давала благословения)
4. 13 мая 1870 года во Введенском соборе она была пострижена в рясофор с именем Пахомия (Арнадия). (–)

5. Село Леушино в 19 веке относилось к Вологодской губернии (Новгородской губернии). (–)

6. Стихи игуменьи Таисии печатались в духовных журналах. (+)

7. Игуменья Таисия была четвертой игуменьей в Леушинском монастыре. (+)

8. В Леушинском монастыре день и ночь читались Каноны и Акафисты Божией Матери. (+)

9. Игуменья Таисия представлялась царской семье 5 раз. (–, 7 раз)

10. Над пристанью «Борок» посредине помещалась большая доска, в которой была врезана икона Казанской Божией Матери и сделана надпись: «Пристань Леушинского женского монастыря». (+)

Задание «Напиши понятие»

В тексте, выданном участникам для подготовки к игре, некоторые слова выделены курсивом.

В е д у щ и й. В тексте, высланном командам, есть слова, которые выделены курсивом, вы должны узнать их значение. Напишите эти слова.

1. Низшая степень пострига в монашестве (Постриг в рясофор).

2. Руководитель хора православной церкви (Регент).

3. Пострижение в монашество или «малую схиму» (Пострижение в мантию).

4. Хождение верующих к святым местам на поклонение (Паломничество).

5. Духовный руководитель христианина, чьими советами он руководствуется в жизни (Духовный отец).

За каждый правильный ответ — 1 балл.

Задание «Прочитай стихотворение»

(Участники могут также прочитать фрагмент стихотворения игуменьи Таисии.)

В е д у щ и й. Игуменья Таисия писала стихи по благословию Иоанна Кронштадтского, ее стихи публиковались в журналах и отдельными книгами. Сегодня, в день ее юбилея, эти стихи, которые вы подготовили, прозвучат здесь.

Оценивается по 5-балльной системе.

Задание «Соедини линиями»

В е д у щ и й. Следующее задание связано с событиями, которые говорят о том, что память о Леушинском монастыре сохранилась в народе, несмотря на то, что территория Леушино находится на дне Рыбинского водохранилища.

Слева на карточке написаны годы, справа — события, вы должны линиями соединить события и годы.

1999	в Мяксе построен храм Преображения
2009	храм Преображения переименован в честь праздника Рождества святого Пророка, Предтечи и Крестителя Господня Иоанна
2015	открыт Новолеушинский монастырь
2016	состоялись первые Леушинские стояния

За каждое правильное соединение — 1 балл.

Задание «Ответьте на вопрос: «Если бы вы встретили игуменью Таисию, то что бы вы ей сказали?»»

В е д у щ и й. Это трудно, но давайте все-таки представим, что сегодня вы встретили игуменью Таисию. Что бы вы хотели сказать ей?

Участники пишут на листе мини-сочинение, затем зачитывают его перед всеми, сдают жюри.

Оценивается по 5-балльной системе.

Конкурс капитанов «О чем это, о ком это?»

В е д у щ и й. Сейчас капитаны покажут свои знания об игуменье Таисии и о Леушинском монастыре. На стенах кабинета прикреплены вопросы. Капитан встает в центр кабинета, вращается с закрытыми глазами, рука протянута вперед (выполняет роль стрелки). По сигналу останавливается, снимает со стены вопрос, ближайший по ходу вращения, и отвечает на него.

Вопросы

1. По какому поводу и кем были сказаны эти слова: «...Эта община требует умного распоряжения, деятельного надзора; она мне надоела, вот уже четвертый год, я тебя четвертую назначаю, а если и ты не сделаешь ничего полезного, то я ее закрою...»

Ответ. С 1862 года в Леушинской общине были внутренние неурядицы, в дела общины вмешивалась семья купца Максимова, начальницы общины менялись одна за другой. В феврале 1881 года митрополит Исидор (Никольский) принимает решение направить в Леушино казначею Званского Знаменского монастыря монахиню Таисию (в миру Марию Васильевну Солопову). В личной беседе он сказал матушке: «...Эта община требует умного распоряжения, деятельного надзора; она мне надоела, вот уже четвертый год, я тебя четвертую назначаю, а если и ты не сделаешь ничего полезного, то я ее закрою...»

2. Что было на территории Леушинского монастыря после революции 1917 года?

Ответ. Монахини и насельницы монастыря организовали женскую сельскохозяйственную трудовую артель, которая была преобразована в совхоз «Леушино». На территории монастыря размещалась детская школа-коммуна (колония) «Новая жизнь», профтехшкола, Леушинская школа трудновоспитуемых.

3. Какова судьба сестер Леушинского монастыря после выселения?

Ответ. В 1930 году всем сестрам было объявлено требование — в 10-дневный срок оставить свои кельи и покинуть Леушинский край. Многие из изгнанных монахинь расселились в ближайших к Леушину селениях, часть уехала на родину. В 1922 году были арестованы игуменья Агния (Благовещенская) и казначея Серафима (Щурова).

4. Когда Леушинский монастырь был затоплен водами Рыбинского водохранилища?

Ответ. В 1941 году.

5. 8 мая и 12 августа ежегодно совершались крестные ходы из Леушинского монастыря. Куда?

Ответ. В Успенский скит в августе, в мае — Иоанно-Богословский скит близ монастыря.

6. В каких населенных пунктах располагались подворья Леушинского монастыря?

Ответ. Города Санкт-Петербург, Рыбинск, Череповец, пристань Борок.

7. Какие учебные заведения были открыты игуменьей Таисией в монастыре?

Ответ. Церковно-учительская и церковно-приходская школы.

8. Назовите монастыри, основанные и возобновленные игуменьей Таисией (минимум 3).

Ответ. Ферапонтов монастырь Кирилловского уезда, Антониево Черноезерская пустынь и Парфеновский Богородицкий монастырь Череповецкого уезда, Воронцовский монастырь Псковской губернии, Сурский монастырь Архангельской губернии, Иоанновский монастырь в Санкт-Петербурге.

9. Кто стал первой игуменьей Новолеушинского монастыря?

Ответ. Игуменья Кирилла.

За каждый правильный ответ — 1 балл.

Задание «Вычеркни лишнее»

В е д у щ и й. Вам выдаются карточки, на которых написаны названия, имена и т. д. Вы должны вычеркнуть лишнее. (Курсивом написаны правильные ответы.)

1. Тихвинский Введенский монастырь, Покровский Зверин монастырь, Знаменский Званский Державин монастырь, *Серафимо-Дивеевский монастырь, Горницкий Воскресенский монастырь.*

2. Сергия, Таисия, Леонтия, Агния, *Елисавета.*

3. Иоанно-Предтеченский Леушинский *Знаменский* женский общежительный монастырь.

4. В Леушинском монастыре были иконописная, золотошвейная, *слесарная*, чеканная, золотильная, рукодельная, *кузнечная*, ткацкая, башмачная, швейная мастерские.

За каждое правильно вычеркнутое слово — 1 балл.

Задание «Сложи пазл»

В е д у щ и й. Все здания монастыря в настоящее время разрушены, и, как было уже сказано, территория Леушинского монастыря находится на дне Рыбинского водохранилища, но давайте хотя бы понарошку попробуем восстановить здание одного из храмов монастыря. Вам выдается разрезанное изображение, вы должны собрать его. За правильно собранную фотографию — 3 балла.



Список источников

Из истории Леушинского монастыря. [Электронный ресурс]. — URL: cherepovets-eparhia.ru/iz-istorii-leushinskogo-monastyrya/ (Дата обращения: 13.11.2017).

Квест «Школа детективов»

Авторы-составители:

- Т. А. Великанова, педагог дополнительного образования;
- Н. Ч. Цветкова, педагог дополнительного образования МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум», г. Череповец, 2017 год.

Цель — знакомство обучающихся Кванториума с деятельностью всех Квантумов в игровой форме, сплочение коллективов.

Характеристика участников: команды из 5—7 человек, всего 68 человек; возраст: 10—18 лет.

Продолжительность — 60 минут.

Реквизит: письмо, карточки с заданиями, фломастеры, компьютеры, детский блочный конструктор, листы бумаги, маршрутные листы.

Ход мероприятия

Ведущий зачитывает детям письмо.

В е д у щ и й . Дорогие леди и джентльмены, я, Шерлок Холмс, приглашаю вас пройти курс обучения в моей Школе детективов. Почему именно вас? Да потому что все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости. Ведь не зря вас называют Кванторианцами. Мне очень нужны такие помощники, но я должен убедиться, что вы действительно такие, как о вас говорят. Для этого пройдите мои испытания!

Ну что ж, ребята, оказывается, обучаясь в технопарке, вы можете попасть и в школу Шерлока Холмса. Вы готовы пройти испытания? Наверно, они должны прилагаться к письму *(открывает конверт и достает маршрутные листы на каждую команду)*. Итак, давайте начнем!

Ведущий выдает маршрутные листы капитанам команд.
Выполнение каждого задания оценивает ведущий станции по 10-балльной системе, в IT-квантуме — 9 баллов.

Биоквантум

1. Один автомобиль ежедневно выбрасывает 3 кг выхлопных газов. Сколько этот автомобиль в год выбрасывает в атмосферу вредных веществ?

Ответ. $365 \cdot 3 = 1095 \text{ кг} = 1 \text{ т } 95 \text{ кг}$.

2. Тополь называют рекордсменом по росту среди деревьев. Если весной посадить в землю черенок длиной 30 см, то к осени вырастает метровое деревце. На сколько см вырастает саженец тополя за лето?

Ответ. $100 - 30 = 70 \text{ см}$.

3. В Канаде 16000 озер подвергаются разрушительному действию кис-

лотных дождей. Из них 12000 находится на грани исчезновения. Остальные уже объявлены мертвыми. Сколько озер в Канаде уже уничтожены кислотными дождями?

Ответ. $16000 - 12000 = 4000$ озер.

4. Один из самых крупных ледников Антарктиды имеет высоту 2584 м. Высота надводной части составляет 75 м. Какова высота подводной части ледника?

Ответ. $2584 - 75 = 2509$ м.

5. Сбор макулатуры сохраняет лес. 60 кг макулатуры спасает дерево. Ученики лицея собрали 300 кг макулатуры. Сколько деревьев они спасли?

Ответ. $300 / 60 = 5$ деревьев.

6. За лето одна мышь уничтожает 1 кг зерна, а одна сова за этот период уничтожает 1000 мышей. Сколько тонн зерна спасает одна сова?

Ответ. $1000 \cdot 1 = 1000\text{кг} = 1 \text{ т}$ зерна.

7. Тысяча мышей способна уничтожить за лето 1 т зерна. Сколько кг зерна уничтожает за лето одна мышь?

Ответ. $1000 : 1000 = 1$ кг.

8. Известно, что только в 8 случаях из 100 лесные пожары возникают без помощи человека, от молнии или от перегрева торфа. В скольких случаях причиной пожара является человек?

Ответ. $100 - 8 = 92$ случая.

It-квантум

Пройти по ссылке: открытыйурок.рф (занимательная информатика) и ответить на вопросы.

Необходимо разгадать загадки по устройству компьютера, причем неправильно разгаданный термин не позволит участникам перейти к следующей загадке.

Правильные ответы:

Загадка № 1 — джойстик.

Загадка № 2 — сканер.

Загадка № 3 — модем.

Загадка № 4 — дискета.

Загадка № 5 — клавиатура.

Загадка № 6 — компьютер.

Загадка № 7 — интернет.

Загадка № 8 — колонки.

Загадка № 9 — процессор.

Энерджиквантум

(логические задачи)

1. С какой скоростью должна бежать собака, чтобы не слышать звона сковородки, привязанной к ее хвосту?

Ответ. Эта задача в компании сразу выявляет физика: физик сразу отвечает, что ей нужно бежать со сверхзвуковой скоростью. Разумеется, собаке достаточно стоять на месте.

2. В комнате есть лампочка. Вне комнаты есть 3 выключателя, один из которых включает эту лампочку, а другие не работают. Нужно узнать, какой из них включает лампочку, причем войти в комнату можно только один раз. (Выключатели щелкаются одинаково, разбирать нельзя, дверь в комнату плотно закрывается, в замочную скважину ничего не видно и т. д.)

Ответ. Оставляем первый выключатель выключенным. Вторым включаем. Третий включаем, ждем, выключаем. Идем смотреть, что с лампочкой. Горит — значит, второй выключатель, не горит — трогаем рукой: теплая — значит, третий выключатель, холодная — значит, первый.

3. Стаканы на бумаге. На столе на некотором расстоянии друг от друга (15 — 20 см) стоят 2 стакана. Есть лист (A4), который нужно положить на эти 2 стакана и сверху на него поставить третий стакан (между двумя) так, чтобы лист не прогнулся до стола.

Ответ. Нужно лист бумаги сложить гармошкой, и стакан будет стоять.

4. Кофе с молоком. Очень полезная задачка. Можно долго выписывать уравнения, а можно понять, что ответ очевиден. Есть два одинаковых стакана, в которые налито поровну: в один — молоко, в другой — кофе. Из первого стакана переливают ложку молока в стакан с кофе. Потом размешивают, и из второго стакана обратно в первый переливают ложку кофе с молоком. Чего теперь больше: молока в кофе или кофе в молоке?

Ответ. Одинаковое содержание молока в кофе и кофе в молоке.

5. Попробуйте проделать такой фокус: наполните чистый стакан доверху водой и поспорьте с гостями, что в стакане есть еще очень много свободного места. Вам, конечно, не поверят, но вы начнете осторожно, не касаясь воды, но и без всплесков опускать в стакан одну за другой монетки. И вода при этом из стакана не будет выливаться — так вы докажете, что в ней еще есть место! Почему же так получается?

Ответ. Если посмотреть на стакан сбоку, то будет видно, как при опускании монет вздувается бугром поверхность воды: вода при этом не выливается, т. к. ее удерживает пленка поверхностного натяжения.

6. Что не имеет длины, глубины, ширины, высоты, а можно измерить?

Ответ. Время, температура.

7. Кто может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу?

Ответ. почтовая марка на конверте.

8. Когда сутки короче: зимой или летом?

Ответ: сутки — это всегда 24 часа.

9. На двух чашах рычажных весов находятся два ведра, наполненные водой. Уровень воды в них одинаков. В одном ведре плавает деревянный брусок. Будут ли весы находиться в равновесии?

Ответ: Да, будут. Всякое плавающее тело вытесняет своей погруженной частью столько жидкости (по весу), сколько весит это тело.

10. Когда центрального отопления и водогрейных колонок еще не было, воду для ванн нагревали на кухонной плите. В те времена однажды кухарка нагревала на плите воду в большой кастрюле, чтобы долить ее в ванну, где уже было некоторое количество воды комнатной температуры. Заметив это, дворецкий сказал ей: «Ты что, не понимаешь, что, чем дольше ты греешь воду на плите, тем холоднее окажется вода в ванне, когда ты вольешь туда нагретую воду?» Он был прав. Почему?

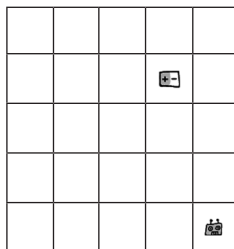
Ответ: Служанка держит на плите воду, которая уже давно кипит, таким образом, вода испаряется и уменьшается в количестве. А та вода, что в ванной, остается комнатной температуры. Чем больше кипятка в нее влить, тем теплее она будет.

Робоквантум

(алгоритмы по клеточкам)

С помощью какого набора команд робот доберется до батарейки?

1.

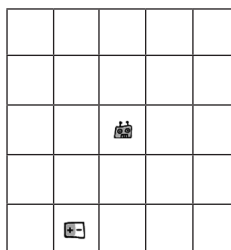


а.

б.

в.

2.

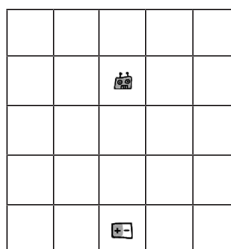


a.       

б.       

B.       

3.

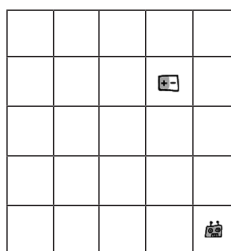


a.       

б.       

B.       

4.



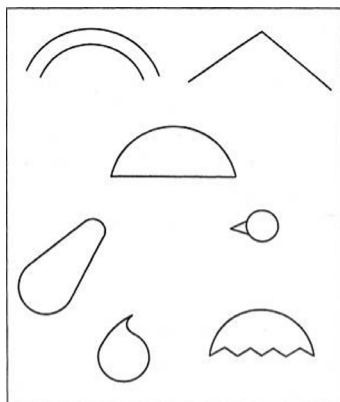
a.       

б.      

B.      

Виртуальная реальность

Дорисуй картину.



Хайтек-квантум

Техническое задание (авторы: Т. Н. Кузьменко, М. В. Трошкова):

Построить 3-этажный домик из детского конструктора, но не использовать цвет, которого нет в логотипе Кванториума. Можно искать подсказку в кабинете. (Нельзя использовать желтый цвет. Подсказка — блокнот на подоконнике.)

Подведение итогов

После прохождения станций все обучающиеся приглашаются в лекторий для подведения итогов. Выбираются 3 команды, набравшие наибольшее количество баллов. Команды-победители награждаются сладкими призами и дипломами. Каждый участник получает диплом сыщика.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ОТРЯДОВ

Игровая программа «Битва социальных сетей»

Авторы:

- Яна Волкова, член педагогического отряда «Юность»;
- Елена Соколова, член педагогического отряда «Юность».

Цель — знакомство участников друг с другом.

Место проведения: актовый зал.

Характеристика участников: школьники 12—18 лет.

Продолжительность: 45 минут.

Реквизит: микрофон (2 шт.), проектор, карточки кураторов браузеров.

Игровые роли:

- Интернет Эксплорер;
- Гугл Хром.

Содержание

1. Общий сбор.
2. Деление участников на команды.
3. Объяснение участникам правил игры.
4. Игровая программа:
 - приветствие участников;
 - задание «Регистрация»;
 - задание «Отгадай мем» (ВКонтакте);
 - задание «Эмодзи» (Фейсбук);
 - задание «Фото» (Инстаграм);
 - задание «Цитаты» (Твиттер);
 - задание «Одноклассники»;
 - задание «Бицепсы-трицепсы»;
 - заключительная часть.
5. Подведение итогов.

Механика

На общем сборе участникам выдаются бейджи с логотипами различных социальных сетей. Каждая команда является одной из социальных сетей современного интернета.

Команды в течение игровой программы выполняют различные задания.

Описание заданий

Задание «Регистрация»

Участникам необходимо подписать карточку с именем, зарегистрироваться в своей социальной сети. Чтобы зарегистрироваться, каждая команда встает в круг. Все участники команды должны сделать селфи, а потом выйти в центр круга, показать фотографию, назвать свое имя и социальную сеть. Например, «Толик-Фейсбук» или «Таня-Одноклассники».

Задание «Отгадай мем» (ВКонтакте)

Интернет-мем — явление спонтанного распространения какой-либо фразы, медиафайла или иной информации в интернет-среде, также сама эта информация или фраза.

В центр зала приглашаются по 2 человека от каждой команды. На экране будет появляться кусочек мема, им нужно угадать, что это за мем и назвать его.

Задание «Эмодзи» (Фейсбук)

Эмодзи — язык идеограмм и смайликов, используемый в электронных сообщениях и на веб-страницах. Этот графический язык, где вместо слов используются сочетания картинок, появился в Японии и распространился по всему миру.

В центр зала выходят по 2 человека от каждой команды (те, кто еще не играл). На экране появляются истории из эмодзи. Пользователи каждой социальной сети должны быстро придумать историю из данного им набора эмодзи.

Задание «Фото» (Инстаграм)

В центр зала выходят 5 человек из команды (те, кто еще не играл). На экране появляются фотографии. Команде нужно повторить то, что изображено на каждой из них.

Задание «Цитаты» (Твиттер)

Выходят на сцену по 1 человеку из команды (те, кто еще не играл). Каждый должен называть одну цитату: парни называют цитаты, типичные для девушек, а девушки — для парней.

Задание «Одноклассники»

Играют все. Задача — собрать как можно больше классов. Для этого нужно выставить ладонь вперед и врезаться ею в ладонь находящегося рядом человека.

Задание «Бицепсы-трицепсы»

Общее задание для примирения всех браузеров. Выбирается организаторами самостоятельно.

Ход игры

В центр зала выходят два браузера — Интернет Эксплорер и Гугл Хром. Они ходят кругами, при этом кидая друг на друга грозные взгляды.

Эксплорер. Ну, приве-ет... *(с отвращением)* Гугл Хром.

Хром. И тебе привет... Интернет Эксплорер. Как дела, дедуля? Ты там еще не вымер вместе с динозаврами?

Эксплорер. Как видишь, жив и здоров. А как там твой переводчик поживает? *(Имитирует голос гугл-девушки.)* Так же не мочь в translation нормальный голосом?

Хром. Только мне это не мешает быть лучше тебя, старик! Молодость, современность, удобство — это про меня! А тебе пора бы уже в корзину валить!

Эксплорер. Ха, да ты вообще зеленый еще! Через меня по интернету ползали, еще когда ты под рабочий стол ходил! У меня опыта больше, чем у тебя расширений!

Хром. Твой опыт — ничто! Ты... *(Обращает внимание на ребят вокруг.)* Эй, смотри, сколько тут юных юзеров собралось! Они сразу пруфанут, что я на высоте.

Эксплорер. Ты о чем вообще?! И это меня еще называют медлен... Эй, да ты только посмотри на всех этих молодых пользователей!

Хром. *(Прикладывает руку к лицу.)* Вот после таких тормозов вы и должны послушать меня.

Эксплорер. Стоп, а ты не спеши так, Хром. Я тут подумал, все эти пользователи наверняка являются частью какой-либо социальной сети...

Хром. И правда... Какая из этих сетей лучше, как думаешь?

Эксплорер. Да они все сносно выглядят...

Хром. Вот был бы ты нормальным, понял бы, что элитный браузер работает только с элитными социалками!

Эксплорер. Хм... Ну давай проверим, кто из них лучше, сынок.

Задание «Регистрация в соцсетях»

Эксплорер. И начнем мы тогда с регистрации. Каждому из вас на входе выдали конверты, в которых лежит бейджик с названием вашей социальной сети. Вы должны подписать свой бейджик и прикрепить его.

Хром. Теперь ваша задача — зарегистрироваться в своей социальной сети. Для этого каждая команда встает в круг. Все участники команды должны сделать селфи, а потом выйти в центр круга, показать фотографию, назвать свое имя и социальную сеть. Например, «Толик-Фейсбук» или «Таня-Одноклассники».

Эксплорер. Главное — не тормозите и помните, что у каждой социальной сети есть свой куратор, к которому можно обращаться за помощью. Итак, начинаем!

Задание «ВКонтакте»

Хром. Эй, Экс, пока наши юзеры регистрировались, я зашел ВКонтакте и нашел пикчу, которая лучше всего отражает твоё состояние!

Эксплорер. О чём ты?..

Хром. *(Подходит к Эксплореру с телефоном в руке.)* Смотри, мемчик со слоупоком.

Эксплорер *(задумчиво)*. Мемчик? Эй, а что это вообще такое?

Хром. Да я смотрю, ты совсем за мемологию не шаришь! Самая топовая тема ВКонтакте! Вот сейчас и проверим, хорошо ли в ней разбираются наши юные юзеры.

Сейчас мы приглашаем в центр зала по 2 человека от каждой команды. На экране будет появляться кусочек мема, участникам нужно угадать, что это за мем, и назвать его.

Эксплорер. Кто первый поднимает руку, тот и отвечает. Остальные участники команд не подсказывают.

Ведущие просят каждого вышедшего в центр зала представиться, назвав своё имя и выбранную социальную сеть. Затем участники выполняют задание.

Задание «Фейсбук»

Эксплорер. Вот ты все тут про новые соцсети говоришь, про Контакт свой...

Хром. Так я же в ногу со временем иду, а не сыплюсь за ним песком.

Эксплорер. А ты помнишь, какая соцсеть была первее ВК? А я помню! Фейсбук. Из него ВКонтакте всю жизнь крал все эти ваши...

Хром *(шепотом)*. Тренды.

Эксплорер. Тренды. И один из самых популярных среди наших пользователей способ общения — тоже эмодзи!

Хром. Вот про эмодзи соглашусь — с ними можно понять друг друга без слов.

Эксплорер. Так мы и проверим, кто лучше всех понимает эмодзи. Сейчас нам в центр круга снова нужно по два человека от каждой команды. Только тех, кто еще не играл! На экране будет появляться история из эмодзи. Пользователи каждой соцсети должны быстро придумать историю из данного им набора эмодзи. Все просто: чем креативнее команда, тем больше у нее шансов на победу. Начинаем!

Выполнение задания.

Задание «Инстаграм»

Ведущие выходят в центр круга. Хром делает селфи.

Эксплорер *(изумленно)*. Что это ты делаешь?

Хром *(равнодушно)*. Ну селфи, конечно! А на что же это еще похоже? В конце-концов, нужно хоть чем-то заполнять свой инстаграм.

Эксплорер. Инстаграм? Что это?

Хром. Я скинул ссылку, смотри. *(С телефоном в руке.)*

Эксплорер. Блин, у меня не грузит. *(С телефоном в руке.)*

Хром. Эх, ладно. Сейчас покажу тебе наглядно, а в помощь мне будут эти замечательные юные юзеры.

Итак, сейчас в центр зала выйдут 5 новых человек из команды. На экране будут появляться фотографии. Команде нужно повторить то, что изображено на каждой из них.

Эксплорер. Отличная вещь, обязательно начну ей пользоваться. Ну как только обновлюсь, конечно.

Выполнение задания.

Задание «Твиттер»

Хром. Знаешь, Экс, я тут в Твиттер запостил цитату, которой я придерживаюсь всю свою жизнь.

Эксплорер. И какая же это цитата?

Хром. Порхай, как бабочка, жаль, как пчела.

Эксплорер. Ого, ну у меня тоже есть такая цитата. Догадайся какая.

Хром. Тише едешь, дальше будешь?

Эксплорер *(многозначительная пауза)*. Оке-е-ей, посмотрим, сколько же цитат сможете запостить вы!

Итак, сейчас к нам выйдет по одному человеку из команды, чтобы пройти через баттл цитатками. Каждый из вас должен называть по очереди одну цитату: парни называют цитаты, типичные для девушек, а девушки — для парней. Поехали!

Выполнение задания.

Задание «Одноклассники»

Эксплорер. Хром, ты, конечно, можешь говорить все что угодно о моей реакции и скорости, но вот в Одноклассниках у меня классов одно-значно больше.

Хром. Накрутил?

Эксплорер. Что это?

Хром. Понятно. Ну, тут ты лучший, признаю. Самый популярный среди динозавров. Кхм-кхм, но мы еще можем посмотреть, кто самый популярный из них и кто соберет больше... Чего там собирают?

Эксплорер. Классы, конечно же!

Хром. Мда, классов.

Эксплорер *(с большим энтузиазмом объясняет правила)*. Сейчас, юные пользователи, вас ждет пробежка по всему нашему залу! У вас только одна задача — собрать как можно больше классов. Для этого вы должны выставить ладонь вперед и врезаться ею в ладонь находящегося рядом человека.

Показывает это на Хроме, который с небольшим удивлением выставил ладонь.

Хром. Ты им про пятони толкуешь что ли?

Эксплорер. Эм... да? *(Небольшая пауза.)* В общем, начинаем!

Выполнение задания.

Задание-игра с залом «Бицепсы-трицепсы»

Хром. Ну что же, я вижу, все собравшиеся сегодня достойны называться *(поднимает руку вверх и с чувством говорит)* социальными сетями!!!

Эксплорер. Согласен, да и нам давно бы пора зарыть топор войны. В конце-концов, Опера всегда говорил, что однажды молодняк нас заменит. Нам, старикам, пора бы на покой.

Хром. Ну да.

Эксплорер *(игриво)*. Ну мы еще поборемся, но не сегодня, сынок, не сегодня...

Хром *(жмет руку)*. А вот рукопожатие у тебя совсем не старческое. В качалку ходишь?

Эксплорер. Куда?

Хром. Понятно. Ну что же, друзья, мы смогли помириться и найти общий язык друг с другом. Надеемся, вы тоже смогли это сделать и познакомились с окружающими вас людьми. Ну а теперь в знак нашей дружбы сделаем еще одну классную штуку. Участвуют в ней абсолютно все, без деления на команды.

В центр зала выходят остальные члены педагогического отряда,
звучит песня «Бицепсы-трицепсы».

Х р о м . Спасибо-спасибо! Счастья вам, свежего софта...

Э к с п л о р е р . И безлимитного, самого быстрого интернета! Вы все победили сегодня, до свидания, друзья!

Браузеры выходят из зала.

Квест «Мастер и Маргарита»

Составитель — педагогический отряд Вологодской области «Содружество».

Форма проведения: квест по станциям с элементами театрализации.

Цели:

- снятие эмоционального напряжения в конце дня;
- обеспечение межотрядного взаимодействия;
- привлечение внимания к произведениям русской классики.

Характеристика участников: 240 человек (8 отрядов по 30 человек);
возраст участников: 14—17 лет.

Место проведения: сбор лидеров «Содружество».

Продолжительность: 2—2,5 часа.

Реквизит: световое и музыкальное оборудование; костюмы, соответствующие игровым ролям; предметы для 8 станций (8 команд): книга, бутылочка с растительным маслом, «яд», браслет, галстук-бабочка, справка, лазер, таблетка, ключ; денежные хлопушки; свеча; бумага.

Игровые роли:

- Мастер;
- Маргарита;
- Кот Бегемот;
- Коровьев;
- Иван Бездомный;
- Понтий Пилат;
- Аннушка;
- Кондуктор;
- Конферансье Бенгальский;
- Азazelло;
- Гелла;

- Воланд;
- дополнительные персонажи.

Содержание

Организация квеста делится на два этапа.

1. Подготовительный этап:

- знакомство участников со сценарием;
- распределение ролей главных и второстепенных персонажей;
- подготовка костюмов и реквизита;
- подготовка танца;
- подготовка театрализованного представления;
- распределение станций по территории;
- обустройство мест проведения;
- распределение реквизита между персонажами;
- подготовка печатных материалов;
- составление маршрутного листа.

2. Непосредственно квест:

- общий сбор участников;
- театрализованное представление, объяснение участникам правил игры;
- игра — перемещение участников по 8 станциям;
- театрализованное представление, подведение итогов.

Механика

До начала мероприятия участникам раздаются билеты на спектакль (билеты нескольких цветов — в зависимости от количества команд, в данном случае 8 цветов). На одном из выданных команде билетов ставится метка. Можно перемешать цвета для организации новых команд. В указанное время все участники собираются в назначенном месте (желательно наличие сцены) «Театр Варьете». В ходе театрализованного представления они узнают, что им предстоит пройти квест. Один человек из каждой команды получает на сцене предмет, с помощью которого команде предстоит найти первую станцию, после выполнения заданий участники получают новый предмет, чтобы найти следующую станцию. После прохождения последней станции участникам выдается карточка с названием главы из книги М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита» или отрывок текста с последней страницы и трамвайный билет (4 главы: «Понтий Пилат», «Казнь», «Как прокуратор пытался спасти Иуду», «Погребение»; 3 отрывка, если 8 команд). В конце квеста все участники снова собираются в «Театре Варьете». Участника от каждой команды вызывают на сцену и дают задание расположить названия глав из книги по порядку. Далее,

если они это сделали правильно, появляется Мастер, и тогда им требуется по его просьбе собрать последнюю страницу. Квест завершается театрализованным представлением. В месте проведения необходимо создать мистическую атмосферу произведения для эмоционального настроя участников. Хорошо подойдет вечернее время, успех данного мероприятия зависит от отыгрыша ролей и обустройства станций.

Оглавление

Начало квеста. Театрализованное представление

История Мастера и Маргариты

«Театр Варьете»

Основной этап квеста

Кот Бегемот

Коровьев

Иван Бездомный

Понтий Пилат

Аннушка

Кондуктор

Конферансье Бенгальский

Азazelло

Гелла

Воланд

Завершающая часть. Финал

Начало квеста. Театрализованное представление

Участников по билетам встречают на входе Кот, Коровьев и Гелла.

История Мастера и Маргариты

М а с т е р (*обращаясь в зал*). Она несла в руках отвратительные, тревожные желтые цветы. Черт их знает, как их зовут, но они первые почему-то появляются в Москве. И эти цветы очень отчетливо выделялись на черном ее весеннем пальто. Она несла желтые цветы! Нехороший цвет. Она повернула с Тверской в переулок и тут обернулась.

В это время Маргарита прогуливается по сцене в пальто и с желтыми цветами.

М а с т е р. По Тверской шли тысячи людей, но я вам ручаюсь, что увидела она меня одного и поглядела не то что тревожно, а даже как будто болезненно. И меня поразила не столько ее красота, сколько необыкновенное, никем не виданное одиночество в глазах!

Маргарита остановилась, Мастер начинает ходить вокруг нее, обращаясь к ней.

Маргарита начинает уходить, Мастер за ней по кругу.

Мастер. Повинуясь этому желтому знаку, я тоже свернул в переулочек и пошел по ее следам. Мы шли по кривому, скучному переулку безмолвно, я по одной стороне, а она по другой. И не было, вообразите, в переулке ни души. Я мучился, потому что мне показалось, что с нею необходимо говорить, и тревожился, что я не вымолвлю ни одного слова, а она уйдет, и я никогда ее более не увижу...

Маргарита (*резко*). Нравятся ли вам мои цветы?

Мастер. Нет. (*В зал*.) Она поглядела на меня удивленно, а я вдруг и совершенно неожиданно, понял, что я всю жизнь любил именно эту женщину! Вот так штука, а? Вы, конечно, скажете, сумасшедший?

Маргарита. Вы вообще не любите цветы?

Мастер. Нет, я люблю цветы, только не такие.

Маргарита. А какие?

Мастер. Я розы люблю.

Маргарита виновато улыбнулась и бросила свои цветы в канаву.

Мастер поднял их и подал ей, но она, усмехнувшись, оттолкнула цветы, и он понес их в руках, но она вырвала и вновь выбросила цветы. И они пошли под руку.

Мастер. Она говорила, что с желтыми цветами в руках она вышла в тот день, чтобы я наконец ее нашел, и что, если бы этого не произошло, она отравилась бы, потому что жизнь ее пуста. Да, любовь поразила нас мгновенно. Я это знал в тот же день уже через час, когда мы оказались, не замечая города, у кремлевской стены на набережной.

Маргарита. Мы разговаривали так, как будто расстались вчера, как будто знали друг друга много лет. На другой день мы сговорились встретиться там же, на Москве-реке, и встретились. Майское солнце светило нам.

Мастер. И скоро, скоро стала эта женщина моею тайною женой. Никто не знал о нашей связи, хотя так никогда и не бывает. Не знал ее муж, не знали знакомые. Но в стареньком особнячке, где я жил, знали, конечно. Многие видели, что приходит ко мне какая-то женщина, но имени ее не знали...

Гаснет свет. Театральный звонок. «Театр Варьете».

Появляется ведущий Бенгальский и объявляет о сеансе «Черной магии», и представляет свиту Воланда.

Бенгальский. Итак, граждане (*улыбаясь младенческой улыбкой*), сейчас перед вами выступит... (*прервал сам себя и заговорил с другими интонациями*). Я вижу, что количество публики к третьему отделению еще увеличилось. У нас сегодня половина города! Как-то на днях встречаю я приятеля и говорю ему: «Отчего не заходишь к нам? Вчера у нас была половина города». А он мне отвечает: «А я живу в другой половине!» (*Пауза, глупый смех.*)

...Итак, выступает знаменитый иностранный артист мосье Воланд с сеансом черной магии! Ну мы-то с вами понимаем (*улыбнулся мудрой улыбкой*), что ее вовсе не существует на свете и что она не что иное как суеверие, а просто маэстро Воланд в высокой степени владеет техникой фокуса, что и будет видно из самой интересной части, то есть разоблачения этой техники, а так как мы все как один и за технику, и за ее разоблачение, то попросим господина Воланда! (*Сцепил обе руки ладонь к ладони и приветственно замахал ими в прорез занавеса, отчего тот, тихо шумя, и разошелся в стороны.*) Три-четыре!!!

Кот, Коровьев и Воланд появляются на сцене пускают хлопушку из денег, показывают фокусы (любые фокусы в зависимости от умений, фантазии и технической оснащенности, при эффектном свете и музыке достаточно денежной хлопушки и пары кривляний). Бенгальский пытается помешать им и разоблачить, Кот выгоняет его со сцены.

Бенгальский. Вот, граждане, мы с вами видели случай так называемого массового гипноза. Чисто научный опыт, как нельзя лучше доказывающий, что никаких чудес и магии не существует. Попросим же маэстро Воланда разоблачить нам этот опыт. Сейчас, граждане, вы увидите, как эти, якобы денежные, бумажки исчезнут так же внезапно, как и появились.

Аплодирует в одиночестве.

Кот. Это все вранье!

Реплика из зала: «Голову ему оторвать».

Коровьев. Как вы говорите? Ась? Голову оторвать? Это идея! Бегемот! Делай! Эй, цвей, дрей!

Кот сжимается в комок и прыгает на Бенгальского, роняет его, поднимает.

Кот (*Бенгальскому*). Катитесь отсюда! Без вас веселей.

Бенгальский уходит, крича: «Моя голова».

Коровьев. Ну-с, а теперь, когда надоеду сплывили, подарки!!!! 8 человек с меткой на билете на сцену!!!! Прошу! Без всякого стеснения и церемоний!

На сцену поднимаются 8 человек. Гелла выносит подарки и раздает.

Коровьев. Шоу окончено! Разоблачать тут нечего!

Раздается выстрел.

Азazelло выводит Маргариту и подводит к Воланду.

Воланд. Наверное, вам интересно, зачем вас сюда привели?

Коровьев. Установилась традиция, хозяйка бала должна непременно носить имя Маргарита, во-первых, а во-вторых, она должна быть местной уроженкой. А мы, как изволите видеть, путешествуем и в данное время находимся в Москве. Сто двадцать одну Маргариту обнаружили мы в Москве, и,

верите ли, ни одна не подходит. И, наконец, счастливая судьба...

Вы согласны?

Маргарита. Согласна.

Свита удивляется.

Воланд. Кстати, скажите, а вы не страдаете ли чем-нибудь? Быть может, у вас есть какая-нибудь печаль, отравляющая душу, тоска?

Маргарита. Нет, мессир, ничего этого нет, а теперь, когда я у вас, я чувствую себя совсем хорошо.

Воланд. Может быть, Вы что-то хотели бы попросить взамен?

Маргарита. Нет, ничего, мессир.

Воланд. Мы вас испытывали, никогда и ничего не просите! Никогда и ничего, и в особенности у тех, кто сильнее вас. Сами предложат и сами все дадут!

Кот. Алмазная донна, советую вам быть поблагодарнее.

Воланд. Ну что же, смелее!

Маргарита. Я хочу, чтобы мне сейчас же, сию секунду вернули моего Мастера.

Воланд выходит на середину сцены.

Воланд. Ну что ж, верните ей Мастера.

Основной этап квеста

Описание персонажей и заданий

Количество выдаваемых на станциях предметов зависит от количества команд.

Кот Бегемот

Оборотень. Может находиться в образе «громадного, как боров, черного кота с кавалерийскими усами, ходящего на задних лапах», но может также выступать в виде «низкорослого толстяка в рваной кепке», «с кошачьей рожей». Однако в подавляющем большинстве эпизодов выступает в кошачьем естестве, поражая людей совершенно человеческими манерами.

Участие в эпизодах

Впервые он возникает в сцене погони Ивана Бездомного за Воландом, причем уезжает от погони на сцепке трамвая.

Бегемот показал много сверхъестественных способностей. Так, например, одной фразой «Брысь!» он из Москвы отослал Лиходеева в Ялту. Была продемонстрирована способность поджигать все вокруг, разливая бензин из примуса.

Во время сеанса по приказу Коровьева (Фагота) отрывает голову конфе-

рансье Жоржа Бенгальского, затем водворяет ее на место.

Задача персонажа:

- встретить участников на входе;
- выступить в театре;
- быть у станции с трамваем, идти за лазером; кот лезет в трамвай, кондуктор прогоняет кота, участники помогают, отводя его лазером.

Реквизит: костюм на выступление, костюм кота.

Коровьев

Подручный Воланда. Только по необходимости надевает различные маски-личины: пьяницы-регента, гаера, ловкого мошенника, проныры-переводчика при знаменитом иностранце.

Глумливая физиономия, клетчатый костюм.

Задача персонажа:

- встретить участников на входе;
- выступить в театре.

Станция «Бал»

Участники приходят с браслетом. Коровьев кричит «Аллилуйя!» и пританцовывает. Забирает у участников предмет.

Задание: повторить танец за танцующими (классический или джазовый) (музыка из сериала «Мастер и Маргарита»). После выполнения задания выдается следующий предмет — галстук-бабочка.

Реквизит: костюмы для танцующих персонажей, музыкальное и световое сопровождение (в зависимости от места проведения), галстук-бабочка.

Иван

Член МАССОЛИТа, молодой поэт, пишущий стихи на заданные темы.

Участие в эпизодах

В первой же главе Бездомный и Берлиоз встречаются на Патриарших прудах с Воландом. В дальнейшем Берлиоз погибает под колесами трамвая. Бездомный во всем винит таинственного иностранца и начинает погоню за Воландом и его свитой.

В дальнейшем Бездомного сдают в психиатрическую лечебницу. Так Бездомный наказывается за то, что выдавал за истинное творчество жажду славы и именитости.

В больнице Бездомный встречает Мастера. Тот рассказывает ему свою историю.

Бездомный обещает больше не писать стихов, осознав, какой вред несет

псевдотворчество. Пересмотрев в больнице все свои нравственные идеалы, Бездомный становится совершенно другим человеком. В дальнейшем он станет большим ученым-историком.

Станция «Клиника профессора Стравинского»

Персонажу приносят справку о выписке. В это время он сидит, тихо всхлипывает, обвиняет нечистую силу, kota и гражданина в клетчатом в смерти Берлиоза, говорит, что он не сумасшедший и все видел, потом замолкает, вдруг говорит, что он бездарность и не может написать стихотворение, ему заказали стихотворение на тему... (революционная, государственная, о рабочих).

Задание: помочь Бездомному написать стихотворение.

По окончании задания Бездомный отдает участникам таблетку. Последней команде отдает бумажку с названием второй главы «Казнь».

Реквизит: костюм, предметы для создания атмосферы, бумага, ручка, таблетка, карточка с названием главы.

Понтий Пилат

Пятый прокуратор Иудеи, всадник, в белом плаще, с кровавым подбоем, шаркающая походка, мучается от головной боли, ненавидит розовый запах.

Жалуется на головную боль: «О боги, боги, за что вы наказываете меня? Да, нет сомнений! Это она, опять она, непобедимая, ужасная болезнь гемикрания, при которой болит полголовы. От нее нет средств, нет никакого спасения. Попробую не двигать головой».

Ему приносят таблетку. Читает с пергамента:

«Сегодня день Великой Пасхи, к смертной казни, которая должна совершиться сегодня, приговорены Вар-равван и Га-Ноцри, схвачены местной властью и осуждены Синедрионом. Согласно закону, согласно обычаю одного из этих двух преступников нужно будет отпустить на свободу в честь наступающего сегодня великого праздника Пасхи.

Преступления Вар-раввана и Га-Ноцри совершенно не сравнимы по тяжести. Если второй, явно сумасшедший человек, повинен в произнесении нелепых речей, смущавших народ в Ершалаиме и других некоторых местах, то первый отягощен гораздо значительнее. Мало того, что он позволил себе прямые призывы к мятежу, но он еще убил стража при попытках брать его».

Задание: участникам нужно оправдать одного из приговоренных весомыми аргументами независимо от того, как это было в произведении, главное, чтобы решение было доказано. По окончании выдается браслет. Последней команде — карточка с названием третьей главы.

Реквизит: костюм, бумага (пергамент) с текстом, браслет, карточка с названием третьей главы.

Аннушка

Никто не знал да, наверное, и никогда не узнает, чем занималась в Москве эта женщина и на какие средства она существовала. С бидоном и сумкой в руках. Где бы ни находилась или ни появлялась она, тотчас же в этом месте начинался скандал. Ходит с бидоном. Прозвище «Чума».

Станция «Патриаршие пруды»

Участники приносят персонажу масло.

Задание: команда должна пришить голову кукле — по стежку с человека. После этого Аннушка отдает ключ от кв. 50 и рассказывает об этой квартире, о ее нехорошей репутации.

Квартира № 50, в которой поселяется прибывший в советскую столицу Воланд, имеет репутацию нехорошей: в течение двух лет из нее исчезли не только все жильцы, снимавшие комнаты, но и сама хозяйка Анна Францевна Фужере. История их исчезновений никак не объясняется на страницах романа, однако звучит тема внезапных арестов, когда люди выходили «на минутку» и больше не возвращались.

Реквизит: костюм, нитки, иголка, тряпичная кукла, бумага с текстом, ключ.

Станция «Трамвай»

Кондуктор

Задание: кондуктор прогоняет Кота, крича «Котам нельзя! С котами нельзя! Брысь! Слезай, а то милицию позову! Поймайте его, он опасен!», — до тех пор, пока не догадаются увести Кота лазером.

Или такое задание: привести Кота-нарушителя Кондуктору. Затем Кондуктор просит пересчитать деньги. По окончании задания говорит, что нашел справку, отдает справку. Последней команде отдает трамвайный билетик.

Реквизит: костюм, монеты (50, 10, 5, 1 копейки, рубли), трамвайный билет (последовательность цифр на билете является подсказкой для расположения глав в нужном порядке), справка.

Официант на станции «МАССОЛИТа, ресторана «Грибоедов»

Участники приносят книгу. Официант говорит: «Я понимаю, вы все на работу в наш ресторан, очень кстати, у нас собирается так много литераторов, здесь ужинают и обедают писатели и поэты, у нас лучшая кухня в городе».

Задание: участники должны криком задуть свечку.

Официант читает меню: «Отварные порционные судачки», стерлядь кусками, переложенными раковой шейкой и свежей икрой, яйца-кокотт с шампиньоновым пюре, филейчики из дроздов». Участникам нужно запомнить как можно больше позиций. По окончании задания официант отдает масло. Последней команде официант дает название первой главы «Понтий Пилат».

Реквизит: костюм (белый верх, черный низ), свеча, меню, карточка с названием главы, стеклянная посуда с маслом.

Конферансье Бенгальский

Веселый, как дитя, человек с бритым лицом; в помятом фраке и несвежем белье.

Задача персонажа: провести сеанс в театре.

Станция «Театр Варьете»

Участники приносят галстук-бабочку. Бенгальский приветствует их, зачитывается отрывок из разных произведений.

Задание: участникам нужно отгадать, что это за произведение, и затем проинсценировать его. (Например, отрывки из «Капитанской дочки», «Героя нашего времени», «Ревизора», «Горе от ума», «Онегина», «Бедной Лизы» и т. д.).

По окончании задания Бенгальский выдает «яд».

Реквизит: костюм, литературный текст, «яд».

Азazelло

Рыжий гражданин маленького роста, с клыком, в полосатом костюме, в лакированных туфлях, с котелком на голове. Выполняет функции слуги и посыльного.

Жарит мясо и угощает им Сокова, когда тот приходит к Воланду, является в качестве медсестры к профессору Кузьмину, заговаривает с Маргаритой в Александровском саду, вручая ей чудесный крем. Он же встречает Маргариту на кладбище, доставляет ее в квартиру № 50, посещает Мастера и Маргариту, вернувшихся в арбатский подвал, и от имени Воланда приглашает их на прогулку.

Задача персонажа: вывести Маргариту на сцену в театре.

Станция «Квартира Мастера»

Участники приносят «яд».

Задание: разгадать «да-нетку» про Степана Лиходеева.

Человек проснулся в Москве, а оказался в Ялте, как это случилось

и почему? (Его переместил Кот, свита Воланда, так как он им мешал в квартире № 50).

По окончании задания Азазелло дает участникам книгу. Последней команде дается листок с названием четвертой главы «Погребение».

Реквизит: костюм, текст с «да-неткой», карточка с названием главы, книга.

Гелла

Женщина-вампир из свиты Воланда; внешне привлекательная рыжеволосая и зеленоглазая девушка; на шее у нее есть безобразный шрам, который указывает на то, что Гелла — вампир; выполняет роль помощницы (в театре Варьете, в квартире № 50).

Задача персонажа:

- встретить участников на входе в театр;
- вынести и раздать «подарки» на сцене.

Станция «Квартира № 50»

Участники приносят ключ.

Задание: приблудиться и найти необычный для того времени предмет (лазер). По окончании задания Гелла отдает лазер.

Реквизит: костюм, лазер.

Воланд

Воланд — повелитель сил Тьмы; хромым; что касается зубов, то с левой стороны у него были платиновые коронки, а с правой — золотые. Он был в дорогом сером костюме, в заграничных, в цвет костюма, туфлях; серый берет он лихо заломил на ухо; под мышкой нес трость с черным набалдашником в виде головы пуделя. По виду — лет сорока с лишним. Рот какой-то кривой; выбрит гладко; брюнет; правый глаз черный, левый почему-то зеленый; брови черные, но одна выше другой.

Задача персонажа: присутствовать на сеансе «черной магии»; на балу; в завершающей части квеста.

Дополнительные персонажи: ведьмы, Фрида, Наташа (служанка Маргариты) и т. д. создают атмосферу (пугают участников, забирают «отбившихся» от команды, рассказывают истории о своей жизни, смеются, молчат, ничего не делают, просто ходят за участниками).

Завершающая часть. Финал

В конце квеста все участники снова собираются в «Театре Варьете» (если они не понимают, что нужно собраться всем вместе, персонажам стоит на-

мекнуть участникам об этом), Воланд вызывает участника от каждой команды на сцену и дает задание расположить названия глав из книги Мастера по порядку. Участники могут сделать это при помощи билета, который они получили в трамвае. Далее, если они это сделали правильно, то Азазелло выводит Мастера, тот упирается, говорит, что он больной человек, что его книга не закончена, нет последней страницы, участники собирают ее.*

*На станциях, где не выдаются карточки с названиями книг, трем командам выдаются кусочки последней страницы. Все карточки с названиями книг пронумерованы числами, из которых составляется номер трамвайного билета. Например, глава «Казнь» является второй, но можно поставить цифру 5, тогда второй цифрой на билете будет цифра 5.

Последняя страница книги (разрезать на части)

Проклятые скалистые стены упали. Осталась только площадка с каменным креслом. Над черной бездной, в которую ушли стены, загорелся необъятный город с царствующими над ним сверкающими идолами над пышно разросшимся за много тысяч этих лун садом. Прямо к этому саду протянулась долгожданная прокуратором лунная дорога, и первым по ней кинулся бежать остроухий пес. Человек в белом плаще с кровавым подбоем поднялся с кресла и что-то прокричал хриплым, сорванным голосом. Нельзя было разобрать, плачет ли он или смеется, и что он кричит. Видно было только, что вслед за своим верным стражем по лунной дороге стремительно побежал и он. Он прощен и свободен. Этот герой ушел в бездну, ушел безвозвратно, прощенный в ночь на воскресенье сын короля-звездочета, жестокий пятый прокуратор Иудеи, всадник Понтий Пилат.

М а с т е р . Куда мне теперь?

В о л а н д . Туда, туда. Там ждет уже вас дом и старый слуга, свечи уже горят, а скоро они потухнут, потому что вы немедленно встретите рассвет. По этой дороге, Мастер, по этой. Прощайте! Мне пора.

М а с т е р и М а р г а р и т а . Прощайте!

М а с т е р . Мы увидели этот рассвет. Он начинался тут же, после полуночной луны. Мы шли в блеске первых утренних лучей через каменистый мостик. Ручей остался позади нас и мы шли по песчаной дороге по направлению к вечному нашему дому, и мне казалось, что слова Маргариты струятся так же, как струился и шептал оставленный позади ручей, и память моя, беспокойная, исколотая иглами память стала потухать. Я чувствовал, будто кто-то отпускал меня на свободу, как я сам только что отпустил созданного мной героя. Этот герой ушел в бездну, ушел безвозвратно, прощенный в ночь на воскресенье сын короля-звездочета, жестокий пятый прокуратор Иудеи, всадник Понтий Пилат.

Персонажи уходят со сцены. Конец.

Приложение
к квесту «Мастер и Маргарита»

Билеты

 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:
 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	
 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:
 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	
 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:
 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	 Мастер и Маргарита РЯД: МЕСТО:	контроль	

ПОЛОЖЕНИЕ

об областном фестивале игры
(далее — Фестиваль)

1. Цель и задачи

1.1. Цель Фестиваля — содействие повышению эффективности использования игровых технологий как формы работы детских и молодежных общественных объединений.

1.2. Задачи:

- способствовать применению игрового опыта детских и молодежных общественных объединений в практике детских сообществ;
- создать условия для обмена опытом между представителями детских и молодежных общественных объединений;
- распространять лучшие практики игровой деятельности среди детских и молодежных общественных объединений.

2. Учредители и организаторы

2.1. Учредители:

- автономное учреждение Вологодской области «Областной центр молодежных и гражданских инициатив «Содружество» при участии Департамента внутренней политики Правительства области;
- Вологодская областная молодежная общественная организация Общероссийской общественной организации «Российский Союз Молодежи».

2.2. Организаторы:

- автономное учреждение Вологодской области «Областной центр молодежных и гражданских инициатив «Содружество»;
- Вологодская областная молодежная общественная организация Общероссийской общественной организации «Российский Союз Молодежи»;
- областной педагогический отряд «Содружество».

2.3. Соорганизаторами Фестиваля являются детские и молодежные общественные объединения Вологодской области.

3. Участники

3.1. В Фестивале принимают участие члены детских и молодежных общественных объединений Вологодской области в возрасте от 12 до 18 лет.

3.2. В конкурсе игровых программ принимают участие члены детских и молодежных общественных объединений Вологодской области в возрасте от 12 до 18 лет и руководители детских и молодежных общественных объединений Вологодской области (возраст не ограничен).

4. Организация и содержание

4.1. Сроки проведения Фестиваля: 22 сентября — 2 ноября 2017 года.

4.2. Фестиваль проводится в два этапа: муниципальный этап и финал.

4.3. Муниципальный этап проводится в срок до 22 октября.

4.3.1. Органы местного самоуправления муниципальных районов и городских округов, исполняющие полномочия по организации и проведению мероприятий по работе с детьми и молодежью (далее — органы местного самоуправления), обеспечивают информирование детских и молодежных общественных объединений муниципального района/городского округа — потенциальных участников Фестиваля — о его проведении.

4.3.2. Общественные объединения в рамках Фестиваля организуют и проводят конкурсno-игровые программы, включающие интеллектуальные, настольные, дворовые, спортивные, деловые, ролевые и народные игры. Общественные объединения самостоятельно определяют форму, содержание, порядок, место, время проведения фестивальных мероприятий.

Органы местного самоуправления содействуют детским и молодежным общественным объединениям в проведении мероприятий в рамках Фестиваля и в освещении их в СМИ. Общественные объединения размещают информацию о проведенных мероприятиях в социальных сетях в информационно-телекоммуникационной сети Интернет обязательно с указанием хэштегов #молодая_вологодчина, #фестивальигры35.

4.3.3. В рамках Фестиваля проводится конкурс игровых программ.

Конкурс проводится по двум категориям:

- руководители детских и молодежных общественных объединений (без ограничения по возрасту);
- члены детских и молодежных общественных объединений (12—18 лет).

Детские и молодежные общественные объединения, желающие принять участие в конкурсе игровых программ, описывают конкурсno-игровую программу, проведенную в рамках Фестиваля, по форме (Приложение 1 к Положению) и отправляют на адрес электронной почты координатора Фестиваля в срок до 22 октября 2017 года. Количество работ, отправляемых на конкурс игровых программ, от одного общественного объединения не ограничено.

Оценка авторских игровых программ будет проводиться экспертным жюри согласно критериям (Приложение 2 к Положению).

По итогам конкурса определяется победитель в каждой категории.

Материалы, направленные на Конкурс, не рецензируются и не возвращаются.

4.3.4. По итогам проведенных в рамках муниципального этапа Фестиваля мероприятий специалист органа местного самоуправления составляет информационный отчет.

4.3.5. Специалист органа местного самоуправления формирует команду от муниципального района/городского округа в составе 3 человек для участия в финале. Для муниципальных районов допускается участие 2 команд, для г. Вологды и г. Череповца — 3 команд.

4.4. Для участия в финале Фестиваля специалисту органа местного самоуправления необходимо в срок до 22 октября 2017 года:

- направить информационный отчет о проведении муниципального этапа Фестиваля;
- направить заявку на участие в финале;
- организовать регистрацию каждого представителя команды на финал Фестиваля.

Несовершеннолетним гражданам — участникам Фестиваля — необходимо зарегистрироваться на веб-сервисе TimePad, в информационно-телекоммуникационной сети Интернет, пройдя по ссылке: au-vo-otsmigi-sodruzhestv.timepad.ru/event/575330.

Совершеннолетним гражданам — участникам Конкурса — необходимо пройти регистрацию в автоматизированной информационной системе «Молодежь России», пройдя по ссылке: ais.fadm.gov.ru. Заполнить анкету, в редактировании профиля выбрать вкладку «Деятельность» и активировать бегунок у направления «Поддержка и взаимодействие с общественными организациями и движениями». После чего в личном профиле выбрать «Мероприятия» и подать заявку на нужное мероприятие.

Ссылки также размещены на молодежном портале Вологодской области upinfo.ru и в группе «#Лидеры#Содружество» в социальной сети «ВКонтакте» в информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

Участникам необходимо заполнить согласие на обработку персональных данных. Согласие передается координатору на финале Фестиваля.

Индивидуальная регистрация является обязательным условием участия в финале Фестиваля.

4.4.1. В случае замены одного участника другим:

- координатор работы по формированию делегации от муниципального района/городского округа должен лично сообщить о замене координатору Фестиваля;
- новый участник должен также зарегистрироваться на веб-сервисе Time

Pad, пройдя по ссылке: au-vo-otsmigi-sodruzhestv.timepad.ru/event/575330/ (для несовершеннолетних граждан), или в автоматизированной информационной системе «Молодежь России», пройдя по ссылке: ais.fadm.gov.ru (для совершеннолетних граждан).

4.5. Финал Фестиваля пройдет в городе Вологде 2 ноября 2017 года.

4.5.1. Финал Фестиваля проходит по следующим номинациям:

- «Команда участников общественного объединения (12—14 лет)»;
- «Команда участников общественного объединения (15—18 лет)».

4.5.2. В рамках финала состоятся игры по следующим направлениям: дворовые, настольные/напольные, интеллектуальные игры, игры на бумаге. Каждая команда принимает участие во всех играх финала Фестиваля.

За победу в каждой игре команда получает призовые очки. Победителем в направлении становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

4.6. В каждой номинации организаторы Фестиваля определяют команды победителей, занявших I, II, III места.

4.7. Номинация считается состоявшейся, если в ней заявилось не менее 5 команд.

4.8. В рамках финала Фестиваля состоится награждение победителей финала и победителей конкурса игровых программ.

5. Координатор

Екатерина Соколова — специалист по работе с молодежью, отдел содействия занятости АУ ВО ОЦМиГИ «Содружество», 160035, г. Вологда, ул. Лермонтова, д. 31, тел./факс: (8172) 23-02-13 (доб. 2944), адрес электронной почты: lider@upinfo.ru.

План описания конкурсно-игровой программы

Название конкурсно-игровой программы.

1. Автор* (авторский коллектив). Фамилия, имя, отчество, место работы (учебы), название общественной организации, год создания игровой программы.

2. Цель. Для чего проводится игровая программа.

3. Характеристика участников. Количество, возраст, соотношение мальчиков и девочек (при необходимости), уровень подготовки (при необходимости).

4. Время проведения. Продолжительность программы, требуется ли дополнительное время на подготовку участников.

5. Оформление. Художественное (рекомендации по оформлению сцены, помещения, афиши, пригласительных билетов, внешнего вида ведущих и участников), музыкальное, световое (использование световых спецэффектов).

6. Реквизит. Что используется при проведении конкурсов, игр, выполнении заданий; перечень предметов, количество экземпляров каждого, особенности (способ изготовления и др.).

7. Жюри. Как формируется и готовится (при необходимости).

8. Форма и правила подведения итогов, награждение. Критерии оценки, максимальный балл, форма поощрения и т. д.

9. Идея программы. Воображаемая ситуация, сюжет.

10. Игровая задача в рамках сюжета. Что должны сделать участники в ходе игры для победы.

11. Игровые роли, команды. Количество человек в команде, каким образом распределяются игровые роли, формируются команды и т. п.

12. Домашнее задание участникам (при необходимости).

13. Ход программы. Описание заданий, игр, конкурсов в определенном порядке, связки между ними и т. п.

14. Рекомендации организаторам. Что необходимо сделать, чтобы дело прошло «на ура», о чем необходимо знать и помнить.

15. Список источников информации (название, автор, издательство, год издания книги; полное название интернет-сайта, полное название организации или Ф. И. О. человека).

Рекомендации:

- в зависимости от специфики дела при его описании можно использовать не все пункты плана;

- все упоминаемые в разработке игры, конкурсы (с участниками, болельщиками, зрителями и т. п.) должны быть описаны полностью (название, правила, соревновательные оценки, возможные слова действующих лиц) в самом тексте или в приложении;

- у всех упомянутых в разработке песен, стихов, отрывков из литературных произведений должны быть указаны название, авторы слов и музыки, полный текст, источник либо в самом сценарии, либо в приложении;

- в заданиях, предполагающих ответы на вопросы, должны быть приведены примерные вопросы и ответы на них, либо нужно дать полный список вопросов и ответов в самом тексте или в приложении;

- в заданиях, предполагающих решение различных ситуаций, должны быть приведены примерные ситуации (лучше все), сформулированы вопросы и указаны правильные ответы на них в самом тексте или в приложении;

- в заданиях, представленных в форме театрализованных миниатюр, должны быть приведены все роли, слова актеров, ремарки, сформулированы вопросы и указаны правильные ответы на них в самом тексте или в приложении.

*Автор — разработчик программы (автор, авторский коллектив) сам придумывает и прописывает все слова ведущего, связки между действиями, сочиняет стихи, придумывает новые игры, конкурсы, иными словами создает новый, оригинальный продукт.

Составитель-разработчик при составлении программы берет за основу части, идеи из нескольких сценариев, литературных произведений (известные стихи, игры, конкурсы и т. п.), использует их при построении своего мероприятия. Например, продумывает его ход (при разработке митинга), логику композиции печатного издания (при составлении методического сборника), изменяет в соответствии с тематикой мероприятия игровые и конкурсные задания, продумывает систему отбора участников, формирования команд, придумывает связки, реплики ведущего (при составлении конкурсno-игровой программы).

Приложение 2 к Положению

Критерии оценки конкурсno-игровой программы

№ п/п	Критерии оценки	Баллы
1	Соответствие содержания цели программы	от 0 до 1
2	Соответствие содержания, названия, идеи, формы, игровых атрибутов возрастным особенностям участников (анализируется программа в целом, а также отдельные игры, конкурсы, задания)	от 0 до 1
3	Соответствие объема (предполагаемого времени) возрастным особенностям участников	от 0 до 1
4	Логичность выстроенного порядка игр, конкурсов и заданий	от 0 до 5
5	Соответствие содержания (игр, конкурсов) требованиям к конкурсам и играм: безопасность, гигиеничность, этичность, эстетичность, зрелищность, экономичность	от 0 до 1
6	Качество описания игр, конкурсов, заданий (полнота, ясность и др.)	от 0 до 5
7	Воплощение идеи программы в оформлении, игровых атрибутах и т. п.	от 0 до 3
8	Качество описания реквизита (информативность, соответствие предложенным играм, конкурсам, заданиям)	от 0 до 3
9	Новизна, оригинальность идеи и формы	от 0 до 3
10	Соответствие плану описания	от 0 до 1

Оглавление

И. В. Гороховская	
Как это было... Игра — дело серьезное.....	4
Фестиваль игры. Перезагрузка.....	10
ИЗ ОПЫТА РЕАЛИЗАЦИИ ОБЛАСТНОГО ФЕСТИВАЛЯ ИГРЫ.....	12
Турнир по игре «Монополия. Миллионер»	12
Квест «Игра престолов».....	18
Спортивно-игровая программа	
«Мы варили вместе щи».....	23
Интеллектуальная игра	
«Патриотический десант».....	29
Игровая программа «Народные игры Белозерского края».....	37
Соревнования «Велородео».....	39
Познавательная игровая программа	
«Заколдованный остров».....	43
Конкурсно-игровая программа, посвященная	
175-летию игуменьи Таисии, «Святыни края».....	51
Квест «Школа Детективов».....	57
МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ОТРЯДОВ.....	63
Игровая программа «Битва социальных сетей».....	63
Квест «Мастер и Маргарита».....	69
ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ОБЛАСТНОМ ФЕСТИВАЛЕ ИГРЫ.....	82

Информационное издание

Областной фестиваль игры

Сборник материалов
из опыта реализации проекта

Верстка и дизайн обложки — Я. С. Лукачёва
Корректор — Л. А. Жукова

Подписано в печать 21.12.2017. Формат издания 60х90/16. Усл. печ. л. 5,56.
Тираж 200 экз.

Автономное учреждение Вологодской области
«Областной центр молодежных и гражданских инициатив «Содружество»
Адрес: г. Вологда, ул. Лермонтова, д. 31,
тел.: (8172) 23-02-13,
эл. адрес: mail@upinfo.ru

Отпечатано в типографии ООО «Издательский дом «Череповецъ»,
г. Череповец, ул. Metallургов, д. 14а