

Ролевые игры.

***Кандидат физико-математических наук, доцент каф. математического анализа
СГУ, Грובהа Т.А.***

**Человек играет только тогда, когда он
в полном значении слова человек, и
он бывает вполне человеком лишь
тогда, когда играет.
Ф. Шиллер**

Воспитание детей в детском оздоровительном лагере в большинстве случаев сводится к процессу обучения их тому, в какие игры они должны играть.

Среди различных активных методов, которые используются в практике, хочу выделить *деловую игру*, так как именно она активизирует мыслительную деятельность ребенка, развивает творческие способности.

В деловых играх в основе игрового замысла лежит моделирование различных жизненных ситуаций: игра представляет участнику возможность «примерить» на себя различные роли: экскурсовода, учителя, президента, директора и т.п. Использование деловых игр укрепляет межличностные связи детей в отряде, раскрывает творческий потенциал каждого ребенка.

В процессе игры ребенок попадает по сути дела в экстремальную ситуацию, в ее процессе происходит интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

ИГРА «ВЫБОРЫ ПРЕЗИДЕНТА»

Сценарий игры позволит вожатому быстро и качественно решить множество вопросов оргпериода смены. Мероприятие может проводиться либо внутри отряда (в старших отрядах), либо носить общелагерьный характер, и участвовать могут кандидаты от каждого отряда. Также игра хороша в случаях, когда в вашем лагере наряду со взрослым управлением вводится детское самоуправление.

Игра «Выборы Президента» предполагает выступления кандидатов, дебаты, агит-шоу. Так что работа над речью является одной из важнейших задач, которые мы перед собой ставим.

Учебно-деловая игра «Выборы Президента», как правило, не оставляет никого равнодушным. Нагрузка на каждую команду бывает столь ощутимой, что у школьников совсем не остается свободного времени. Ребята всегда всей душой отдаются подготовке к игре. Но сама игра в финале, борьба кандидатов, которая воспринимается всеми участниками игры очень серьезно, ожидание подсчета голосов избирателей, праздничная атмосфера, царящая в школе в день выборов, преодоление ребятами трудностей как творческого, так и организационного порядка - все это делает учебно-деловую игру «Выборы Президента» заметным, запоминающимся событием в жизни подростков.

Целями и задачами игры являются:

1. формирование активной и ответственной гражданской позиции у подростков;
2. создание установки на осознанное отношение к выборам;
3. оказание помощи в понимании сути технологии избирательной кампании, закрепление знаний о структуре органов государственной власти, механизме их формирования и полномочиях;
4. сплочение коллектива, выявление лидера в отряде;
5. развитие коммуникативных способностей участвующих, и т.д.

Оборудование:

- 1) бумага;
- 2) фонотека;
- 3) микрофон;
- 4) карточки для голосования;
- 5) «урны» для голосования;
- 6) фломастеры, карандаши;
- 7) ватман
- 8) щиты.

Подготовительный этап.

Цель — выбрать кандидата в президенты от отряда. После окончания игры этот человек может стать командиром отряда. Командир отряда может оставаться одним и тем же весь поток, либо переизбираться через определенный срок (например, через каждые 7 дней).

Вожатый: «Сегодня мы собрались в этом зале, чтобы выбрать кандидата в президенты от отряда (вожатый объясняет функции и полномочия президента лагеря (отряда). Функции и полномочия президента зависят от специфики лагеря). Кандидатом в президенты может стать любой из вас. Кандидат набирает себе кабинет советников, и вместе они образуют партию или блок. Их может быть несколько. За определенный промежуток времени партии (блоки) придумывают себе название и девиз, готовят программу и продумывают рекламную кампанию. Затем кандидаты со своими кабинетами представляют свои программы на суд избирателей — проводится пресс-конференция. Избиратели должны образовать из своего числа избирательный комитет. После представления программ партии получают право проводить рекламную кампанию, цель которой — завоевать симпатии электората и собрать как можно большее количество подписей в поддержку кандидата на пост президента. На следующий день или вечером избирком проводит выборы президента. Кто из вас хочет выдвинуть свою кандидатуру на пост президента?».

Выдвижение кандидатов на пост президента отряда

Задания для кандидатов:

1. Самопрезентация «Я - моими глазами».
2. Блиц-опрос «Я - интеллектуальная».
3. Программа «Я-президент».

1) Задание для кандидатов: выступить с короткой, но оригинальной речью, в которой они сообщают свои биографические данные и описывают жизненный путь, словом, представляют себя (1 минута).

2) Избиратели должны знать об уровне компетенции своих кандидатов. Кандидатам предлагается блиц-опрос из некоторого количества экономических, политических, биологических, и др. вопросов.

- 3) Кандидат должен представить свою избирательную программу развития отряда.

Образование кабинета.

Кандидаты набирают себе кабинет (количество министров может быть либо ограничено, либо -нет).

1) Создавшийся кабинет во главе с кандидатом должен в течение 5 минут придумать доклад на следующие темы:

«Гусь свинье не товарищ». «Баба с возу-кобыле легче» «Рожденный ползать летать не может». «Деньги не пахнут». «Бедность не порок», и т.д.

2) Кандидатам предлагается одна из следующих ситуаций:

а) Космический корабль возвращается на Землю, где за время его отсутствия прошла тысяча лет. На борту корабля командир и команда, которые за долгие годы полета стали сплоченным высококвалифицированным коллективом. При приближении к Солнечной системе командир получает конфиденциальное сообщение с Земли, в котором сказано, что за время отсутствия корабля на Земле произошли необратимые экологические изменения, и в привычной для людей форме цивилизация больше не существует. Разумная жизнь на Земле сохранилась в другой – энергетической форме. Жители Земли предлагают команде либо перевести жизнь каждого члена экипажа в энергетическую форму, либо создать резервацию с привычными формами жизни.

Кандидату в президенты предлагается найти способ информирования своей команды о случившемся и до возвращения корабля на землю сообщить о принятом решении.

Как действовал бы президент (командир корабля), чем занималась бы его команда, и как была бы организована работа экипажа в этой ситуации?

б) Отряд, проснувшись утром, не находит воспитателей. Они заболели, уехали, убежали... Как действовал бы президент, чем занимался бы его кабинет, как была бы организована жизнь лагеря или отряда в этот день?

Разрешается совещание кабинета в течение 1 минуты.

3) Выборы избиркома.

Перед тем, как задания получают кабинеты и кандидаты, ребята должны выбрать избирком и главу избиркома. Функции избиркома — следить за действиями партий, обеспечивать им нормальную работу. Избирком проводит голосование, подсчитывая голоса и вывешивая результаты голосования (под руководством вожатых).

Предвыборная компания

Каждая команда по очереди зачитывает свои программы. Потом она начинает рекламную компанию в свою пользу. Это могут быть рекламные щиты, бегущие строки, листовки, и т.д. Избирательная деятельность оговаривается с избиркомом, указывается, что можно и что нельзя. Можно устроить пресс-конференцию, или дебаты, на которых кандидаты и их команды отвечают на вопросы журналистов (журналистами могут быть все желающие). Назначается время выборов, оговаривается форма и правила их проведения (выступление главы Избиркома).

Выборы

По требованию Избиркома предвыборная агитация заканчивается за 30—60 минут до выборов. Собираются листы с подписями. Избирком готовит во время агитации урну и бюллетени. Каждый избиратель имеет право проголосовать только за одного кандидата. Избирком следит за тем, чтобы процесс голосования проходил честно и в соответствии

Подведение итогов.

Избирком и вожатые вскрывают урны, подсчитываются голоса, выносятся решение. Готовится отчет о проделанной работе. Оглашаются права и обязанности президента. Президент дает клятву электорату. Назначается срок перевыборов.

ИГРА «РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ»

Игры такого типа также могут быть проведены и как КТД, и как отрядное либо межотрядное дело. Хороши они во время дождей, когда делать особо нечего, а занять детей чем-то надо. К плюсам игры можно отнести и то, что она не требует особой подготовки.

Содержание игры может варьироваться. Например, вы можете сделать вместо «рекламной кампании» такие игры, как «ярмарка», «телепередача», «суд», и т.д.

Цели и задачи:

1. В процессе игры происходит знакомство детей с представителями других отрядов и групп;
2. процесс голосования учит ребенка справедливо оценивать соперника;
3. каждый ребенок имеет возможность попробовать себя в совершенно новой для него роли;
4. игра учит детей работе в малых группах, умению слушать друг друга; знакомит с процессом создания рекламы и возникающими при этом трудностями;
5. игра развивает в детях чувство собственной значимости, повышает навыки актерского мастерства; каждая личность может самореализоваться в процессе игры.

Оборудование:

- 1) костюмы;
- 2) фонотека;
- 3) карточки с названием рубрик (здоровье, образование, культура, отдых и т.д.);
- 4) разноцветные карточки для голосования;
- 5) «урны» для голосования;
- 6) фломастеры, карандаши;
- 7) ватман.

Подготовительный этап

Участвуют все желающие. Каждый участник произвольно вытаскивает карточку определенного цвета. Цветов должно быть столько, сколько вы хотите сформировать групп. В каждой группе может быть от 8 до 12 человек. Играющие разбиваются на группы по цветам. Каждая группа представляет собой рекламное агентство. После этого представитель каждой группы вытаскивает рекламную сферу - это могут быть здоровье, образование, культура, отдых и т.д. и номер очередности показа рекламы. После этого ведущий объясняет правила и основные этапы, которые требуется осветить в выступлении. На подготовку каждой группе дается от 40 до 60 минут в зависимости от индивидуальных особенностей детей. По истечении указанного времени ведущий объявляет конец подготовки. Дети рассаживаются на свои места и смотрят выступления других групп в порядке очередности. После выступлений расставляются «урны», цвета которых совпадают с цветами групп. Каждый участник игры голосует за агентство, понравившееся больше всего. По итогам голосования происходит награждение команд.

Игровое действие

Каждый человек в своей жизни сталкивается с различными раздражителями. Наиболее сильный из них - реклама. Хотим мы этого, или нет, но с ней мы сталкиваемся каждый день. Все мы знаем, что «реклама - двигатель торговли». Проявляться она может в самых различных формах - это теле-, радио-, видеоролики, бегущие строки, слоганы, полиграфическая продукция, двадцать пятый кадр, и т.д. Цель нашей игры - научиться представлять товар «лицом», т.е. научиться делать рекламу.

Каждая группа представляет собой рекламное агентство. Каждое агентство выбирает карточку с указанием той сферы жизни, товар из которой ему предстоит рекламировать.

Для создания проекта вам необходимо обратить внимание на следующие аспекты:

- 1) выбор рекламной формы;
- 2) непосредственная идея рекламы;
- 3) составление текста, подбор музыки, и т.д.

В создании рекламы существует несколько этапов:

1) исследование рынка, определение потребителя, на которого рассчитан ваш товар. Если ваши зрители - это ребята, то вам нужно выбрать такой товар, который их максимально заинтересует;

2) исследование средств массовой информации, определение тех, которые будут задействованы в вашем рекламном проекте.

В результате выступления вы должны убедить потребителя в том, что именно ваш товар является самым необходимым и заставить его проголосовать именно за вашу группу.

По одному представителю от агентства подходят для выбора рекламной сферы. Затем приступают к работе над рекламным проектом. Необходимо выбрать объект рекламы, создать общую идею, выбрать рекламных агентов, музыкального редактора, сценарную группу, а также директора рекламного агентства, координирующего действия всего коллектива.

После того, как просмотрены все рекламные проекты, каждый из присутствующих, являясь одновременно и создателем своей рекламы, и потребителем чужой, должен «купить» один из товаров конкурирующего агентства, т.е. опустить свою карточку в урну той группы, товар которой хотел бы приобрести. Побеждает агентство, набравшее большее количество голосов.

И помните, что конечный результат зависит от скоординированных действий всей группы!

ИГРА «ВЕСТЕРН»

Форма игры: игра на местности продолжительностью весь день (или 2 дня при наличии в лагере туристического снаряжения).

Цели и задачи игры:

1. Поставить игроков в экстремальную ситуацию, требующую нестандартных решений от каждого игрока.
2. Познакомить отряды друг с другом. Установить межличностные и межгрупповые связи.
3. Сплотить коллектив, выявить лидеров в отряде;
4. Развить коммуникабельность участвующих, и т.д.

Реквизит:

- Пакет заданий для каждой команды.
- Необходимые бумаги для чиновников и представителя компании.
- Игровые деньги.
- Пистолеты и ружья, костюмы под Дальний Запад (шляпы, ремни, тесьма, бахрома и т.д.), костюмы и оружие для индейцев.
- "Золотой божок" - статуя.
- Сухой паек для салуна.
- Расписание дня для каждого отряда.

Подготовительный этап

Участвуют все старшие отряды. Накануне на планерке каждый вожатый выбирает роль для своего отряда. Это могут быть:

1. **Крупные землевладельцы** и их семьи - 5-6 кланов. Хозяева земель и скота. Занимаются расширением владений, получают доход с продажи скота. **Цель:** полный захват власти.
2. **Фермеры** - 10-12 глав семей и их домашние. Владеют небольшими участками земли, занимаются выращиванием маиса и кукурузы. Многие погрязли в долгах. **Цель:** сохранить свои участки, расплатиться с долгами.
3. **Ковбои.** Наемные рабочие крупных землевладельцев. Не имеют семей. В лучшем случае имеется лошадь и кольт за поясом. Любимый отдых - посещение салуна. **Цель:** добиться более высокой оплаты труда.
4. **Проводники-следопыты.** Охотятся в окрестных лесах. Довольно зажиточны, продают шкуры диких животных. По найму ведут отстрел хищников, угрожающих скоту. Поддерживают дружеские отношения с индейцами, знают их нравы и обычаи. **Цель:** уберечь лес от вырубки.
5. **Местный шериф и рейнджеры.** Вооружены до зубов. **Цель:** обеспечить порядок, поймать преступников, не допустить суда Линча.
6. **Индейцы.** Живут по своим обычаям. По возможности, в мире со всеми остальными, но в случае драки в стороне не остаются. **Цель:** вернуть золотую статую в племя, не дать отнять последней земли.

Также есть отдельные персонажи, которых играют вожатые: **священник** (возможно, с 1-2 помощниками), **хозяин салуна** (подпольно торгует оружием), **делец** (перекупщик скота), **врач**, **чиновники**, **представитель компании**, **наемный убийца**. Вожатые без ролей: два регистратора смертей, осуществляющие подробную регистрацию обстоятельств гибели, по мере надобности - предварительное обсуждение игровых действий, принятие принципиальных решений по ситуации игры. Двое вожатых, следящих за игровым действием, координирующих все действия и принимающих экстренные решения, они могут изменить ход игры. Один вожатый в овраге.

Каждая команда продумывает ход своих действий в соответствии с игровым действием. Например, ковбои устраивают родео, индейцы во время свадьбы- обрядовые песни и пляски, и т.д.; на эти зрелища приглашаются все остальные группы населения.

Легенда игры.

Действие происходит в не так давно образовавшемся поселке, вблизи границы с Мексикой. Год назад все окрестные земли, в том числе территория поселка, принадлежали индейцам. Сейчас, благодаря умелым действиям следопытов, поселенцы обосновались здесь и зарегистрировали участки. С одним из индейских племен установлены дружественные отношения: глава следопытов женат на дочери вождя этого племени. Благодаря этому проблема защиты от внешних врагов в лице индейцев решена.

В поселке по роду занятий и материальному благосостоянию сложились 4 основные явные группы населения:

1. крупные землевладельцы (хозяева обширных пастбищ и скота);
2. мелкие фермеры (занимаются земледелием, наемных работников не держат; большинство в долгах);
3. ковбои (наемные работники крупных землевладельцев);
4. следопыты (зажиточные охотники и трапперы);

Также имеется особая группа - местный шериф с командой, обеспечивающая порядок и охрану жителей. Есть ещё недавно прибывший христианский священник, желающий нести свет истинной веры жителям посёлка, а для этого построить здесь храм, а может и небольшой монастырь.

Периодически между группами возникают столкновения; некоторые из них окончились убийствами, которые до сих пор не раскрыты. Сами группы представляют собой единое целое ("один за всех и все за одного"), в каждой выделился свой лидер, отстаивающий интересы всей группы и каждого из ее членов.

Спорные вопросы, возникающие между жителями поселка, решает Совет, в основном состоящий из крупных землевладельцев, что не устраивает остальное население. Поэтому было решено избрать главу поселка (мэра), который действовал бы в интересах большинства жителей.

Кроме явных групп имеются две тайные группы, члены которых "рассеяны" по явным. Первая - религиозная секта, считающая, что всё зло в мире - от цивилизации; сюда эти люди убежали для спасения души, они абсолютные враги любой техники и прогресса. Вторая тайная группа гораздо более прозаична, это просто кладоискатели. Лет 10 назад группа бандитов умудрилась похитить у здешних индейцев их главный священный символ - золотого божка. Преследуемые индейцами, бандиты успели закопать статую, после чего почти все были перебиты, уцелел только один. Сейчас он пришёл с группой (одному статую не увезти) за этой статуей, только он знает, где она зарыта.

В поселке и его окрестностях, кроме частных полей и пастбищ, имеются так называемые поселковые земли, непригодные ни для полей, ни для пастбищ. Это большой каменистый овраг недалеко от посёлка. Земля эта числится официально собственностью всего посёлка, что-то сделать с ней возможно только с согласия не менее 75% жителей посёлка. Кроме того, этот овраг - священное место здешних индейцев (они и не подозревают, что юридически этот овраг уже им не принадлежит!), здесь они проводят свои праздники. Именно в овраге бандиты закопали похищенную статую.

Игровое действие

В овраге стоят индейцы - у них свадьба. Вскоре после начала игры они уходят. В посёлке в это время происходят выборы мэра и официальное утверждение шерифа. По окончании

выборов в поселок приезжает представитель Восточно-Западной железнодорожной компании и требует местное начальство. На собрании Совета он объявляет, что прокладывается железная дорога к западному побережью, которая может пройти через многострадальный овраг рядом с этим поселком, но при двух условиях. Первое - необходимы подписи не менее 75% жителей посёлка под договором с компанией. Второе - необходимо набрать в посёлке не менее 15 человек (и официально заключить с ними контракты) для работы на строительстве. Время выполнения условий ограничено 1,5 часами, в случае положительного решения посёлок получает 3% прибыли компании (огромная сумма для маленького поселка), в случае отрицательного решения дорога (а с ней и прибыли) пойдёт через другой посёлок.

Поскольку представитель абсолютно уверен в положительном ответе, он сразу привёз с собой несколько топографов, которые начали предварительные работы в овраге и им уже нужны чернорабочие.

Железная дорога многим предвещает огромные перспективы, но есть 3 группы, которые категорически против строительства дороги и конкретно моста через овраг.

1. Это тайная группа кладоискателей, которая понимает, что при строительстве моста их клад непременно будет обнаружен, а незаметно его теперь не достанешь - работы в овраге уже начались.

2. Это тайная группа сектантов - для них паровоз хуже Сатаны.

3. Это группа следопытов, открыто выступающая против загрязнения окружающей среды, осквернения священных мест, а по сути - против уничтожения их мира т.к. в цивилизованном мире следопыты не нужны.

В разгар решения вопроса о железной дороге в поселок прибывают три человека, представившиеся судебными чиновниками из трёх разных соседних штатов. Каждый требует выдать одного из лидеров (лидера следопытов, только что утверждённого шерифа, новоизбранного мэра), обвиняя его в преступлении, совершенном в штате, представителем которого данный чиновник является.

Один из чиновников, на самом деле, является бандитом, которого наняли враги обвиняемого. Обвиняемый невиновен.

Второй действительно чиновник, обвиняемый совершил преступление, но при вынуждающих обстоятельствах (чего обвиняемый доказать не может, но в посёлке есть свидетель).

Третий чиновник явился задержать действительно совершившего преступление, но ему лишь известны имя и примерные черты обвиняемого.

Причины разногласий групп.

Месяц назад индейцы откочевали на дальние охотничьи угодья. Воспользовавшись этим моментом, скотовладельцы решили вырубить часть леса для расширения пастбищ, что, конечно, не устраивает следопытов, т.к. лес дает им средства к существованию. Фермеры не против вырубки леса: это дает им надежду сохранить участки.

Ситуация для следопытов усугубилась еще и тем, что недавно несколько следопытов указывали дорогу на новое пастбище стадам, но скот забрел в болото и почти весь погиб. Кто в этом виноват - ковбои, перегонявшие скот, или проводники-следопыты - не ясно, но хозяева стад требуют поиска виновных и возмещения убытка: деньгами или бесплатной работой.

Кроме того, среди ковбоев подогревает ситуацию бывший шериф соседнего штата, призывающий ковбоев любыми способами бороться за повышение оплаты. На деле это главарь банды скотокрадов, которому на руку дестабилизация обстановки в поселке.

Двое крупнейших скотоводов решили, поженив наследников, основать единую династию и объединить земли. Этому мешает то, что участки разъединяют маисовые поля двух фермеров; оба скотовода предпринимают совместные усилия, чтоб сжить фермеров с земли (потравы и т.д.). Купить поля не удастся, т.к. отец одного из фермеров погиб в стычке за эту землю с индейцами и завещал сыну беречь участок; второй же лучший друг первого фермера, не уходит со своего участка из солидарности. Скотоводам нужно все больше земель под пастбища, и они пытаются отобрать часть земель у фермеров.

Фермеры презируют ковбоев за дикие нравы и образ жизни, ковбои фермеров - за трудо-голизм и долготерпение; но и те и другие бедны и притесняемы скотоводами.

Основные моменты игры:

1. Предвыборные дебаты на площадке перед салуном. Выяснение отношений между группами.
2. Приход представителя компании с предложением сотрудничества.
3. Решение вопроса о железной дороге.
4. Приход чиновников. Ситуация отношения и самоопределения к требованиям чиновников.
5. Последствия выбора: когда выдают или убивают (в крайнем случае судом Линча) главу следопытов, приходят индейцы с требованием выдать любых 5 человек за нанесенное оскорбление, иначе объявляют войну; если убивают хотя бы одного из настоящих чиновников, то приходит отряд рейнджеров и забирает всех виновных.

Послеигровой разбор.

Проводится по возможности для каждого игрока, оказавшегося в Стране Мертвых. Целью данного разбора является вывод игрока на рефлекссию своих игровых действий.

Общий разбор игры проводится с целью высказывания собственного взгляда на действия игроков, обмена впечатлениями.

Идея игры может видоизменяться, можно написать другую легенду, поставить перед командами другие задачи. Но то, что удовлетворение от проведенного времени останется и у детей, и у вожатых, - это 100 % !!!

Ролевая игра «Медосмотр» из смены «Летний десант»

ЗАТРАВКА:

Все участники строятся на плацу. Главнокомандующий дает установку:

- Равняйся! Смирно! Значит так, салаги! В связи с началом весеннего призыва и хроническим недобором и невыполнением плана по набору новобранцев, вы все призываетесь в ряды доблестной и великой Армии РФ! Для этого вам необходимо пройти медосмотр. Каждый из вас получает лист медосмотра и проходит всех врачей, указанных в нем! Для прохождения каждого врача вам потребуется некоторое количество справок, которые вы можете получить в одном из бюрократических учреждений. В зависимости от количества пройденных врачей вы будете направлены в один из родов войск. Соответственно, чем больше каждый из вас пройдет врачей, тем престижнее будут войска, в которых он будет отдавать честь, т.е. долг Родине. Время на прохождение медкомиссии – 60 мин. После этого все обязаны явиться в штаб для получения дальнейших инструкций. Вопросы есть? Взводные раздать листы медкомиссии.

ХОД ИГРЫ:

Каждый призывник (игра идет в стиле каждый сам за себя) получает лист на котором в различном порядке указываются врачи, которых необходимо пройти (см. приложение №1). Но все не так-то просто, при прохождении врачей, курсантов ожидают следующие трудности:

- 1) Длинные очереди в каждый кабинет
- 2) Каждый врач требует одну-две справки, которые можно получить:
 - Ø налоговая инспекция,
 - Ø пенсионный фонд,
 - Ø домоуправление,
 - Ø канцелярия,
 - Ø паспортный стол,
 - Ø собес
- 3) Во всех вышеперечисленных службах справки получают не сразу, а с задержками и волокитой (то обед, то отправляют в другую службу, совещание и т.д. и т.п. лишь бы не давать справку.)
- 4) Для получения справки необходимо что-либо сделать (песня танец и т.д.)

В результате у каждого призывника будет определенное кол-во подписей врачей, в зависимости от них призывник попадает служить в определенный род войск. (приложение №2) В штабе ему объявляется где он будет служить и призывника отправляют в определенное место для несения службы.

Там его поджидает прапорщик, который за несколько минут обучает новобранцев основам строевой подготовки и некоторым речевкам, которые они будут кричать на параде.

Игра завершает торжественным парадом в честь генералиссимуса, на котором все проходят по площади, выкрикивая свои кричалки.

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

Лист медосмотра:

ВРАЧ	МЕСТОРАСПОЛОЖЕНИЕ	ПОДПИСЬ	ПРИМЕЧАНИЯ
<i>Лор</i>			
<i>Хирург</i>			
<i>Проктолог</i>			
<i>Гинеколог-уролог</i>			
<i>Стоматолог</i>			
<i>Процедурная</i>			
<i>Штаб</i>			

ПРИЛОЖЕНИЕ №2

Таблица соответствия подписей родам войск.

<u>№</u>	<u>Род войск</u>	<u>Кол-во подписей</u>
1)	Спецназ	6
2)	Десант	5
3)	Мор. пех	4
4)	Погран. войска	3
5)	Пехота	2
6)	Ж/д войска	1
7)	Стройбат	0

ПРИЛОЖЕНИЕ №3

Возможные справки

<p>налоговая инспекция</p> <ol style="list-style-type: none">1) Справка о том, что призывник заплатил налоги на шерсть2) Справка о том, что призывник может спать спокойно3) Справка о том, что призывник имеет крепкие нервы4) Справка о том, что призывник не является владельцем ядерно-химического завода	<p>пенсионный фонд</p> <ol style="list-style-type: none">1) Справка о том, что призывник не получает пенсию2) Справка о том, что призывник доволен пенсией, которую получает его бабушка3) Справка о том, что призывник никогда не брал в долг у пенсионера4) Справка о том, что призывник всегда переводит всех бабушек через все дороги
<p>Домоуправление</p> <ol style="list-style-type: none">1) Справка о том, что призывник не работает сантехником2) Справка о том, что призывник не кидает мусор мимо мусорки3) Справка о том, что призывник реально разводит кактусы4) Справка о том, что призывник боится гусениц	<p>канцелярия</p> <ol style="list-style-type: none">1) Справка о том, что призывник действительно призывник2) Справка о том, что призывник никогда не пытался «косить» от армии3) Справка о том, что призывник умеет писать, читать и т.д.4) Справка о том, что призывник знает что такое канцтовары
<p>паспортный стол</p> <ol style="list-style-type: none">1) Справка о том, что призывник действительно мужчина / женщина2) Справка о том, что призывник действительно человек3) Справка о том, что призывник на самом деле не верблюд4) Справка о том, что призывник имеет паспорт.	<p>собес</p> <ol style="list-style-type: none">1) Справка о том, что призывник не имеет детей2) Справка о том, что призывник не хочет иметь детей на время службы3) Справка о том, что призывник разбирается в грязном белье4) Справка о том, что призывник проходил флюорографию.

Еще один вариант ролевой игры «Медосмотр»

Конкурс 1. “Главврач”. На прием к главному врачу пришли пять больных (другие врачи болеют, иногда приходится лечить). У каждого что-нибудь болит: зуб, живот, голова, горло, у одного высокая температура. В роли больных - специально подготовленные актеры, которые умело стимулируют каждый свое заболевание. “Главврач” должен из предложенных ему лекарств выбрать каждому больному подходящее. Количество больных, получивших правильное лечение, определяет количество заработанных “главврачом” баллов. Для усложнения задания можно взять лекарство, которое ни одному больному не подходит, например, димедрол. Лекарства: но-шпа, аспирин, цитрамон, анальгин, фурацилин.

Конкурс 2. “Терапевт”.

Необходимо с расстояния 3 метров попасть в рот “главврачу” тремя витаминками. Каждое попадание - 1 очко.

Конкурс 3. “Травматолог”.

Каждый “травматолог” получает комплект картонных “костей” человека. Необходимо как можно быстрее сложить полный скелет. Для усложнения задания можно добавить одну лишнюю “кость”. Первый сложивший получает 8 очков, второй - 5 очков, третий - 3 очка. За каждую ошибку - штраф 1 балл.

Конкурс 4. “Хирург”.

“Хирургам” предлагается комплект внутренностей человека, вырезанных в контурном варианте из цветного картона. Это могут быть мозг, легкие, сердце, желудок, печень, почки. Необходимо как можно быстрее разместить муляжи на скелете, только что сложенном “травматологом”. Система оценок как в предыдущем конкурсе.

Конкурс 5. “Окулист”.

“Окулистам” демонстрируется таблица, на которой 10 человечков с номерами соединены извилистыми “дорожками” с 10 домиками с буквами. Нужно, внимательно проследив все “дорожки” глазами, выяснить, кто в каком домике живет. Учитывается быстрота и точность исполнения задания. Система оценок как в предыдущем конкурсе.

Конкурс 6. “Логопед”.

Необходимо внимательно прослушать стихотворение, сочиненное одним из членов “Общества непризнанных поэтов”, страдающих : различными дефектами речи. В роли “непризнанных” - подготовленные актеры, один из которых симулирует заикание, другой не выговаривает шипящие, а третий испытывает проблемы со звонкими согласными (“л”, “р”). Требуется “перевести” “произведения” поэтов на “нормальный” язык. Примеры стихотворений:

а) - А-а-а, - заплакала Аленка.

- На ! - сказала ей сестренка,

Алый цветик сорвала

И Аленушке дала.

А та рада.

б) Варезки у Вари

Пропали на бульваре.

Воротилась Варя

Вечером с бульвара,
И нашла в кармане
Варежки Варвара.
Вот ведь как!

в) Дождик, дождик, не дожди !
' Дождик, дождик, подожди
Дай дойти до дому
Дедушке седому.

Конкурс 7. “Санитар”.

На полу рассыпаны три набора детской игры “Маленький доктор” (шприц, секундомер, мензурка, пинцет, скальпель, очки, термометр, ложечка, ножницы). Необходимо скомплектовать каждому “санитару” по набору и отнести в жюри.

Для усложнения задания можно связать “санитарам” ноги и добавить “лишние предметы”. Система оценок как в конкурсе 2.

Интеллектуальная игра "Армейская жизнь"

Цели и задачи:

- пополнить историко-краеведческие знания участников об истории русской армии, государственной символике
- физическое развитие учащихся, укрепление здоровья и формирования навыков здорового образа жизни
- военно-профессиональная ориентация молодежи
- популяризация службы в армии

Оформление: плакаты с военной символикой и родами войск.

Оборудование: бумага, ручки, спортивный инвентарь (гири), пуговицы, иглы, нитки, ткань, ножницы, ножи, картошка, крупы (рис, гречка), акварельные краски, кисточки.

I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Историческая справка

1 команда:

1. Из чего состояла вооружение древнерусского воина? (Лук со стрелами, копья, мечи, булавы, секиры, кольчуги, шлемы, щиты)
2. Кто изобрел первый в мире пулемет? (американский изобретатель Максим, 1885г.)
3. Назвать самое высокое звание, существовавшее в русской армии? (Генералиссимус)
4. Каким женским именем был назван реактивный снаряд и песня времен ВОВ? (Катюша)
5. Летчик, который 18 суток, пробыл в плену, после ампутации ступней обеих ног освоил протезы и вернулся на фронт? (ГСС Маресьев)

2 команда:

1. На какие рода подразделяются войска российской армии? (ракетные, сухопутные, танковые, мотострелковые, артиллерия, воздушно-десантные, противовоздушные)
2. Назвать фамилию первой девушки кавалериста? (Надежда Дурова)
3. Выдающийся русский полководец 18 века произнесший знаменитую фразу: "Тяжело в учении, легко в бою" (Суворов)
4. Русский генерал, зверски замученный, в концлагере Маутхаузен, превращенный в ледяную глыбу? (ГСС Д.М. Карбышев)
5. Назовите самую распространенную среди моряков одежду? (тельняшка)

Государственная символика

1 команда:

1. Перечислить государственные символы РФ? (флаг, герб, гимн)
2. Что обозначают цвета российского флага? (белый – свобода, синий – богородицу, красный - державность)
3. Как называется полотнище, водруженное над поверженным Рейхстагом в мае 1945 года? (Знамя Победы)

2 команда:

1. Назвать цвета государственного флага РФ? (белый, синий, красный)
2. Что изображено на гербе РФ? (двуглавый орел, в центре которого изображен всадник с копьем, поражающим змея)
3. Назвать автора государственного гимна РФ? (Музыка Александрова, слова - Михалкова)

II. ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА.

1. Борьба (из круга диаметром 5-6 метров, 2 противника выталкивают друг друга)
2. Удержание своего веса (на руках на стуле)

3. Подтягивание (отжимание)

4. Поднятие гири

III. В КАЗАРМЕ

1. "Пуговица" (пришить на лоскуток материала пуговицу)

2. "Заплата" (аккуратно зашить дырку на лоскуте)

3. "Ботинок" (по сигналу вдеть в ботинок длинный шнурок – кто быстрее)

IV. "НАРЯД ПО СТОЛОВОЙ"

1. "Золушка" – отделить рис от гречки

2 Почистить картошку

V. ЛИЧНОЕ ВРЕМЯ

1. "Звездный час" – составить наибольшее количество слов из букв, входящих в слово "ГЕНЕРАЛИССИМУС"

2. "Запевай" – спеть один или два куплета любой военной песни об армии.

VI. КОНКУРС "ФАЙСПАЙНТЕРОВ"

Боевая раскраска лица для любого рода войск.

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА "КОРПОРАЦИЯ"

ВВЕДЕНИЕ.

Игра предназначена для ребят любого возраста. В ходе нее участники знакомятся с основными рыночными понятиями: корпорация, компания, налоги, продвижение продукта и т.д. участники игры будут принимать ответственные решения, результатом которых будет процветание корпорации и ее компаний, либо их медленный упадок. Поэтому необходимо заранее продумать стратегию ведения бизнеса, подготовить рекламную кампанию.

Для успешного ведения дел в Игре необходимо четко усвоить разницу между КОРПОРАЦИЕЙ, которая является объединением нескольких предприятий и ПРЕДПРИЯТИЕМ, которое является подразделением корпорации, ее составной частью.

ЦЕЛЬ ИГРЫ, ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

Главной целью игры является создание как можно большего числа компаний в корпорации и обеспечение их нормального функционирования. Какими способами это будет достигнуто - неважно, главное, чтобы все проводимые операции были в рамках законов Игры. Разумеется, приветствуются нестандартные ходы и решения.

Организуется Бизнес-Центр, где игроки регистрируют предприятия, платят налоги и решают все повседневные проблемы. В Бизнес-Центре находится Мастер Игры и его помощники. Главное правило Игры: Мастер всегда прав! За спор с Мастером компания может понести наказание: от предупреждения до отзыва лицензии.

Первоначально каждой корпорации выделяется по одной лицензии на предприятие, то есть к началу игры в каждой корпорации есть свое предприятие, которое и дает первый капитал. Стартового капитала корпорациям не дается, считаем, что они получили его в виде бесплатных лицензий.

Старшие отряды выполняют роль корпораций, младшие - роль потребителей, для этого им постоянно выдаются наличные деньги, возвращающиеся из корпораций в виде налогов, различных выплат.

Все игровое время разбито на циклы по 20 минут. В конце цикла компании платят налоги и подводят промежуточные итоги.

ПРАВИЛА ИГРЫ.

Состав корпорации. В каждой корпорации для нормального ее функционирования нужно выделить следующие должности:

Директор - 1 человек

Бухгалтерия - 2 человека

Юридический отдел - 3 человека

Рекламный отдел - 4 человека

В случае, когда в состав корпорации входят 2 и более предприятия, то структура корпорации несколько видоизменяется:



То есть директор и юридический отдел первой компании уходят в руководство корпорации, а в каждой новой компании назначаются директор, бухгалтерия и рекламный отдел. Данная схема является рекомендованной, то есть может быть незначительно изменена в интересах руководства корпораций и конечных потребителей товара или услуги.

Начало игры. Игра начинается с регистрации первых компаний в корпорациях. Для этого они должны пройти следующие комиссии:

Регистрация проекта. Здесь игроки должны вписать в лицензию название компании и род ее деятельности. Например: "Изолятор" - услуги кружка ИЗО.

СЭС. Здесь производится осмотр территории будущей компании, которая должна быть чистой и опрятной.

Маркетинговый план. Это самая серьезная комиссия. Здесь будущие бизнесмены должны будут рассказать, как они намерены продвигать свой продукт на рынке. Вот примерный перечень направлений:

Реклама (листовки, аудиореклама, плакаты);

Public relations (презентации, ярмарки);

Стимулирование сбыта (специальные предложения для постоянных клиентов, конкурсы, лотереи);

Персональные продажи (чистота помещения, квалифицированный и доброжелательный персонал, каталоги с продукцией и услугами);

Ценообразование (стратегия конкурентных цен, снижение цены для выхода на новый рынок).

После получения всех трех подписей компания получает лицензию. Бухгалтеру выдается бухгалтерская книга, и компания может начинать свою деятельность.

Необходимо хорошо подумать над родом компании, которую вы хотите открыть, т.к. в дальнейшем изменение рода деятельности по той же самой лицензии будет стоить ваших денег. Работать не по профилю, указанному в лицензии, ЗАПРЕЩЕНО.

Налоги и статистика.

В конце каждого цикла бухгалтера компаний должны подойти в Бизнес-Центр с бухгалтерскими книгами для уплаты налогов. Налог для всех предприятий фиксированный и не зависит от размера прибыли. В акте об уплате налогов ставится отметка, что компания заплатила налог за текущий цикл.

Также в диаграмме денежного капитала отмечается текущее состояние счета компании для последующего анализа деятельности.

В самом начале игры предприятия в первый раз платят налоги только в конце второго цикла.

Банкротство предприятия.

Если предприятие не может в конце цикла заплатить налоги, ему выносится предупреждение и в конце следующего цикла оно должно будет заплатить налоги за пропущенный период.

Если же предприятие не может заплатить налоги 2 цикла подряд, то оно объявляется банкротом и его лицензия выставляется на продажу. Стоимость такой лицензии будет составлять 50 % от стоимости полной лицензии (о покупке полной лицензии смотри ниже).

Для ее продажи объявляется конкурс на лучший проект новой компании и выигравшая компания может купить эту ценную лицензию, которая будет действовать, тем не менее, как обычная. Вырученные деньги идут корпорации, чье предприятие разорилось.

Покупка лицензии.

Если первое созданное предприятие работает успешно и имеет неплохую прибыль, есть смысл задуматься о покупке новой лицензии. Для этого руководство будущей компании приходит в бизнес-центр и проходит ту же процедуру получения, что и в начале игры.

Только теперь за лицензию необходимо будет заплатить.

Также руководству корпорации нужно заранее позаботиться о том, кто будет занимать какие должности в новой компании, что было неразберихи уже после официальной регистрации компании.

Точно те же процедуры проходятся при покупке 3,4: лицензий.

Изменение рода деятельности.

Если компания хочет изменить род деятельности (например был Цирк, а нужен Боулинг-центр), то они приходят в Бизнес-Центр для получения новой лицензии и проходят стандартные 3 комиссии.

Продажа предприятия.

Иногда возникает необходимость продать предприятие, например, если оно потеряло рентабельность или наоборот, очень хорошо развивается и конкуренты хотят его купить.

Возможны 2 сценария развития событий:

продажа лицензии Бизнес-Центру. В этом случае корпорации выплачивается 50% стоимости лицензии.

продажа лицензии предприятия другой корпорации. В этом случае корпорации сами договариваются о цене сделки, в Бизнес-Центр они приходят только для уплаты сбора за эту операцию и изменении владельца компании.

Договоры между корпорациями, предприятиями.

Если в ходе Игры у 2,3 или более предприятий или даже корпораций возникла необходимость составить договор, то юристы (при необходимости могут прийти и директора) предприятий должны прийти в Бизнес-Центр для его официального оформления.

В этом договоре будет указано:

1. названия предприятий или корпораций, заключающих договор;
2. обязанности каждого предприятия;
3. наказание для предприятия, нарушившего договор;
4. срок действия договора.

Все договоры, не зарегистрированные в Бизнес-Центре, никакой правовой защиты не имеют и не будут рассматриваться Мастером, как находящиеся вне Игры. Это не значит, что такие договоры не могут заключаться, просто в случае возникновения спорной ситуации Мастер не будет выяснять, кто прав, кто виноват.

Решение спорных вопросов.

В случае возникновения каких-либо спорных вопросов между игроками (обман, рэкет, жульничество и прочие противоправные действия), юристы спорящих сторон должны прийти в Бизнес-Центр со свидетелями для выяснения деталей и наказания виновных.

Во время слушания дела стороны должны проявлять уважение друг к другу и порядок в Бизнес-Центре. В случае невыполнения этого условия рассмотрение дела может быть отменено либо на нарушителя может быть наложен штраф. В конце слушания Мастер выносит свое решение. РЕШЕНИЕ МАСТЕРА ИГРЫ НЕ ОСПАРИВАЕТСЯ!

Акционирование, совместные предприятия.

Процедура выпуска акций в Игре не предусмотрена, хотя теоретически такой вариант возможен, в любом случае, для консультаций по этому вопросу желательно обратиться в Бизнес-Центр, чтобы в дальнейшем не было негативных последствий.

То же самое относится и к совместным предприятиям, объединению корпораций и компаний. Все эти операции должны проходить через Бизнес-Центр. Возможно, объединение вовсе не нужно, а достаточно лишь ограничиться договором.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!