

Напольная игра «Мой край»

Игра направлена на повторение и закрепление знаний, необходимых для успешного осуществления школьниками общественно-полезной деятельности (на примере Красноярского края).

Игра может быть организована как среди подростков (от 12 лет), занимающихся общественно-полезной деятельностью, так и среди педагогов, осуществляющих подготовку детских общественных объединений. Количество игроков: от 2 до 8, так же можно играть командами.



На цветном игровом поле в виде карты Красноярского края представлены различные позиции, по которым продвигаются игроки. Каждая позиция – определённое задание или процедурная точка («шаг назад», «два шага вперёд» и т.п.). Игроки начинают игру от

«старта» и по очереди бросают кубик, выполняя шаги по числу выпавших точек. Попадая на определённую позицию, игрок вытягивает карточку соответствующего цвета (карточки находятся у ведущих игры). Задача игрока - выполнить задание, представленное на карточке. Выигрывает тот, кто быстрее доходит до «финиша». По игровому полю участники передвигаются с помощью фишек-самолётиков. Продвижение на следующую позицию возможно только в случае правильного выполнения задания. В случае невыполнения – игрок остаётся на той же позиции.

Все задания сгруппированы по трём уровням. Задания первого уровня (позиции зелёного цвета): вопросы о Красноярском крае и вопросы, связанные с теорией общественно-полезной деятельности. Например, «Кто является губернатором Красноярского края?», «Назовите телерадиокомпании г.



Красноярска», «Назовите краевую акцию, направленную на повышение уровня грамотности среди жителей Красноярского края», «Назовите формы работы с экспертами в проекте, написанном по технологии «Я-гражданин»».



Задания второго уровня (позиции оранжевого цвета): вопросы о детских объединениях Красноярского края (в модификации – о детских объединениях г. Сосновоборска). Например, «В каком городе базируется детское общественное объединение «Актив 24»?», «Назовите символ школы юных менеджеров «Перспектива» г. Сосновоборска?» и др. Задания второго уровня допускают, что участники могут искать ответы на вопросы, обращаясь к окружающим людям. Для этого дополнительно ведущими засекается время.

Задания третьего уровня (позиции красного цвета) – это творческие задания. Например, «Нарисуйте герб Красноярского края», «Спойте фрагмент Гимна РФ» и т.п.



Разработчики игры - "Школа юных менеджеров "Перспектива", 2012 г. Приятного полёта!

