

Игровая модель смены: «Город будущего»

Автор/разработчик: Кирюхина Екатерина Андреевна, студенческий педагогический отряд «Рассвет», Самарская область.

Цель: данная игровая модель направлена на формирование целостного мировоззрения об окружающем пространстве и воспитание личности, способной к самоорганизации, обладающей высоким лидерским потенциалом посредством игры–путешествия на «Микар-04».

Легенда: Микар - 04 или установка 04, один из 7 миров-колец, на которых воссоздана атмосфера Земли. В результате экологической безграмотности планета Земля оказалась непригодной для жизни и люди были вынуждены покинуть планету. Человечество преодолело световой барьер скорости и начало активную колонизацию космического пространства.

Каждый отряд представляет космическую станцию, максимально приближенную к земным условиям и создает Фракцию, входящую в Конгресс Защиты Земли, проживающую на Микар'e - 04.

На протяжении смены, станции-Микар'ы проходят следующие этапы развития:

1. Зарождение города;
2. Открытие новой технологии по развтию;
3. Исследование других городов;
4. Вторжение;
5. Гонка ИИ;
6. Финальная битва.

Словарь:

Участниками игры становятся все принадлежащие к Конгрессу Защиты — дети, сотрудники лагеря.

Директор лагеря — Председатель Конгресса Защиты;

Дети — члены фракций;

Отряд — фракция;

Вожатый — консулы Конгресса Защиты;

Конгресс Защиты — собрание самоуправления вожатых и актива лагеря;

Командир отряда — лидер фракции;

Методисты, старшие вожатые, инструктора физической культуры — Искусственный Интеллект;

Сервисный центр Микар'a 04:

- Медицинские работники;
- Повара и подсобные работники;
- Уборщицы.

Краткое описание:

Игра начинается с открытия Установки 04, и продолжается 21 день.

Игровой замысел – дети, выполняя различные поручения, принимая участие в общелагерных делах, совершают, как можно открытий и зарабатывают очки влияния, благодаря чему получают возможность восстановить утерянные карты к планете Земля и возводить постройки, чтобы вернуться на родную планету.

Благодаря четко организованной системе распределения поручений у каждого ребенка есть возможность заработать очки влияния и потратить их на совершение исследований установки.

Ежедневно дети восстанавливают утерянные карты Земли (у каждого отряда свой фрагмент карты) — что говорит о достигнутых результатах ребенка. Чем больше ребята принимают участие в исследованиях, участвуют в общелагерных мероприятиях, тем точнее они узнают маршрут.

В конце смены подсчитывается количество построенных объектов, которые выкупаются за очки влияния и количество фрагментов, полученных отрядом.

При подведении итогов, наиболее активные участники игры–путешествия становятся победителями в определенных номинациях и получают дипломы или памятные подарки.

За что можно получить фрагменты карты?

- Очки влияния в обмен на фрагменты;
- Победы в дружинных или общелагерных мероприятиях.

За что можно получить очки влияния?

1. Распределяется вожатыми в отряде — фиксированное количество на каждый день;
2. Помощь старшим вожатым в организации;
3. Дней помощи младшим отрядам;
4. Добровольной борки территории;
5. Дежурства по лагерю на воротах;
6. Зарядки.

Как выглядят очки влияния?

Каждый ребёнок имеет бейдж, куда получает наклейки согласно цвету:

- Желтые — за поддержку командного духа,
- Красные — за спортивные достижения,
- Синие — за интеллектуальные достижения;
- Зеленые — за творческую деятельность.

Куда ещё можно потратить очки влияния?

- Пропуск зарядки;
- Заказ фильма;
- Костровая для отряда с гитарой;
- Пикник на открытом воздухе.