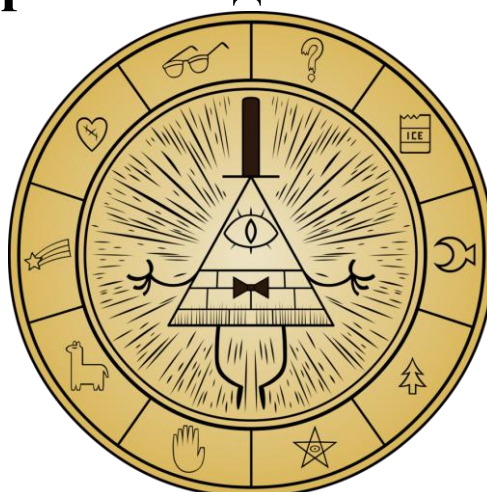




Министерство образования Иркутской области
ГКУ «Центр профилактики, реабилитации и
коррекции»



**Методическая разработка квест-игра по
мотивам анимационного мультфильма
Аватар «Легенда об Аанге»**



Методическая разработка квест-игра по мотивам анимационного мультфильма Аватар «Легенда об Аанге»

Автор-составитель: Ватлина Александра Сергеевна

Методист ГКУ «Центр профилактики, реабилитации и коррекции»

Пояснительная записка к методической разработке

Сущность добровольческого движения заключается в объединении равнодушных людей к проблемам мира и оказании ими безвозмездной помощи во благо других.

Слово «волонтер» произошло от латинского «voluntarius» – добровольный. В России волонтер и доброволец – это равнозначные понятия, обозначающие человека, который добровольно и безвозмездно выполняет какую-либо работу или занимается общественной деятельностью.¹

Личностные характеристики добровольца: ответственность эмпатия, толерантность, мотивированность, инициативность, социальная активность, жизнелюбие.

Погружение в проблему добровольчества способствует развитию обучающихся. Глубокому пониманию смысла добровольческого движения, как гуманного проявления в межличностных отношениях в обществе.

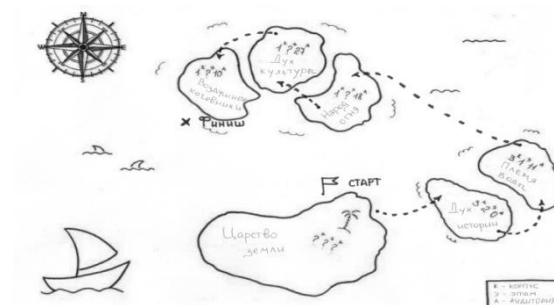
Всё вышперечисленное является необходимостью проведения обучающих игр и тренингов с подростками, которые намерены участвовать в добровольческом движении. Поиск новых форматов позволяет обеспечить информационно-мотивационную составляющую данной деятельности, позволяет привлечь и расширить количество участников добровольческого движения в школах. Одним из таких форматов является представленная в методической разработке квест-игра по мотивам анимационного мультфильма Аватар«Легенда об Аанге».

Квесты – это разновидность игр, в рамках прохождения которых, требуется решить цепочку логических загадок-испытаний. Загадки могут быть разной степени сложности. Сюжетная линия может иметь определенный финал илинесколько разных исходов, в зависимости от действий игроков.²

Для наглядного представления этапов прохождения, а также создание атмосферы вхождения в игру может быть создана карта/маршрутный лист.

Примечание: для каждой команды СТАРТ - сдвигается на один этап, чтобы, избежать скопления в одном месте.

Пример.



¹<https://добровольцыроссии.пф/news/7023-obyasnyаем-po-punkta>

²<https://yandex.ru/turbo?text=https%3A%2F%2Fmy-busines.ru%2Fuseful%2Fchto-takoe-kvest-ih-vidy-v-realnosti-i-v-internete-a-takzhe-polza-i-vred-kvestov>

Для того чтобы зашифровать местоположение локаций/станции можно использовать различные обозначения, которые необходимо нанести на карту, поместив в нижний правый угол топографические знаки (например, К-корпус, Э-этаж, А-аудитория и так далее). *Например, если бы локация Царство земли находилась в 3-ем корпусе, на 4-ом этаже, в 7-ой аудитории, то шифр местоположения был бы таким- 3К4Э7А)*

Представленная, в методической разработке квест-игра, также содержит станции, которые включают испытания необходимые для прохождения обучающимися. Очень важно учесть последовательного прохождения всех этапов квеста.

Этапы:

1. Объединение в команды (можно использовать различные формы жеребьевки).

2. Мотивационно-информационная часть квеста, включающая основания проведения игры, ее тематическая направленность и энергизатор, для активизации участников к деятельности. Необходимо учесть, что распределение ролей в командах позволит минимизировать хаос при выполнении заданий квеста и обозначить ответственных лиц (капитан, координатор, тайм-менеджер, генераторы идей, спикер и т.д).

3. Инструкция для участников (*«НА ЭТОМ СТОЛЕ ЛЕЖАТ МАРШРУТНЫЕ ЛИСТЫ ДЛЯ КАЖДОЙ КОМАНДЫ, ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ПОГРУЖЕНИЯ В ЛЕГЕНДУ ВЫ МОЖЕТЕ ИМИ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ И НАЙТИ ВЕРНЫЙ ПУТЬ»*, инструкция должна содержать правила безопасности, штрафы, правила прохождения квеста и др.)

4. Погружение в легенду.

5. Прохождение шести станций (в соответствии, с представленной методической разработкой) на каждой из которых участники получают по одному или несколько заданий. В методической разработке представлены несколько заданий для выбора педагогом. Избыточное количество заданий позволяет педагогам подобрать испытания для обучающихся с учетом их возраста и временных затрат (суммарное время, отведенное на каждое задание).

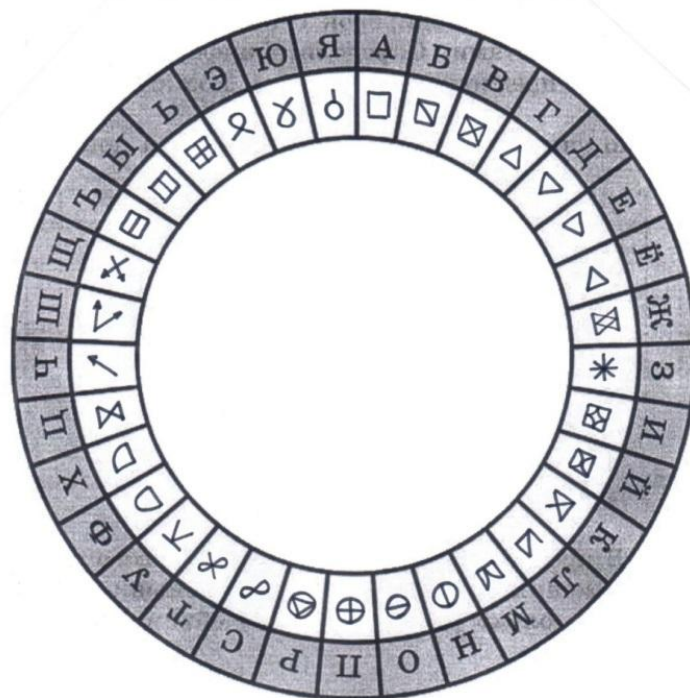
6. На каждой станции участники получают ключ, что позволяет им при прохождении всех станций разгадать итоговую загадку-испытание. *(пример/фрагмент возможного ключа).*

Пример.



Если мероприятие предполагает дальнейшую командную работу после прохождения квеста (например: работа над созданием командного продукта по тематике добровольчества и т.д.), то в ключе можно зашифровать направление дальнейшей работы.

Загадка может представлять собой *скрытое послание*, ответ, который поможет найти итоговое решение, *напутствие* которое можно прочесть с помощью ключей добытых на каждой из станции. Для шифрования можно использовать азбуку символов.



Зашифрованное послание необходимо разделить на пять сегментов, по одному на станцию. На последней станции участники получают не сегмент, а ключ, с помощью которого в дальнейшем, возможно, будет прочесть послание.

Используемые материалы: бумага А4, флипчарт, ватманы, маркеры, фломастеры, карандаши, ручки, кнопки канцелярские, магниты, малярный скотч, две веревки длиной 1.5 метра каждая, игра дженга, наушники, секундомер. *(Подготовка раздаточного материала, определятся количеством участвующих команд.)*

Необходимые условия проведения представленного квеста: шесть аудиторий с мобильной мебелью. Также необходимо иметь одну большую аудиторию, в которой имеется проектор, колонки, микрофон (актовый зал) для возможности сбора всех команд на старте и финише игры.

Инструкция для хронометража. В зависимости от количества времени выделенного на каждую станцию педагог может подобрать упражнения, используя данную таблицу.

Необходимо учитывать время, затраченное на переходы между локациями. Пример возможной таблицы представлен по тексту ниже.

Вступительное слово	
Инструкция <i>ЧТО? КАК? КУДА?</i> (Раздача маршрутных листов капитанам, правила безопасности, штрафы, правила)	
Погружение в легенду	5 минут
Станция 1 Племя воды	
Переход от станции	5 минут
Упражнение 1	от 5 минут
Упражнение 2	от 5 минут
Упражнение 3	от 5 минут
Упражнение 4	от 5 минут
Упражнение 5	10 минут
Станция 2 Царство земли	
Переход от станции	5 минут
Упражнение 1	10 минут и более
Упражнение 2	10 минуты более
Упражнение 3	10 минуты более
Упражнение 4	10 минуты более
Упражнение 5	10 минуты более
Станция 3 Народ огня	
Переход от станции	5 минут
Упражнение 1	10 минуты более
Упражнение 2	10 минуты более
Упражнение 3	10 минуты более
Станция 4 Воздушные кочевники	
Переход от станции	5 минут
Упражнение 1	10 минуты более
Упражнение 2	10 минуты более
Упражнение 3	10 минуты более
Упражнение 4	10 минуты более
Станция 5 Дух истории	
Переход от станции	5 минут
Викторина	10 минут и более
Станция 6 Дух культуры	
Переход от станции	5 минут
Упражнение 1	10 минут и более
Упражнение 2	5-10 минут
Упражнение 3	5-10 минут
Упражнение 4	10 минут и более

Квест по мотивам анимационного мультфильма Аватар «Легенда об Аанге»

Цель: развитие личностных качеств у обучающихся позволяющих участие в добровольческом движении.

Обоснование выбора легенды квеста:

Наши предки водили хороводы для гармонизации человеческих энергий, чтобы не терять ощущения целостности своего племени и единения с природой. В хороводе происходит стирание личных границ и осуществляется идея объединения людей и их силы, идея радости, разделенной друг с другом.³

Колесо – это символ циклического движения небесных тел и природных циклов, а также символ календаря. Римская богиня Фортуна постоянно вертит небесное колесо, меняя времена года и судьбы людей. Колесо было атрибутом богов солнца и олицетворяло цикличность жизни, перерождение и обновление.

Позднее появилось понятие «колесо Фортуны» — символ изменчивости судьбы. Спицы колеса Фортуны несли удачи и неудачи, бесконечно сменяющие друг друга.⁴

Солнце – один из двенадцати символов власти, основной символ созидательной энергии. В качестве источника тепла Солнце представляет собой жизненную силу, страсть, храбрость и вечную молодость. Как источник света оно символизирует знания, интеллект. Солнце и Луна – это золото и серебро, король и королева, душа и тело и т. п.⁵

Круг и квадрат мандалы олицетворяют сферическую форму Небес и прямоугольную форму Земли. Вместе они символизируют порядок вещей в космосе и в мире людей. Это геометрическая композиция, символизирующая духовный, космический или психический порядок.

Мандала изначально — символический замок с 4 сторонами, ориентированными на 4 стороны света. Он окружен кругами, каждый из которых символизирует качество, необходимое человеку, чтобы войти в этот замок (например, чистота или преданность).⁶

Поддержание равновесия похоже на действие жонглера — он подкидывает и ловит цветные шарик так, чтобы ни один не упал. Чем больше шариков, тем сложнее следить за каждым из них. Требуется больше внимания и координации.

Добровольцы оказываются в подобной роли, что требует от них применение таких качеств как ответственность, эмпатия, толерантность, мотивированность, инициативность, социальная активность, жизнелюбие, оптимизм, находчивость, человечность, сопереживание, равнодушие, понимание. Важно поддерживать и развивать выше перечисленные личностные характеристики, не растеряв их в жизни при встрече с различными трудными ситуациями.

³<https://www.liveinternet.ru/users/dara3/post226032602>

⁴<https://www.adme.ru/svoboda-kultura/10-kultovyh-simvolov-znachenie-kotoryh-my-ponimali-nepravilno-1507865/>

⁵<https://www.imbf.org/interesnye-stati/ehnciklopedija-simvolov.htm> 1

⁶<https://www.adme.ru/svoboda-kultura/9-simvolov-k-kotorym-my-slishkom-privykli-chtoby-dumat-ob-ih-iskonom-smysle-2267965/>

Сделать и показать на своем примере, что «Я» способен сделать лучше не только свою жизнь, но и жизнь других людей.

Многие говорят – «Начни с себя!», но мало тех, кто придерживается этого.

Доброволец – это тот, кто ни смотря, ни на что идет искать потерявшихся людей, тот, кто готов помочь старшему поколению, помочь тем, кто оставлен всеми и всем тем, кому эта помощь нужна. Тот, кто будет в любую погоду делать то, что должен, это тот, кто готов помочь природе ведь сам является ее частью.

Именно добровольцы своим трудом поддерживают баланс на планете и в мире людей.

Поддержание равновесия — это всегда выбор (нужно мне это или нет?) и усилие над собой (делать или не делать?). И чем больше граней вашей жизни, тем сильнее должно быть это усилие и тем интереснее будет «жонглировать». При отсутствии самоконтроля и видения целостной картины своей жизни, вас может «занести» и баланс нарушится.

Исходя из этого, мы предлагаем посредством квест-игры сделать шаг/попытку/усилие на встречук развитию тех качеств личности, которые, на наш взгляд, присуще добровольцам.

Легенда:

«Наш мир – это мир где бок о бок живут люди, фантастические животные и духи. В этом удивительном мире человечество представлено четырьмя стихиями и двумя духами. Царство земли, племя воды, народ огня и воздушные кочевники, дух истории и дух культуры. Представители каждого народа олицетворяют свою стихию, некоторые обладают способностью управлять стихией своего народа, за что их называют магами. Эти могучие герои испокон веков поддерживали баланс между народами, а также сохраняли мировой порядок. Однако среди них всех существует и тот, кому под силу управлять всеми стихиями, и такого мага называют «аватаром». Он очень могущественный, но кроме этого является связующим звеном между миром людей и духов.

Однажды предводитель Огненной нации Хозяин Огня решил подчинить все остальные народы, развязав войну.

Мир обречен и только мы способны бросить вызов огненному властелину и восстановить баланс, для того что бы противостоять темным силам необходимо развить свои навыки: оптимизм, находчивость, человечность, терпение, сочувствие, сопереживание, равнодушие, понимание.

Впереди вас ждет увлекательное, но трудное/не простое приключение.

Инструкция:

1. Вам предстоит пройти от одного острова к другому решая поставленные задачи.

2. Начинать свое движение вы должны с точки СТАРТ

3. Проходя испытания, обязательно обсудите все варианты ответа, предложенные командой. Ошибка может стоить вам времени

4. В случае успеха вы получите ключ. Ваша задача собрать все фрагменты.

5. *Передвигаясь от одного острова к другому, помните о правилах поведения: не нарушать маршрут, не создавать препятствий другим командам и т.д*

6. *Пройдя испытание на ПОСЛЕДНЕМ острове, вся команда возвращается в этот зал (актовый зал)*

7. *Полученный на последнем острове фрагмент подлежит передаче нашим специалистам (ведущим квеста) для расшифровки.*

Станция 1

Вода (позитив, оптимизм, смех) на этой локации участникам будут предложены различные ситуации, из которых ему необходимо найти позитивный выход, обернуть их в позитив. Ведь в каждой проблеме есть что-то позитивное.

Упражнение № 1 «Видеть во всем плюсы»

А упражнение заключается в следующем: Я дам вам описание нескольких ситуаций, а вы должны смешно ответить, что в этом хорошего.

1. Что хорошего в том, что официант перевернул на вас тарелку с супом?

2. Что хорошего в том, что, выступая публично ты оговорился и все на это обратили внимание?

3. Что хорошего в том, что вы поскользнулись и упали в лужу в людном месте?

4. Что хорошего в том, что вы случайно пришли в школу без юбки/без рубашки?

5. Что хорошего в том, что вас забрызгала мимо проезжающая машина?

6. Что хорошего в том, что ты по ошибке выложила неудачное фото и все заметили кроме тебя?

Поехали! По 5 смешных ответов на каждую ситуацию.

Пример:

Что хорошего в том, что официант перевернул на меня кофе? До этого, я переживал, что будет видно каплю вишневого сока на рубашке, теперь не переживаю.

Упражнение № 2 «Расшифруй аббревиатуру»

Здесь все просто. Выпишите 5 аббревиатур, и дайте им новую расшифровку. Но есть важный момент, абсолютно любой набор букв не подходит, должна быть какая-то ирония над оригинальной расшифровкой.

Пример:

ГИБДД - Государственная инспекция безопасности дорожного движения

ГИБДД - Граждане имеющие большой денежный доход

Упражнение № 3 «Худший в мире»

Напишите 10 фраз которые мог бы сказать Самый худший официант

Пример: Суп свежий, это в нем просто сметана прокисшая

Упражнение № 4 «Что общего у стола и Ворона?»

Придумайте по 3 общих (смешных) черты у:

1. У Кота и у полицейского

2. У представителя шоу-бизнеса (назовите кого именно вы имеете в виду) и асфальтоукладчика

3. У Смартфона и Врача

Упражнение № 5 «Льдинка»

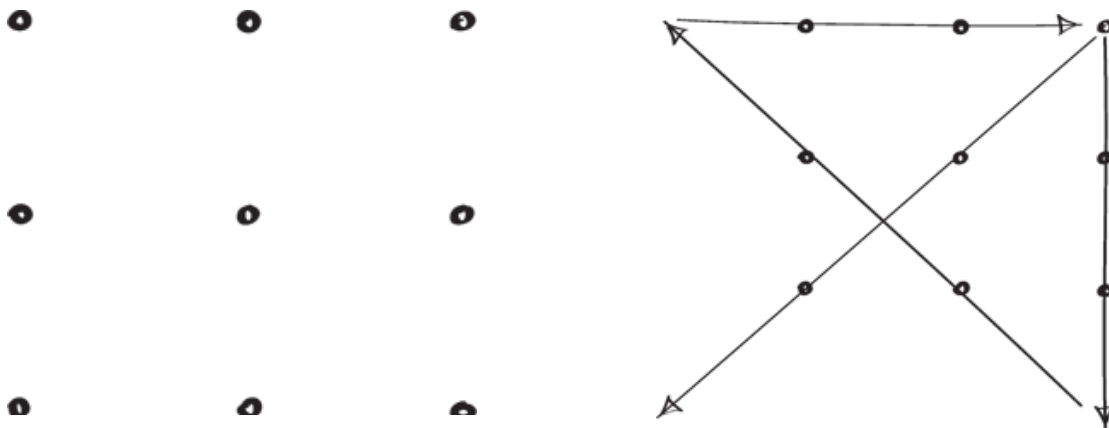
Тренер расстилает на полу лист флипчарта и просит участников группы встать на него так, чтобы все уместились. Затем он раунд за раундом постепенно складывает лист, уменьшая площадь, на которой должна уместиться вся тренинговая группа.

Станция 2

Земля (находчивость) эта локация требует от участников проявления креативности, находчивости и смекалки. Для этого нами было предложено испытание справиться с которым можно только проявив находчивость, которая так необходима в добровольческой деятельности.

Упражнение №1

Задача – соединить все точки четырьмя прямыми линиями, не отрывая руки:



Упражнение №2 «Трудности на дороге»

Один человек, меняя колесо у своей машины, уронил все 4 гайки крепления в решетку канализационного стока. Достать их оттуда невозможно. Водитель уже решил, что застрял на дороге надолго, но тут проходящий мимо ребенок посоветовал, как закрепить колесо. Водитель последовал совету и спокойно доехал до ближайшей шиномонтажки.

Вопрос:

Что посоветовал ребенок?

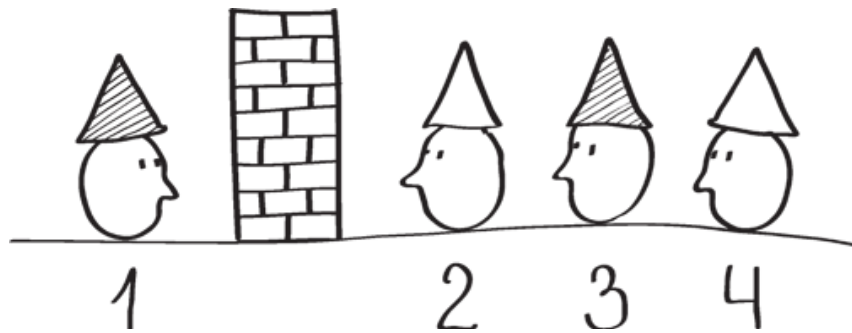
Ответ:

Отвернуть по 1 гайке от оставшихся 3-х колес и закрепить ими 4-е колесо.

Упражнение №3 «Узники»

Задача «Узники».

Четырех узников закопали по шею в землю (см. рисунок ниже). У каждого из них на голове колпак, причем у двух черного цвета, у двух других – белого. И узники знают об этом. Каждый из них не может смотреть по сторонам: первый и второй видят только стену, третий – второго, четвертый – третьего и второго. Узникам поставили условие: каждый из них может назвать цвет своего колпака. Если он угадает – всех отпустят, если нет – всем отрубят голову.



Вопрос:

Кто назвал цвет своей шляпы первым?

Ответ: 4-й и 3-й заключенные молчат, потому что вообще ничего не видят.

1-й заключенный молчит, потому что видит перед собой шляпы разного цвета: у 2-го и 3-го. Соответственно у него либо белая, либо черная шляпа.

2-й заключенный, понимая, что 1-й молчит, делает вывод о том, что у него шляпа не такого цвета, как у 3-го, а именно белого цвета.

Первым назвал цвет своей шляпы заключенный № 2.

Упражнение №4 «Явка провалена»

Человеку нужно было проникнуть в секретный клуб, не вызвав подозрений. Он заметил, что все входящие сначала отвечали на вопросы охранника и лишь затем входили. Первому пришедшему был задан вопрос: «22?» Он ответил: «11!» — и прошел. Второму: «28?» Ответ был: «14». И тоже оказался верным. Человек решил, что все просто, и смело подошел к охраннику. «42?» — спросил охранник. «21!» — уверенно ответил человек и сразу же был изгнан.

Вопрос:

Почему?

На первый взгляд кажется, что пароль — это результат деления названного числа на 2. На самом деле это количество букв в предложенных числах.

Верный ответ не 21, а 8.

Упражнение №5 «Кто виноват?»

Поздно вечером в одном из переулков произошло ограбление, грабители скрылись на неизвестной машине. Постовой милиционер обратил внимание, что автомобиль двигался с большой скоростью. 6 человек, оказавшихся неподалеку, сообщили противоречивые сведения:

- «Машина синего цвета, за рулем был мужчина».
- «Машина шла на большой скорости и с погашенными фарами».
- «Машина была с номерным знаком и шла не очень быстро».
- «Машина „Москвич“ шла с погашенным светом».
- «Машина без номерного знака, за рулем была женщина».
- «Машина „Победа“, серого цвета».

Когда задержали автомобиль, выяснилось, что лишь один свидетель сообщил верные сведения. Остальные пятеро — по одному правильному и одному неправильному факту.

Назовите марку, цвет и скорость автомобиля. Имела ли машина номерной знак, шла ли она со светом и кто ее вел: мужчина или женщина?

Ответ:

Это была «Победа», синего цвета, с номерным знаком. Шла на большой скорости и с погашенными фарами. За рулем была женщина. Ориентируемся на показания постового — высокая скорость автомобиля. Зная, что свидетельство о низкой скорости заведомо неверное, определяем оставшиеся варианты.

Станция №3

Огонь (человечность) на этой локации необходимо проявить, по средствам прохождения испытаний, качества, которые должны быть присущи волонтеру.

Упражнение №1 «Человечек»

Возьмите чистый лист бумаги формата А4 (желательно для рисования или черчения, чтобы был более плотным, обычный для принтера тоже подойдет) и руками, без ножниц и других подручных средств, оборвите лист так, чтобы получился человечек.

Потом сосредоточьтесь на том, что вам не нравится в вашем творении и начните его "ругать": "Кривой какой-то!", "Косой", "Некрасивый", "Надо быть лучше", "Ноги короткие" и т. д.

После каждого ругательства заворачивайте край бумаги, начиная сверху, и хорошенько "заутюживайте" его ногтем. Как-то так: ругнули-завернули, ругнули - завернули...

Когда ругательства будут исчерпаны, остановитесь и посмотрите, что у вас получится в итоге. Интересно, до какого состояния ваш человечек докрутится.

Если пофантазировать, то как думаете, на какие действия теперь способен такой скрученный человечек?

Но это еще не все. Теперь начинайте хвалить этого человечка, как Вы сами себя хвалите, говорить ему поддерживающие слова на каждый отворот бумаги. Похвалили - отвернули, похвалили - отвернули...

И понаблюдайте в процессе вот за чем:

1) Что вам легче было делать: ругать или поддерживать? Когда вы были более находчивы и разнообразны в словах и выражениях?

2) Хватило ли у вас хороших слов, чтобы развернуть человечка полностью?

3) Каким в итоге получился человечек? Чем отличается от первоначального состояния (до скручивания)?

4) На какие действия теперь способен ваш человечек?

Упражнение №2 «Разреши ситуации»

Ниже представлены различные реальные ситуации, с которыми сталкиваются волонтеры. Прочитайте ситуацию и расскажите, как должен повести себя волонтер.

Ситуация 1

Рассказ волонтера: «Вчера вечером у входа в офис, когда я уже уходила домой, ко мне обратился за помощью пожилой мужчина. Рассказал, что он из

другого города, потерял деньги, билеты и ему негде ночевать, а на улице холодно.

Ситуация 2

Рассказ волонтера: «Я не смог провести занятие, потому что у меня был важный зачет, а предупредить, что занятия не будет, я не успел. И, вообще, у меня сессия...».

Ситуация 3

Рассказ волонтера: «Когда я пришла в школу и предложила провести информационную сессию по профилактике ВИЧ/СПИДа, директор школы с радостью согласилась. Потом я сказала, что на занятии присутствие учителей нежелательно, на что она начала кричать, чтобы я «прекратила ей указывать и устанавливать свои порядки и все будет, как она, директор, скажет». Мне пришлось уйти, так ни о чем и не договорившись».

Ситуация 4

Рассказ волонтера: «Мы работаем с ней в паре – проводим занятия по противодействию торговле людьми. Она просто невыносима, с ней сложно договориться о времени занятий, она никогда не знает, сможет или нет. Она опаздывает. Во время занятий она «тянет одеяло» на себя».

Ситуация 5

Рассказ волонтера: «Мне кажется, что ко мне относятся как к бесплатной рабочей силе и все время что-то требуют от меня, чтобы я таскал шкафы, разгружал «гуманитарку», приходил каждый день. А я не могу, у меня есть и другие дела...».

Упражнение №3 «Солнце человечности»

О ком говорят, что его сердце нараспашку? ЭТО – человек-СОЛНЦЕ.

Ребятам необходимо выдать листы бумаги или ватманы и попросить нарисовать солнце человечности. Каждый рисует свой луч и подписывает на нем имя человека, который помог в трудную минуту жизни, отнесся к нему по-человечески. Затем дети по очереди рассказывают о своих лучах, а из рисунков делается выставка «Солнце человечности».

ИЛИ

Совместно на доске рисуем солнце (уже имеется заготовка). Ребята по очереди подходят к СОЛНЦУ и подрисовывают к нему лучики, на которых подписывают имена добрых людей и коротко рассказывают о них.

Станция №4

Воздух (терпение) на этой локации участникам нужно проявить умение договариваться и работать в команде. Проявлять терпение к другим.

Упражнение №1 «Переправа»

Цель: интересное и запоминающееся упражнение, которое тренирует навыки обсуждения и принятия совместного решения, помогает увидеть, кто в команде занимает лидерские роли и что помогает, а что мешает данной команде достигать совместных результатов.

Размер группы: 12–20 человек.

1. Веревки кладут на пол параллельно друг другу таким образом, чтобы расстояние между ними было около 4–5 метров. Вся группа становится за одну из веревок (не между ними).

2. Группе дается следующая вводная: «Вы всей командой путешествовали на космическом корабле и потерпели крушение. К счастью, на помощь вам пришел другой космический корабль, который готов принять всех вас у себя на борту. Область за обеими веревками — безопасная зона, где вам нужно всем оказаться. Область между веревками — опасная область, которую вам нужно преодолеть. Ваша цель — всей командой оказаться за второй веревкой. При этом вы не можете ногами касаться пола между веревками, если это произойдет — вся команда возвращается на линию старта. Также вы не можете использовать для переправы никакие предметы, такие как стулья, столы и т.п.»

Итоги упражнения:

— Кто занимал наиболее активную позицию при поиске решения? Кто ничего не делал?

— Кто координировал деятельность группы, а кто вносил беспорядок?

— Лидерства и инициативы было слишком много (у всех была своя точка зрения на то, что следует делать, и много времени было потрачено на споры) или слишком мало (все стояли и не знали, что делать)?

— Что помогало и что мешало эффективной деятельности команды?

— Какие нормы взаимодействия можно ввести для того, чтобы в будущем действовать более эффективно?

Упражнение №2 «Воздушные замки»

Цель:

Упражнение интересно тем, что не только тренирует навыки совместной деятельности, но и проходит в веселой и дружественной атмосфере.

Размер группы: 10–12 участников

1. Участники делятся на мини-группы по 4–6 человек

2. В центр комнаты кладется пачка бумаги и озвучивается следующая инструкция: «Каждой команде необходимо за следующие 15 минут построить из этой бумаги башню. Ничего, кроме бумаги, использовать нельзя. Башня должна быть выше одного метра в высоту. Побеждает команда, которая построит самую высокую башню».

Итоги упражнения:

— Довольны ли вы своей башней?

— Что помогало вам работать в команде?

— Что мешало вам работать в команде?

— От чего зависел результат?

Упражнение №3 «Замороженный»

Участники делятся на две группы. Одни играют роль “замороженного”, другие – “реаниматора”. “Замороженный” принимает любую позу, нельзя зажмуриваться, закрывать лицо руками, смотреть вниз. “Реаниматор” в течение 1 минуты пытается вызвать у “замороженного” какую-то реакцию (смех, улыбку, шевеление рукой и т.д.). Запрещается кричать на ухо, дотрагиваться, брать вещи, оскорблять кого-то. Затем участники меняются ролями.

Рефлексия:

как пытались “размораживать” и удавалось ли это.

Упражнение №4 «Дженга»

В игре используются 54 деревянных блока. Длина каждого блока в три раза больше его ширины, а высота примерно равна половине его ширины. Для начала игры надо построить башню высотой в 18 этажей. Каждый этаж состоит из трёх блоков, положенных вплотную и параллельно друг другу. Блоки каждого следующего этажа кладутся перпендикулярно блокам предыдущего этажа.)

После того как башня построена, игроки начинают ходить. Первым ходит тот, кто строил башню. Ход в дженге состоит из вытаскивания одного блока из любого уровня (за исключением того, который прямо под недостроенным верхним) башни и последующего его размещения наверху башни так, чтобы его было возможно завершить (нельзя достраивать этажи под незавершённым верхним уровнем). Для извлечения блока разрешено использовать только одну руку; вторая рука тоже может использоваться, но дотрагиваться до башни одновременно можно только одной рукой. Блоки можно подталкивать, чтобы найти тот, который свободнее всего сидит. Перемещая блок, запрещено дотрагиваться до других блоков. Любой подвинутый блок можно оставить на месте и не продолжать его вынимать, если это приведёт к падению башни. Ход заканчивается тогда, когда следующий игрок дотронется до башни, или когда пройдёт 10 секунд, в зависимости от того, что случится раньше.

Игра заканчивается, когда башня падает. Падением башни считается падение любого блока кроме того, который игрок в данный ход пытается расположить наверху. Проигравшим считается тот, в чей ход произошёл обвал башни. Однако если упало только несколько блоков, то игроки могут по желанию продолжить игру.

Станция №5

История (сочувствие, сопереживание, неравнодушие)

Истоки добровольчества берут начало с тех тяжелых, горестных моментов жизни народа. Беда объединяет и в такие моменты чья-то помощь становится спасительной. На этой локации участники проявят себя и докажут что они настоящие добровольцы которые знают свою историю.

Викторина

Всем волонтерам важно знать историю возникновения добровольческого движения в мире и у нас в России.

1. Человек, добровольно занимающийся общественно полезной деятельностью? (Волонтер)

2. Какое понятие в 1991-1992 появилось среди добровольцев? (волонтер)

Кто может стать волонтером? (любой человек от 13 лет)

3. Назовите принципы добровольчества:

- Добровольность
- Бескорыстие
- Социальная значимость оказываемых услуг.

5. Зарождение благотворительной помощи в России произошло при какой вере:

- Буддизме
- Язычестве
- Мусульманстве
- **Христианстве**

6. Слово волонтер произошло от французского слова, которое в переводе означает...

- Помощник
- Ответственный
- **Доброволец**
- Активист

7. Назовите среднюю зарплату волонтера.

(Прежде всего, доброволец не должен заниматься волонтерской деятельностью с целью получения финансовой прибыли)

8. Назовите, какое движение в пионерии стало основой для волонтерской деятельности?

(«Тимуровское движение»)

9. Какой знак является всемирным символом добровольчества?

- Красный круг
- Зеленый треугольник
- **Красная буква «V»**
- Зеленая буква «D»

10. Какие из указанных акций являются Всероссийскими?

- **Весенняя Неделя Добра**
- Вахта памяти
- Сияние добра
- Художники – Детям

11. Кто составляет основную группу добровольцев в России?

- дети (16%)
- работники коммерческих организаций (2%)
- **пенсионеры (26%)**
- молодежь (16%)

12. Международный день добровольцев празднуется:

- 8 июня
- 1 июня
- **5 декабря**

13. Какая из характеристик наиболее полно отражает суть понятия «добровольцы»:

• молодежь, участвующая в социальных акциях в свободное от учебы и работы время;

• **физические лица, осуществляющие благотворительную деятельность в форме безвозмездного выполнения работ, оказания услуг (добровольческой деятельности).**

- разные группы населения, принимающие участие в трудовых акциях, субботниках.

14. Международный День Добровольцев проводится с целью:

- Признания важной роли и вклада добровольцев в социально-экономическое развитие государств

- Чествования международных добровольческих организаций

- **Награждения лучших добровольцев мира за вклад в социально-экономическое развитие государств.**

15. Какой год был назван Международным годом добровольцев? (2001)

16. Назовите направления деятельности волонтеров.

- социальная защита,
- экология,
- благоустройство,
- профилактика алкогольной и наркотической зависимости
- пропаганда здорового образа жизни,
- правозащитная деятельность,
- сохранение исторического и культурного наследия,
- содействие деятельности в сфере физической культуры и массового спорта,

- содействие в сфере образования, науки, культуры, искусства, просвещения, духовному развитию личности.

17. В какой документ фиксируется деятельность волонтера?

«Личная книжка волонтера»

18. Назовите официальную дату основания международного волонтерского движения (1920 год.)

Переходим к вопросам посложнее, связанным с датами, странами, законами.

1. Как в конце 80-х называли добровольцев? (Неформалы)

2. В каком году в СССР был принят «Закон об общественных объединениях»?

- **1990**
- 2010
- 1987
- Нет такого закона

3. В каком году стали проводить акцию «Подари радость больному другу», посвященную Дню защиты детей?

- 2011
- **1992**
- 1976
- 1982

4. Каким Федеральным законом, регулируется деятельность волонтерских организаций? (Законом "О благотворительной деятельности и благотворительных организациях". Принят 7 июля 1995 г.)

5. В какой стране в 1998 году волонтерской деятельностью была охвачена почти половина граждан? (США)

6. В каком году президент Никсон учредил комитет по добровольческой деятельности?

(1969)

7. По инициативе какого императора было основано Императорское Человеколюбивое общество – первое благотворительное общество в России?

- Николай I
- Александр II
- Александр III
- **Александр I.** Занималось это общество организацией медицинской помощи нуждающимся, созданием медицинских заведений для помощи бедным.

8. Для какой цели существовала система добровольчества в зарубежных странах до XX века?

- **как способ комплектования армий**
- для помощи детям
- в качестве государственного совета
- для объединения групп лиц по интересам

9. Какое Министерство в России рекомендует молодежи присоединиться к волонтерскому движению и выдаёт «Личные книжки волонтеров»

Министерство спорта, туризма и молодежной политики

10. В каком году в России благотворительность была признана законодательной, а также правовым видом деятельности?

- 1989
- 1999
- 2010
- **1995**

11. Какой процент населения в России сегодня вовлечено в волонтерское движение (менее 2% от общего числа всего населения.)

Станция №6

Культура (понимание).

Музыка, живопись, скульптура-это то, что объединяет народы, разных людей, это то, что любой поймет без слов. Мы предлагаем испытания, которые побудят участников проявить себя, донести свою мысль так чтобы каждому эта мысль была понятна.

Упражнение №1 «Пойми меня»

1-ый тур: Каждый участник команды надевает наушники с громкой музыкой, первому стоящему возле ведущего игроку дают на выбор слово. Засекают время.

Он объясняет ближайшему к нему участнику (он снимает наушники) это слово, остальные продолжают слушать музыку отвернувшись от них.

Как только второй участник угадывает слово, он начинает объяснять следующему участнику и тд.

2-ой тур: Команды делятся на пары.

Один человек в паре в наушниках с музыкой, второй человек объясняет ему слово.

Первый должен по губам понять, какое слово объясняется.

ДОБРОВОЛЬНО	ПРОФЕССИЯ	СВОБОДА	ПРОЕКТ	РЕКЛАМА
МИССИЯ	ЗНАНИЯ	ПРАКТИКА	ВОПРОС	СПОНСОР
ЛАДОНЬ	ТРЕБОВАНИЯ	ХАРАКТЕР	КУЛЬТУРА	СОВЕСТЬ
СИЛА	ДИСЦИПЛИНА	ТРЕНЕР	РЕШЕНИЕ	РИСУНОК
СЧАСТЬЕ	МОТИВАЦИЯ	ОПЫТ	КЛЮЧ	КОНТАКТ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ	ЦЕННОСТИ	ПОЗИЦИЯ	ПЛАНЕТА	СИСТЕМА
ТЕХНОЛОГИЯ	ПОДГОТОВКА	МНЕНИЕ	ОСТРОВ	СПАСИБО
ЭКОЛОГИЯ	УСИЛИЯ	РАБОТА	ЧЕЛОВЕК	
ДОБРО	СМЕХ	ДЕЙСТВИЕ	ГОРОД	
ОБЩЕСТВО	ЛИЧНОСТЬ	ПРАВДА	КНИГА	
РАЗВИТИЕ	ЖЕЛАНИЕ	КОНТРОЛЬ	МУЗЕЙ	

Упражнение №2 «Узнай то...»

Участники делятся на две группы. Каждой даются темы для инсценировки без слов. Возможные задания: идти против ветра; идти туда, куда не хочется; идти так, чтобы не разбудить; вы идёте и понимаете, что что-то забыли; вы тревожитесь; вы видите человека, которому очень хотите понравиться и прочее.

Упражнение №3 «Угадай эмоцию»

Каждому участнику игры раздаются листки, на которых задана определённая эмоция. И по очереди один участник изображает свою эмоцию, все остальные угадывают ее.

Список чувств и эмоций Жирным шрифтом, указаны базовые эмоции по К.Изарду	Настороженность	Усталость	Блаженство	Безмятежность
	Страх	Скука	Восхищение	Расположение
	Обеспокоенность	Вспыльчивость	Удовольствие	Обожание
	Тревога	Тоска	Мечтательность	Восхищение
	Волнение	Стыд	Заинтересованность	Ревность
	Стресс	Вина	Увлеченность	Привязанность
	Ужас	Смушение	Интерес	Безопасность
	Одиночество	Сожаление	Оживленность	Уважение
	Грусть	Скорбь	Живость	Дружелюбие
	Печаль	Удивление	Спокойствие	Симпатия
	Горе	Умиление	Удовлетворенность	Сочувствие
	Отчаяние	Решимость	Облегчение	Нежность
	Беспомощность	Дерзость	Расслабленность	Великодушие
	Слабость	Оптимизм	Комфорт	Озадаченность
	Разочарование	Удовлетворенность	Сдержанность	Смятение
	Боль	Гордость	Восприимчивость	
	Отсталость	Счастье	Прощение	
	Застенчивость	Радость	Любовь	

Упражнение №4 «Нарисуй меня»

Участникам нужно объяснить словосочетание с помощью рисунка. Нельзя издавать звуки, жестикулировать, писать цифры и буквы. Можно обозначить схему предложения или словосочетания с помощью условных знаков.

Список литературы

1. Арапов М. О. Взаимодействие деятельности учреждений культуры и волонтерского движения в воспитании гражданских качеств у молодежи : дис. канд. пед. наук :13.00.05 / Арапов М. О. ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – М. , 2013. – 197 с.
2. Бодренкова Г. П. Привлечение труда добровольцев как одно из направлений государственной поддержки социально ориентированных организаций / Г. П. Бодренкова // СОТИС – социальные технологии, исследования. – 2013. –№ 4 (60). – С. 97-108.
3. Волонтерское движение: прошлое и настоящее: учебное пособие / сост. И. А. Потапова, Г. Р. Джумагалиева. – Астрахань: Астраханский государственный университет, Издательский дом «Астраханский университет», 2012 – 68 с.
4. Ильин, Е. П. Психология помощи. Альтруизм. Эгоизм. Эмпатия / Е. П. Ильин. – Санкт-Петербург : Питер, 2013 – 304 с.
5. Кипнис Михаил Шаевич. Михаил Кипнис: Энциклопедия игр и упражнений для любого тренинга // Библиотека успешного психолога. АСТ, 2019 г.
6. Холина О.И. Волонтерство как социальный феномен современного российского общества // Теория и практика общественного развития. 2011 №8. С.71-73.