# Игра - приключение «По следам Йети»

Детям в любом возрасте нравится играть в различные по тематике ролевые игры. В настоящее время появились новые занимательные игры - путешествия (приключения). В них задача игроков - быстрее преодолеть определенное количество контрольных точек, собрать некий код и получить выигрыш.

Появление игр-путешествий и игр-приключений связано с тем, что режим дня современного подростка строго определен и подчинен различным правилам, которые не позволяют ему пережить в повседневной жизни какие-то яркие события. Все это можно испытать, принимая участие в различных играх-приключениях (желательно под контролем взрослых).

Данная форма игры имеет большой потенциал в плане педагогики, так как приключение можно использовать для решения определенных педагогических задач. Во-первых, приключение связано с преодолением (своих страхов, неуверенности в собственных силах, как умственных, так и физических), что позволяет работать с развитием волевой сферы подростков. Во-вторых, приключение, как правило, предполагает работу в команде и активное коммуникативное взаимодействие участников, что дает возможность педагогам использовать приключение для тренировки навыков делового общения подростков. В-третьих, приключение подразумевает острые эмоциональные переживания участников и открывает возможность педагогу работы с навыками саморегуляции подростков.

Для того, чтобы игра-приключение не была просто развлечением, а имела определенный педагогический результат, она не должна носить стихийный характер, а должна быть организована.

**Границы приключения**:

* первая граница – ***временная*** (ограничение по времени);
* вторая – ***пространственная*** (ограничение по территории).

Выход за границы, определенные приключением, невозможен, иначе может появиться большое количество «заигравшихся», для которых границы между приключением и жизнью стираются. Поэтому в организованном приключении границы имеют важную роль и должны быть четко определены.

Обозначение границ также связано с принципом безопасности приключения. Эмоциональные переживания подростка, связанные с различными активными действиями в нестандартной ситуации, могут оказаться слишком сильными, и, если подросток не сможет с ними самостоятельно справиться, вожатый должен уметь загасить его эмоции, чтобы не было психологической травмы. Так как приключение связано с некой экстремальностью ситуации, может быть риск для физического здоровья подростка. В правильно организованном приключении этот риск должен быть лишь видимостью. Одна из важнейших задач педагога - максимально свести на нет возможность получения подростком травм в процессе игры-приключения.

Уровень сложности игры-приключения напрямую зависит от возможностей детей. То есть маршрут, предлагаемый вожатыми, должен быть преодолеваем всеми участниками. Кроме того, приключение должно захватывать и вызывать у детей желание идти дальше, не останавливаться, преодолевать различные препятствия.

Для разработки игры-приключения необходимо выбирать темы, которые вызывают у детей наиболее яркие визуальные образы, знакомые всем или большинству из них (пираты, волшебники, сказочные жители леса и др.).

В ДООЦ «Сибирская сказка» детям очень нравится игра «По следам Йети». Эта игра является приключением (путешествием), в ходе которого участники, разбившись на команды, преодолевают различные препятствия, выполняя ряд заданий. Во-первых, участники путешествия погружаются в игровой контекст лагеря.Во-вторых, знакомятся с особенностями ДОЛ, его ценностями и традициями.В-третьих, пробуют свои силы в игровом взаимодействии. Наконец, получают яркие эмоциональные переживания.

Перед началом игры участникам предлагается некая легенда, обосновывающая данное приключение («Поиск Йети»). Затем детям объясняются основные правила, которые необходимо соблюдать при проведении данной игры. С помощью различных приемов (стихов, песен и т.п.) создается определенная атмосфера предстоящего действия, придается некоторая таинственность и серьезность происходящего. Организаторам, проводящим **игру-приключение**, необходимо помнить, что при её проведении важно соблюдать **три пункта:**

* ***объяснение*** правил испытания, их обсуждение, определение временных границ, подготовка к его выполнению;
* ***прохождение*** испытания;
* ***анализ*** произошедших событий и эмоций, сопровождающих участников во время игры.

На протяжении всего мероприятия педагоги должны следить за физическим и психологическим состоянием участников. Для многих детей игра-приключение может создать стрессовую ситуацию, поэтому вожатый должен вовремя увидеть проблему и постараться её разрешить. Для этого приключенческий маршрут разбит на несколько этапов, внутри которых четко определены границы игрового и неигрового пространства. Это помогает педагогу (вожатому) обеспечивать максимальную психологическую безопасность участников игры.

После завершения игры-приключения, когда командой пройдены все этапы, финал необходимо сделать эмоциональным. Участники игры обязательно должны «сбросить» накопившиеся эмоции, поделиться друг с другом своими переживаниями.

Задача педагога - помочь детям «прожить» всю остроту ощущений, связанных с преодолением «непреодолимого» и вынести из приключения максимально пользы для себя.

Организация и проведение игры – приключения «По следам Йети» включает в себя несколько **этапов**:

* «Обнаружение загадочных следов»;
* «Составление маршрута экспедиции»;
* «Обсуждение маршрута экспедиции»;
* «Подготовка снаряжения»;
* «Проведение игры-приключения»;
* «Творческие задания по окончании экспедиции»;
* «Анализ игры».

**Этап 1**

**«Обнаружение загадочных следов»**

Ранним утром на территории детского оздоровительного лагеря (у корпусов, столовой, клуба и т. п.) дети обнаруживают следы огромных босых ног (на траве, на асфальте на клумбе и т.д.). Организаторы приключения задают наводящие вопросы, сравнивают следы по размеру, дают время на бурное обсуждение этого события.

После этого предлагают создать поисковые отряды и отправиться в экспедицию для поиска загадочного существа, предположительно Йети, оказавшегося случайно на территории лагеря. Ребятам предлагается создать центр по подготовке и разработке маршрута экспедиции, в который войдут по одному представителю от отряда (теперь уже поисковой группы).



**Этап 2**

**«Составление маршрута экспедиции»**

Для каждой поисковой группы вожатыми составляется свой маршрут экспедиции (рис.1).

****

**Рис.1 Карта маршрута экспедиции**

**Этап 3**

**«Обсуждение маршрута экспедиции»**

Группа, получив маршрутный лист, знакомится с ним. Для того, чтобы отправиться в экспедицию, необходимо выбрать:

* ***руководителя*** экспедиции, которого все будут слушать беспрекословно;
* ***медика,*** который должен рассказать группе (отряду экспедиции) правила поведения в лесу и собрать аптечку;
* ***топографа***, знающего карту местности и топографические знаки, умеющего объяснить их значение членам своей группы;
* ***повара,*** умеющего приготовить пищу на костре и знающего, как собрать сухой паек для команды;
* ***метеоролога,*** знающего названия облаков и умеющего определять по ним погоду, и др.

Командам выдаются топографические карты местности, на которых обозначен маршрут экспедиции «По следам Йети» (его стоянки) и задания, которые необходимо выполнить. Чтобы команды не скапливались при выполнении заданий на стоянках – они имеют разные маршруты и стартуют в разное время.

**Этап 4**

**«Подготовка снаряжения»**

Для работы на маршруте каждой группе выдается следующее снаряжение: лупа; веревка; компас; аптечка; питьевая вода; тетрадь, ручка для записей.

Ребята в команде проводят сбор, на котором распределяют обязанности и снаряжение – кому, что, для чего и сколько надо.

**Этап 5**

**«Проведение игры-приключения»**

Группы отправляются по маршруту экспедиции. Прибывая на место стоянок, обнаруживают загадочные следы.

|  |  |
| --- | --- |
| **Стоянка** | **Задание поисковой группе** |
| **1 стоянка**Поисковая группа (отряд), следуя по карте, прибывает на место 1-ой стоянки, где были обнаружены загадочные следы.  Это небольшая ***полянка***, в центре которой растет высокая сосна. На сосне гнездо неизвестной птицы. Подход к сосне завален валежником. Следы направлены в сторону сосны. На ветке сосны – кусочек шерсти. | Обследуйте территорию вокруг сосны и найдите следы пребывания «Снежного человека».  &Lcy;&icy;&tcy;&iecy;&rcy;&acy;&tcy;&ucy;&rcy;&ncy;&ycy;&jcy; &kcy;&lcy;&ucy;&bcy; &Lcy;&icy;&tcy;&iecy;&rcy;&acy;&tcy;&ucy;&rcy;&ncy;&ocy;&iecy; &tcy;&vcy;&ocy;&rcy;&chcy;&iecy;&scy;&tcy;&vcy;&ocy;, &Rcy;&icy;&scy;&ocy;&vcy;&acy;&ncy;&icy;&iecy; &icy; &zhcy;&icy;&vcy;&ocy;&pcy;&icy;&scy;&softcy;: "&Scy;&ocy;&scy;&ncy;&acy; &icy; &IEcy;&lcy;&softcy;" &pcy;&rcy;&ocy;&dcy;&ocy;&lcy;&zhcy;&iecy;&ncy;&icy;&iecy; &icy; &rcy;&icy;&scy;&ucy;&ncy;&kcy;&icy;  &Acy;&kcy;&vcy;&acy;&rcy;&iecy;&lcy;&softcy; &Dcy;&iecy;&bcy;&yucy;&tcy;. &Fcy;&ocy;&tcy;&ocy; 1Предположите, с какой целью он приходил в это место, после чего сделайте соответствующую запись в дневник наблюдений. |
| **2 стоянка**  Поисковая группа (отряд), следуя по карте, прибывает на место 2-ой стоянки, где были обнаружены загадочные следы. Это ***берег озера***, поросший густым кустарником. Следы ведут вглубь кустарника. В зарослях разбросаны перья, обглоданные кости, примитивное приспособление для ловли рыбы, на ветках кустов – кусочки шерсти.  http://rebzi.ru/UserFiles/festival/preview/9ee1226661.jpg | Обследуйте территорию вокруг озера и определите места пребывания «Снежного человека». Определите, с какой целью он приходил в это место, чем питался, как добывал пищу, после чего сделайте соответствующую запись в дневник наблюдений |
| **3 стоянка** Поисковая группа (отряд), следуя по карте, прибывает на место 3-й стоянки, где были обнаружены загадочные следы.  В ***чаще леса*** виден шалаш, рядом костровище, возле шалаша обработанные палки с каменными наконечниками, камни для разведения огня, другие примитивные предметы быта. | http://www.noarov.ru/arch-for-children/shalash/shslash9-1.jpgОбследуйте территорию стоянки, определите места пребывания «Снежного человека». Определите, с какой целью он посещал это место, когда был здесь последний раз, как применял найденные предметы. Разведите огонь при помощи найденных предметов. Сделайте запись в дневник наблюдений. |
| **4 стоянка** Поисковая группа (отряд), следуя по карте, прибывает на место 4-ой стоянки, где были обнаружены загадочные следы.  ***Большая светлая поляна***. На ней много следов различных зверей и птиц, обитающих в этом лесу. Под деревом лежат на бересте собранные грибы и ягоды, травы сушатся на этом же дереве. | Обследуйте территорию поляны, определите места пребывания «Снежного человека», определите, с какой целью он посещал это место. Когда был здесь в последний раз? Как применял найденные вами предметы?  &Ncy;&acy; &lcy;&iecy;&scy;&ncy;&ocy;&jcy; &ocy;&pcy;&ucy;&shcy;&kcy;&iecy;Определите по следам, оставленным на поляне, с какими обитателями леса «дружил» Йети. Сделайте соответствующую запись в дневник наблюдений. |
| **5 стоянка** Поисковая группа (отряд), следуя по карте, прибывает на место 5-ой стоянки, где были обнаружены загадочные следы.  serra2На территории ДОЛ есть здание, задняя стена которого обращена к лесу. На этой стене видны примитивные рисунки. Это послание Йети людям. | Обследуйте рисунки на стене, определите пребывание здесь «Снежного человека». Определите, с какой целью он посещал это место. Когда был здесь в последний раз? Расшифруйте послание Йети и нарисуйте ему ответ.  Сделайте соответствующую запись в дневник наблюдений. |

**Этап 6**

**«Творческие задания по окончании экспедиции»**

Творческие задания раздаются группам по возвращению из экспедиции. На привале в течение 30-40 минут идет подготовка к заключительному этапу.

Варианты заданий:

* составьте меню для Йети;
* напишите биографию Йети;
* напишите гороскоп Йети;
* составьте инструкцию «Как помыть Йети»;
* составьте инструкцию «Как подружиться с Йети».

**Этап 7**

**«Вечерняя дискотека «Йети с нами»**

Группы демонстрируют танцы, обучая Йети (переодетого вожатого), проводят презентации инструкций, меню и т.д. Здесь же можно провести награждение участников экспедиции.

**Этап 8**

**«Анализ игры»**

Анализ игры проводится на вечернем огоньке. Вожатые зачитывают творческие отчеты поисковых групп, обсуждают игру, обмениваются мнениями, просматривают видеоролики про «Снежного человека».

В анализ можно включить анкетирование игроков (или вожатых) по следующим вопросам:

* Насколько понятно была разработана игра - приключение?
* Насколько универсальны были правила игры?
* Насколько полно Вы прочувствовали себя в роли исследователей?
* Что мешало вам в экспедиции, чего не хватало для игры?
* Смогли ли Вы воплотить свои игровые планы, и если нет, то, что этому помешало?
* Какие игровые моменты Вам больше всего понравились?
* Какие неудачи и ошибки были допущены ведущими при проведении игры?
* Кто из игроков, с Вашей точки зрения, лучше всех сыграл роль исследователя?
* Каково Ваше мнение о технической стороне организации игры?
* Что Вы хотели бы пожелать организаторам игры на будущее?