**РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ КОМАНДНОЙ ИГРЫ** **«МЫ ВЫБИРАЕМ»**

Методические рекомендации по организации и проведению командной игры «Мы выбираем» в формате станционной игры разработаны с целью оказания методической помощи педагогическим работникам общеобразовательных учреждений.

При выборе формы организации мероприятия, его содержания учитывались возрастные особенности учащихся 5 класса. Содержание игры построено на основе имеющихся знаний учащихся.

Станционная игра – это игра, суть которой заключается в получении информации по различным вопросам, выполнении различных заданий на станциях для достижения общей цели.

Данную игру можно провести как в рамках одного класса, так среди параллельных классов. В зависимости от уровня подготовленности класса возможно уменьшение количества заданий на станциях.

Подготовкой к игре рекомендуется заняться заранее. При этом необходимо:

* определить место поведения (это могут быть учебные классы, фойе, спортивный или актовый зал, пришкольная территория и др.);
* сформировать команды (состав: от 6 до 8 человек. Количество команд зависит от общего количества учащихся. Распределение на команды может происходить либо по желанию учащихся, либо по жребию. Заранее ребятам дается задание – выбрать название команды и капитана);
* определить ведущих на станциях (могут быть педагоги или старшеклассники);
* подготовить необходимый раздаточный материал;
* подготовить станции (оборудования и необходимые материалы для каждой станции указаны в разделе «Описание станций»);
* подготовить наградные материалы (дипломы, грамоты и т.п.).

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН

I. Общий сбор команд (2-3 минуты).

II. Работа команд на станциях (40 минут).

III. Подведение итогов, награждение (2-3 минуты).

ХОД ИГРЫ

**I.** Общий сбор команд

Общий сбор команд проводится в актовом зале школы (спортивном зале, фойе и т.д.). Ведущий приветствует участников, знакомит с командами и капитанами, озвучивает правила. Для определения очередности посещения станций, ведущий предлагает капитанам лопнуть выбранный воздушный шарик. В нем – цифра, которая и будет считаться первой станцией команды. Капитаны команд получают маршрутные листы, которые составлены таким образом, чтобы команды не пересекались на станциях (Приложение 1). Команды расходятся по своим первым станциям и затем следуют по маршрутам, указанным в маршрутных листах.

Во время старта ведущему очень важно создать атмосферу праздника и настроить ребят на игру.

*Правила игры:* в станционной игре принимают участие команды из 6-8 игроков (включая капитана), которые путешествуют по 7 станциям:

1. «ПроДеньги»;

2. «Загадочные финансы»;

3. «Тема денег в мультфильмах»;

4. «Цифровая грамотность»;

5. «Интернет-ситуации»;

6. «Государственные символы Российской Федерации»;

7. «Гражданин своей Страны».

Каждая станция оформлена указателем и необходимым оборудованием. За каждой станцией закреплен ведущий. Очень важно, чтобы ведущие были хорошо подготовлены.

**II. Работа команд на станциях**

На станциях команды выполняют различные задания, набирают баллы. На прохождение одной станции отводится 6 минут.

Команда, придя на станцию, предоставляет ведущему станции маршрутный лист. Ведущий приветствует участников, озвучивает задание и следит за временем его выполнения. После того как команда справится с заданием, ведущий подсчитывает правильные ответы, проставляет итоговый балл в маршрутном листе и ставит свою подпись. С заполненным маршрутным листом команда отправляется на следующую станцию. На последней станции ответственный проставляет баллы и забирает маршрутный лист.

Задача команд – следовать четко заданному маршруту, посетив все станции, и выполнить как можно больше заданий правильно. Общее руководство работой команды осуществляет капитан. За каждое правильно выполненное задание команде начисляются баллы, за неправильно выполненное – баллы не начисляются. В конце игры подводится итог и определяется команда-победитель, набравшая наибольшее количество баллов.

**Станция 1. «ПроДеньги»**

*Материалы и оборудование*: стол, карточки с разрезанными на 2 части пословицами (Приложение 2).

*Задание:* собери пословицы.

*Краткое описание.* Ведущий станции приветствует участников игры. В формате беседы знакомит с историей возникновения денег. Предлагает собрать из разрезанных на две половинки (начало и окончание) пословицы про деньги. Проверяет правильность выполнения задания. За каждую правильно собранную пословицу начисляется 1 балл. Выставляет количество баллов в маршрутный лист, ставит свою подпись.

Максимальное количество баллов, которое может заработать команда на данной станции, зависит от количества предлагаемых пословиц*.*

**Станция 2. «****Загадочные финансы»**

*Материалы и оборудование:* стол, ручка/карандаш, бланк с заданием (Приложение 3).

*Задание:* закончи фразу.

*Описание.* Ведущий станции приветствует участников. Предлагает детям высказать свое мнение по вопросу: все ли можно купить за деньги? А что нельзя купить за деньги, ребята узнают, выполнив задание. Выдается бланк с заданием, в который капитан, посовещавшись с командой, вписывает ответ и передает его ведущему. За каждую правильно составленную фразу начисляется 1 балл. Ведущий проверяет задание, выставляет количество баллов в маршрутный лист, ставит свою подпись.

Максимальное количество баллов, которое может заработать команда на данной станции – 6.

Станция 3. «Тема денег в мультфильмах»

*Материалы и оборудование:* карточки с высказываниями (Приложение 4), стулья.

*Задание:* угадай героя мультфильма по его фразе о деньгах.

*Описание.* Ведущий станции приветствует участников игры, знакомит их с «денежными крылатыми выражениями» из советских кинофильмов. Затем предлагает детям вспомнить героев из мультфильмов, которые обращались к денежной теме.

На усмотрение ведущего предлагается 2 варианта организации работы на станции, из которых выбирается 1 заранее.

Вариант 1. Ведущий сам зачитывает фразы из известных мультфильмов, а ребята дают ответы.

Вариант 2. Ведущий предлагает капитану или участнику команды вытащить карточку с известной фразой из мультфильма, прочитать высказывание и дать ответ.

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Ведущий станции выставляет общее количество баллов в маршрутный лист, ставит свою подпись.

Максимальное количество баллов, которое может заработать команда на данной станции – 9.

**Станция 4. «Цифровая грамотность»**

*Материалы и оборудование:* карточки для задания 2 (Приложение 5) и 3 (Приложение 6).

*Задание* 1: отгадай загадки.

*Задание* 2: найди спрятанные слова.

*Задание* 3: определи дату Всемирного дня безопасного Интернета.

*Описание.* Ведущий станции приветствует участников игры; загадывает загадки и фиксирует правильные ответы. За правильно выполненное задание команда получает 1 балл.

Для выполнения второго задания команде выдается бланк, в котором спрятаны слова по определенной тематике. Ребятам необходимо их найти. За правильно выполненное задание команда получает 1 балл.

Для выполнения третьего задания команда получает бланк, в котором зашифрована дата празднования Всемирного дня безопасного Интернета. За правильно выполненное задание начисляется 1 балл.

Максимальное количество баллов на данной станции – 3.

**Станция 5. «Интернет-ситуации»**

*Материалы и оборудование:* карточки с ситуациями (Приложение 7).

*Задание:* ваши действия в конкретной ситуации.

*Описание.* Ведущий станции приветствует участников игры. На усмотрение ведущего предлагается 2 варианта организации работы на станции, из которых выбирается 1 заранее.

Вариант 1. Ведущий сам зачитывает ситуации, дает возможность детям посоветоваться и выбирает отвечающего.

Вариант 2. Ведущий предлагает капитану или участнику команды вытащить карточку, прочитать ситуацию и дать ответ.

За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Ответственный выставляет количество баллов в маршрутный лист, ставит свою подпись.

Максимальное количество баллов – 4.

Станция 6. «**Государственные символы Российской Федерации».**

Материалы и оборудование:полоски из цветной бумаги; фрагменты пазла «Герб РФ» (Приложение 8), стол.

*Задание 1.* «Флаг Российской Федерации».

*Задание* 2. «Герб Российской Федерации».

*Задание* 3. «Гимн Российской Федерации».

Описание. Ведущий станции приветствует участников. Работу организует в форме беседы с практической частью: выложить флаг Российской Федерации из полосок цветной бумаги; собрать герб Российской Федерации из фрагментов пазла; вставить пропущенные слова в тексте гимна Российской Федерации. За каждое правильно выполненное задание команда получает 1 балл.

Максимальное количество баллов – 3.

**Станция 7.** **«Гражданин своей Страны»**

Материалы и оборудование:стол, ручка/карандаш, карточки с заданиями (Приложение 9), разрезанная на части цитата Н.А. Некрасова «Поэтом можешь ты не быть, но гражданином быть обязан!» (Приложение 10).

Задание 1: продолжи фразы.

Задание 2: составь цитату известного поэта.

Описание. Ведущий станции приветствует участников и предлагает выполнить 2 задания:

Первое задание команда выполняет письменно на бланке. Второе – из разрезанных частей восстанавливает цитату.

Команда может заработать 2 балла, ответив на дополнительные вопросы. Ведущий проверяет правильность выполнения, проставляет баллы в маршрутный лист и ставит подпись.

Максимальное количество баллов на данной станции – 8.

**III. Подведение итогов, награждение**

Подведение итогов командной игры проводится в актовом зале (спортивном зале, фойе, пришкольной территории). Ведущие станций подсчитывают общее количество баллов по каждой команде и определяют команду-победителя.

Ведущий благодарит участников за игру и объявляет победителя и призеров. Проводится награждение команд.