

Конкурс практик центров открытого образования на русском языке и
обучения русскому языку

в номинации:

"Лучшая практика обучения русскому языку школьников-билингвов"

Сценарий междисциплинарной деловой игры (web-квеста)

«Погоня в Карамелии»

для учащихся гимназии г.Алексинач (Сербия)

для старших классов гимназии 1-4 класс

Сценарий разработала
учителем математики
ФГБОУ «Международного
центра образования
«Интердом» им. Е.Д. Стасовой»

Сюсюра Е.В.

Содержание

Краткая аннотация.....	3
Практическая часть	
Цели и задачи мероприятия.....	3
Краткая характеристика мероприятия.....	4
План мероприятия.....	4
Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту.....	6
Сюжет игры.....	7
Правила игры.....	8
Ход мероприятия.....	14
Подведение итогов и рефлексия.....	25
Список интернет-источников.....	26
Приложение 1.....	26
Приложение 2.....	26

Краткая аннотация

В данной работе представлен сценарий проведения внеклассного занятия в старших билингвальных классах с 1 по 4 гимназии (в России это с 9 по 11 классы). В основе вымышленного сюжета лежат реальные события наших дней - борьба с пандемией, а сценой служат экспонаты, представленные в 55 Павильоне ВДНХ в Москве, а также видеозапись беспилотного такси из Иннополиса Республики Татарстан. Участники в процессе обучения попадают в жизненные ситуации, которые ставят перед ними реальные задачи. Данный обучающий материал способствует:

- пониманию на русском языке предметов, действий;
- расширению словарного запаса,
- знакомство с техническими новинками России
- осмыслению своих решений,
- помогает увидеть причинно-следственную связь. и искать оптимальные решения проблемы, с которой может столкнуться человек в повседневной жизни

Таким образом, данная деловая игра дает обучающемуся возможность не только погрузиться в русскоязычную среду, но самостоятельно добывать знания, а также применять ранее полученные знания на различных школьных уроках. В моей работе применялся межпредметный подход в обучении с целью представления более полной картины мира. Так в игре используются фрагменты видео "Внутри человека", которое не только обучает на русском языке названиям внутренних органов человека, но и знакомит с интересными фактами из области медицины и развития организма.

Цель и задачи мероприятия

Цель игры – познакомить участников с экспонатами, представленными на ВДНХ, предоставить познавательную практику

Задачи:

1. Обеспечить усвоение знаний: овладение русским языком, как средством культурного общения, в повышении уровня коммуникативной и межкультурной компетенции:

- освоение русскоязычной лексики в различных жизненных ситуациях; выяснить, какие расходы являются обязательными (не могут быть отложены, сокращены), а какие необязательными;
- изучение финансовой грамотности и получение информации о безопасном хранении денег в банке, возможном увеличении дохода и получения процентов на сбережения.

2. Сформировать у участников:

- умение работать в команде;
- улучшить межличностное общение на русском языке
- познакомить с культурой, бытом и национальными особенностями русскоязычного населения

Краткая характеристика мероприятия

Таблица 1. Основные параметры мероприятия

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Тема	Популяризацию русского языка, культуры и науки
2	Формат	Деловая игра
3	Количество участников	15-30 человек (5 команд по 3-6 участников)
4	Возраст участников	15 - 19 лет (с 1 по 4 класс гимназии)
5	Количество игротехников	2
6	Общая продолжительность	30 минут

В игре принимают участие несколько команд школьников, каждая из которых в роли воина-наемника странствует по землям фантастического мира, тратит деньги на еду и снаряжение, спасает королевство от грядущего несчастья. "Погоня в Карамели" - это словесно-ролевая деловая игра. Игрокам зачитывается ситуация, в которой они оказались, им необходимо выбрать, как поступит их персонаж. От этих решений зависит, смогут ли они победить шпионов и спасти президента от всемогущего Вируса. В игре детям предстоит планировать свои расходы и доходы, совершать обязательные покупки в магазинах, посещать кафе "Перевернутого города" и даже проникнуть внутрь человека, чтобы деактивировать вирус, ставить финансовые цели и копить деньги на снаряжение.

План мероприятия

Таблица 2. Хронометраж мероприятия

№	Время	Этап	Действия
1	1 минута	Введение в игру	Ведущий дает вводную информацию и объясняет правила игры.
2	2 минуты	Прибытие во страну Карамелию	Ведущий рассказывает предысторию.
3	3 минуты	Дорога в "Зеркальном лабиринте", кафе	Игроки попадают в квест в Зеркальном лабиринте. Ведущий читает текст, предлагает купить еду и снаряжение, дает игрокам выбор в принятии решений. Ассистент фиксирует результаты.
4	7 минут	Перевернутый город	Игроки заходят в банк и клинику. Оставляют или не оставляют деньги у банкира, хранят часть сбережений в сейфовой ячейке, спускаются в хранилище банка. В клинике выбирают предметы для покупки, заполняют таблицу доходов и расходов, покупают первый основной предмет снаряжения, эликсир для уменьшения/увеличения роста. Оставляют или не оставляют деньги в супермаркете выбирают еду и предметы для покупки, заполняют таблицу доходов и расходов. В клинике можно купить моноклональный эликсир. Ведущий: предлагает купить снаряжение. Ассистент: фиксирует результаты.
5	5 минут	Карамельная фабрика	Игроки оставляют или не оставляют деньги на карамельной фабрике, выбирают еду и предметы для покупки, заполняют таблицу доходов и расходов. Возвращают/ не возвращают деньги с процентами в банкомате, выбирают еду и предметы для покупки, заполняют таблицу доходов и расходов, покупают второй основной предмет снаряжения. Ведущий: предлагает купить еду на фабрике, что дает дополнительную энергию, возможность победить орков и знания о потайной дорожке; при встрече с орками

			предлагает сыграть "В кальмара" . Ассистент: фиксирует результаты
6	5 минут	Гараж, дорога к дому президента	Получают доход за второстепенную миссию. Арендуют или не арендуют автомобиль и едут/идут в дом к президенту, Ведущий предлагает оплатить аренду автомобиля, забрать деньги с банковского вклада. Ассистент фиксирует результаты.
7	9 минут	Проникновение " Внутри человека"	Игроки попадают в ситуацию на проверку знания терминов и человеческих органов на русском языке, применения средств безопасности и оказания первой помощи пострадавшим Ведущий: читает текст, бросает кубик. Ассистент: фиксирует результаты.
8	3 минут	Бой с Вирусом	Игроки попадают в два сражения. с вирусами Ведущий: читает текст, бросает кубик. Ассистент: фиксирует результаты.
9	1 минута	Компьютерная комната	Ведущий: читает текст финальной сцены и сообщает, что сербско-русская дружба победила!))
10		Подведение итогов и рефлексия	Ведущий: подводит с участниками итоги и проводит рефлексю.

Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту

Для проведения игры необходима большая аудитория площадью не менее 30 кв.м. с незакрепленной мебелью.

Таблица 3. Требования к мебели и оборудованию

Мебель	5 столов для команд (расставить по кругу) 1 стол для Ведущего (поставить отдельно) 30 стульев (расставить по 3-6 стульев вокруг столов, остальные расставить по периметру аудитории)
Оборудование	1 ноутбук

	1 проектор 1 экран
--	-----------------------

В аудитории нужно организовать рабочее пространство и показ для команд видеороликов с павильонов ВДНХ (видео предоставляется). Одно командное место включает в себя стол и стулья по числу игроков в команде. Столы необходимо разместить на некотором расстоянии друг от друга в форме амфитеатра, чтобы игроки могли видеть экран.

Ведущий должен располагаться таким образом, чтобы все участники могли поддерживать с ним визуальный контакт. В зоне ведущего необходимо предусмотреть стол, на котором будет размещаться реквизит для игры.

Ассистент ведущего должен находиться около доски и иметь в руках мел или маркер в зависимости от поверхности доски. Примерная схема расстановки мебели представлена на Рисунке 1.

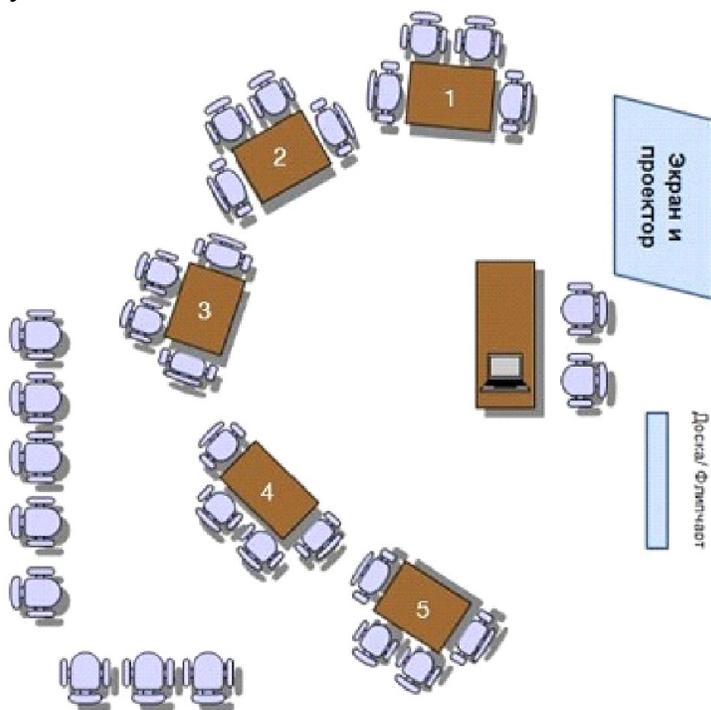


Рисунок 1. Примерная схема расстановки мебели и оборудования в аудитории

Для проведения игры понадобится следующий реквизит:

- 1 игральный кубик с 6 гранями от 1 до 6;
- набор ручек для участников;
- 5 предметов одного цвета, 5 предметов другого цвета (стикеры, карандаши, листы бумаги или др., которые удобно поднимать);
- 50 маленьких листков бумаги (это могут быть стикеры);

- презентация для демонстрации на экране (Приложение 1б);
- 5 экземпляров раздаточного материала (Приложение 2б).

Раздаточный материал нужно **заранее распечатать по числу команд** и подготовить в отдельной стопке на столе Ведущего для раздачи участникам.

Сюжет игры

Действие игры разворачивается в стране под названием Карамелия. Действие происходит в наше время. Есть современная инфраструктура и передовые достижения в науке и технике. Но засланные шпионы хотят погубить президента этой страны, заразить его смертельной болезнью. Президент соседней страны совершенно случайно находит возле горы "Три креста" потерянную шпионами записку с шифром и разоблачает планы шпионов. Он отдает приказ лучшим своим воинам спасти президента Карамелии, проникнуть в Компьютерный дом Вируса и уничтожить его царство. Снаряжаются бойцы, чтобы спасти президента.

Одна команда играет за одного персонажа. Они не взаимодействуют друг с другом и не соревнуются. Каждой команде нужно самостоятельно победить в игре.

Они управляют игровым персонажем – наемником, который выполняет задание президента. Наемнику предстоит пробраться через земли, которые кишат опасностями, к финальной точке путешествия – в компьютерный секретный кабинет, чтобы предотвратить возобновление болезней в Карамелии. Самым опасным, что встретится на пути воина к цели, будет могущественный Вирус. Игрокам нужно будет принимать решения в неоднозначных ситуациях, сражаться, покупать себе пищу и снаряжение.

У игрового персонажа, которым управляют команды, есть 3 характеристики (деньги, снаряжение, количество энергии). Это: 1) сумма монет в кармане, сумма монет в секретном кошельке (подушке безопасности), 2) эликсир здоровья, защитная одежда, оружиеа 3) количество очков энергии. У каждой команды на старте одинаковое значение всех показателей, но в течение игры они будут различными в зависимости от принимаемых игроками решений и от случайности, определяемой игральным кубиком.

80% времени игры состоит из рассказа ведущим истории. Игроки совершают следующие действия: поднимают один или другой цветной предмет, записывают покупки или загадываемые грани кубика на маленьком листке бумаги, учитывают доходы и расходы в таблице.

Победить в игре могут все команды, если их персонаж пройдет испытания и не погибнет.

Правила игры

Действие разворачивается в землях страны Карамелии (Приложение 1а.) Карта земель Карамелии изображена на Рисунке 2.



Рисунок 2. Карта Карамелии

История начинается со Зеркального лабиринта, в котором персонажи команд получают задание, далее последовательно перемещаются в Перевернутом городе от заведения к заведению, затем к фабрике и по тайному пути на машине через горы в дом президента, а затем по тайной дорожке к компьютерному кабинету Вируса.

Персонаж команды, чтобы победить Вирус, должен с помощью волшебного моноклонального эликсира превратиться в пылинку и очутиться внутри человека (в его органах), отыскать Вирус и сразиться с ним. Вирус можно победить только с помощью двух артефактов - моноклонального эликсира и антимикробного костюма. Оба предмета нужно купить. Эти траты, наряду с тратами на еду, являются обязательными. Но, если при встрече с Вирусом у персонажа будет мало энергии, то для окончательной победы понадобится Меч Правды, который продается в супермаркете.

Каждая команда получает вначале игры распечатанную таблицу для фиксации расходов и доходов персонажа, маленькие листочки или стикеры, два предмета разных цветов и ручки.

Ведущий зачитывает текст истории игрокам. По ходу повествования в нем появляются ситуации принятия решения (развилки), когда каждая команда должна выбрать, как поступит их персонаж. В сюжет заложены три варианта ситуаций.

Посещение кафе, Карамельной фабрики или супермаркета.

Игрокам доступны для покупки товары из списка: блюда для приема пищи и предметы снаряжения. Некоторые предметы имеют полезное свойство, некоторые - безделушки, сбивают игроков с толку и провоцируют потратить деньги. Чтобы приобрести еду и снаряжение, игроки: 1) записывают номер своего персонажа и покупки в маленький листочек и сдают его Ассистенту; 2) записывают названия покупок и их цену в распечатанную таблицу (Приложение 2а), подсчитывают остаток денег на текущий момент. На Рисунке 3 приведен пример заполнения участниками распечатанной таблицы.

Персонаж _____ *Странник*
Имя

Секретный кошелек	100 монет	0			
-------------------	----------------------	---	--	--	--

кафе	100
------	-----

Наименование	Доход	Расход	Баланс
<i>В кармане</i>	<i>170</i>		<i>170</i>
<i>Уха</i>		<i>8</i>	<i>162</i>
<i>Перчатка удачи</i>		<i>37</i>	<i>125</i>

Рисунок 3. Пример заполнения таблицы участниками

Ассистент фиксирует сумму свободных монет, монет в кошельке и количество энергии у персонажей команд на доске или флипчарте, чтобы всем игрокам было видно.

Таблица 4. Форма таблицы для заполнения на доске Ассистентом

№	Имя персонажа	Монеты	Кошелек	Энергия	Снаряжение
1		250	60	2	
2		250	60	2	
3		250	60	2	
4		250	60	2	
5		250	60	2	

За всю игру команды будут совершать покупки три раза: супермаркете, кафе и на фабрике.

Таблица 5. Список всех возможных покупок

№	Локация	Ассортимент и эффект от покупки
1	Карамельная фабрика	<ul style="list-style-type: none"> • Конфеты Дальгона ((5) монет, +(1) энергии) • Бабл гам с возможностью приклеивания любых предметов и людей к стене ((4) монеты, +(1) энергии), • Леденцы на палочках ((4) монеты, +(1) энергии), • Маршмеллоу ((5) монеты, +(2) энергии),
2	Супермаркет	<ul style="list-style-type: none"> • Чипсы ((4) монеты, +(1) энергии), • Сникерс ((7) монет, +(2) энергии) • Гамбургеры ((12) монет, +(3) энергии) • Конфеты Дальгона ((5) монет, +(1) энергии) • Перо удачи ((32) монеты, дает возможность перевернуть кубик судьбы в бою на противоположную грань) • Костюм антимикробный (95 монет или 80 монет со скидкой). • жилет из шкур саблезубых тигров с парашютом ((30) монет) • 3D - ручка (160 монет). • Меч Правды (15 монет).
3	Кафе	<ul style="list-style-type: none"> • витаминный салат с трюфелями((5) монет, +(1) энергии), • палтус на шпинатной подушке ((8) монет, +(2) энергии) • уха из акулы ((13) монет, +(3) энергии)

Игроки могут отказаться от покупки еды - обязательных трат. В таком случае их уровень энергии будет низким и им будет трудно победить в игре. Если энергия падает до 0, то персонаж погибает.

Если игрокам не хватает свободных монет на покупки, они могут взять недостающие монеты из скрытного кошелька (подушки безопасности), из-за чего попадут в затруднительное положение в одном из сюжетных поворотов. Игроки также могут после получения дохода пополнить кошелек обратно.

Посещение банкира

После посещения кафе в Карамелии участники попадают к банкиру, у которого можно оставить часть или все монеты в сейфе. В таком случае участники смогут вернуть всю вложенную сумму и 10% сверху. Это выгодно делать, так как цены в этом мире со временем растут, и к тому моменту, как игроки попадут на Карамельную фабрику, все цены на еду там будут выше.

В Карамельной фабрике есть банкомат, через который можно вернуть деньги назад. Но в таком случае все проценты сгорят. Также там можно купить коробку с печеньем для игры "В кальмара", чтобы выиграть у голодных и больных орков.

На Рисунке 4 приводится пример заполнения таблицы, если команда пользуется услугами банкира.

Персонаж Странник
Имя

Секретный кошелек	100 монет	20			
-------------------	----------------------	----	--	--	--

услуги банкира	80
----------------	----

Наименование	Доход	Расход	Баланс

Персонаж Странник
Имя

Секретный кошелек	100 монет	20	100		
-------------------	----------------------	---------------	-----	--	--

услуги банкира	80
----------------	---------------

Наименование	Доход	Расход	Баланс
	---	---	57
Проценты	8		65

Рисунок 4. Пример заполнения таблицы, если команда пользуется услугами банкира

Событие или препятствие

На пути персонажа между зданиями будут происходить события и встречаться препятствия, в которых придется выбрать одно из двух вариантов действий. В результате выбора персонаж может либо потерять энергию или деньги, либо получить бонус. Ведущий зачитывает ситуацию, варианты выбора и цвет предмета, который нужно поднять над собой.

Например: "...если вы хотите поиграть в "Кальмара", поднимите предмет цвета 1, если проходите мимо, то поднимите предмет цвета 2".

После чего команды делают выбор и поднимают над собой предмет определенного цвета. Ведущий последовательно зачитывает результат для каждого выбора, Ассистент фиксирует на доске изменение энергии и суммы денег персонажей, игроки делают то же самое, только в своих распечатанных таблицах.

Таблица 6. Список событий и препятствий

№	Ситуация	Результат
1	Помочь хозяйке разгрузить машину с печеньем	<i>Помочь разгрузить (- 2 энергии, получение скидки в 15 монет на аренду машины) Пройти мимо Карамельной фабрики и не зайти, найти дорогу самому (- 1 энергии)</i>
2	Игра в Кальмара с орками	<i>При покупке печенья для игры в Кальмар: Если нет печенья или проиграть в Кальмара - Отдать все деньги и полный монет скрытый кошелек (у персонажа остается 0 монет)</i>

Бой

В ходе развития сюжета персонаж будет вступать в бой с другими существами. Исход боя определяется с помощью игрального кубика, который в сценарии называется «кубиком судьбы».

Команда загадывает числа, и, если одно из них совпадает с выпавшим на кубике, команда выигрывает бой, иначе – проигрывает.

Детальное описание механики боя: ведущий зачитывает ситуацию и просит команды написать на маленьких листочках числа от 1 до 6. Они загадывают столько чисел, сколько очков энергии у них есть. Например, та команда, у которой 3 очка, запишет 3 числа, та, у которой 5 очков – 5 чисел.

Таким образом, чем больше очков энергии у команды, тем выше вероятность, что она выиграет бой. Кубик бросает Ведущий.

В случае, если значение на кубике не совпало с загаданным, команда может принять решение использовать один из купленных предметов, а именно Пером удачи. Использовать предмет команда может только один раз за игру (при наличии). Предмет воздействует на кубик только для этой команды.

Перо удачи дает возможность перевернуть кубик на противоположную сторону и сравнить выпавшее значение с числами, записанными командой.

При использовании предмета Ассистент вычеркивает название предмета с доски у команды, использовавшей его.

После розыгрыша кубика и применения предметов Ведущий последовательно зачитывает результат для каждого выбора, Ассистент фиксирует на доске изменение энергии и суммы денег персонажей, игроки делают то же самое, только в своих распечатанных таблицах.

Бой будет разыгрываться в игре 1 раз - в финале истории.

Таблица 7. Список ситуаций боя

№	Локация и враг	Результат боя
1	Вход во внутрь тела	<i>Успешная защита (переход к контратаке)</i>

человека	<i>Неуспешная защита (-2 энергии). Если энергия закончилась, персонаж умирает. Если энергия осталась, переход к контракте</i>
----------	---

В игре побеждают те команды, которые сразили Вируса и добрались до Компьютерного кабинета

Роли модераторов

Ведущий в игре выполняет следующие функции:

- осуществляет общее руководство игрой;
- проводит инструктаж для игроков;
- следит за таймингом игры;
- зачитывает тексты истории;
- подводит итоги игры, проводит награждение и рефлекссию.

Ассистент в игре выполняет следующие функции:

- переключает слайды презентации;
- собирает листочки у команд во время посещения кафе, супермаркета и участия в боях;
- выписывает имена персонажей команд в таблицу на доске или флипчарте;
- ведет на доске или флипчарте таблицу с текущим количеством очков энергии и монет у команд.

Ход мероприятия

Подготовка мероприятия

Перед началом мероприятия необходимо проверить расстановку столов и наличие всего необходимого реквизита (см. пункт 1.4 Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту). Также нужно положить на каждый стол по 2 ручки, 1 предмет одного цвета и 1 цвет другого цвета, 1 экземпляр раздаточного материала, 10 маленьких листков бумаги (стикеров).

На доске или флипчарте Ассистенту нужно расчертить таблицу для фиксации текущих результатов команд.

Таблица 8. Форма таблицы для заполнения на доске Ассистентом

№	Имя персонажа	Монеты	Кошелек	Энергия
1		250	60	2
2		250	60	2
3		250	60	2
4		250	60	2

5		250	60	2
---	--	-----	----	---

Введение в игру (1 минут)

Далее речь ведущего (прямая речь) обозначена обычным шрифтом, варианты вопросов выделены в тексте **полужирным шрифтом**. Действия Ведущего и учащихся в ходе мероприятия *выделены курсивом*.

Участники объединяются в команды по 3-6 человек, занимают предназначенные для них места (стол и стулья).

Ведущий:

Сейчас мы отправимся в фантастическую страну Карамелию. В ней есть Перевернутый город. Его окружают затерянные земли, в которых обитают больные орки.

Каждая команда – это персонаж. Игру вы будете проходить параллельно. Вы не взаимодействуете друг с другом и не соперничаете.

Сейчас у вас есть 30 секунд, чтобы придумать имя вашему герою. Время пошло.

(Ведущий следит за временем)

Ведущий: Сейчас по очереди огласите, пожалуйста, ваши имена.

Команды оглашают имена персонажей, ассистент ведущего фиксирует на доске порядковый номер (от 1 до 5), имя персонажа.

Ведущий: В стране Карамелии у каждого персонажа есть определенное количество очков энергии и монет. Персонажи должны расходовать их с умом, чтобы дойти до конца. Энергию можно пополнить в кафе, в супермаркете или на Карамельной фабрике покупая еду.

На пути вашим персонажам придется несколько раз вступить в бой. Определять исход боя будет кубик судьбы.

Ведущий показывает игральный кубик.

Ведущий: Чем больше у вашего персонажа очков энергии, тем выше вероятность, что он выйдет из боя победителем. В ходе игры вы будете делать выбор за персонажа. Для этого у

каждой команды на столе лежат два предмета разных цветов.

Чтобы поесть или купить снаряжение, вы будете записывать ваше решение о расходах на маленькие листочки. Они тоже лежат у вас на столе.

Вроде все. Остальное вы узнаете по прибытию в страну Карамелию. А сейчас вам пора получить задание и ввести вас в курс дела.

Ведущий выводит на проектор презентацию (Приложение 1а), включает 1 слайд

Поручение секретной миссии (2 минут)

Ведущий:

Много лет назад страна Карамелия была процветающей и красивой страной. Но на нее напал Вирус, он пришел из затерянных гор и лесов, которые находятся вокруг Карамелии. Вирус заразил всех ее жителей.

Вы – самые отважные искатели приключений в Карамелии. Должны будете прибыть в эту страну с секретным заданием: спасти президента и народ Карамелии. Президент вашей страны поручает вам секретную миссию, так как он нашел у горы "Трех крестов" потерянный шпионами клочок бумаги с зашифрованным посланием Вирусу. Этот шифр нужно ввести на ноутбуке в Компьютерном кабинете. Этот код убьет Вирус в зараженных жителях и страна будет освобождена!

Перед тем, как отправиться, вы должны знать, что одолеть Вируса – очень непросто! Он заражает все, кроме антибактериального костюма, а его можно остановить только впрыснув в него моноклональный эликсир.

Антибактериальные костюмы и моноклональный эликсир можно купить в супермаркете и клинике Перевернутого города. Один костюм стоит не меньше (95) монет. а за эликсир попросят не меньше (115) монет.

За Карамельной фабрикой начинается злоеший лес. Будьте осторожны: злоеший лес не зря называется так. В нем водятся злые орки. Они больны и нападают на путников, пытаются их, пока у путника не закончится вся энергия. От орков можно откупиться монетами или сыграть с ними в игру "В кальмара". Для этого вам нужно купить коробку с печеньем на Карамельной фабрике. Но если они решат, что вы дали им слишком мало монет или проиграете, то они разозлятся еще больше, и вам несдобровать. Пройдя через лес, вы выйдете к гаражу. Там вы сможете арендовать автомобиль, чтобы быстро добраться до дома президента, рядом с которым находится тропа к Компьютерному кабинету.

И помните главное: антибактериальный костюм и моноклональный эликсир не помогут вам одолеть Вируса, если у вас не будет достаточно энергии. Если у вашего персонажа к

моменту боя всего одно очко энергии, то чтобы нанести смертельный удар Вирусу вам понадобится Меч Правды, который продается в супермаркете.

У каждого из вас (250) монет в карманах, (60) монет в секретном кошеле и (2) очка энергии. Монеты в секретном кошеле – ваш запас “на черный день”.

Ваше количество очков энергии ассистент будет фиксировать на доске. Ассистент, пожалуйста, напишите напротив названия каждой команды стартовое количество очков – 2.

Команды, вы будете вести учет своих доходов и расходов самостоятельно в таблице, которая лежит у вас на столе. Пожалуйста, запишите в первой строке ваш баланс – (250) монет и размер подушки безопасности – (60) монет. Каждый раз, когда вы будете получать или тратить деньги, записывайте это в следующей строке таблицы и считайте актуальный баланс.

Чтобы попасть в страну Карамелия, вам нужно найти дорогу в Зеркальном лабиринте и не заблудиться. Итак: мы отправляемся!

Ведущий включает видео https://youtube.com/watch?v=44pLb5vks_c&feature=share .

Дорога в "Зеркальном лабиринте" (3 минуты)

Ведущий переключает презентацию на Слайд 2

Ведущий: Вы успешно выпутались из Зеркального лабиринта, но потеряли энергию. В пути вы потратили (1) очко энергии.

Ассистент фиксирует на доске изменение энергии команд.

Ведущий:

Пора подкрепиться перед трудной дорогой. Вам в конце лабиринта встретилось кафе "3 корочки хлеба".

Ведущий переключает презентацию на Слайд 3

Без питания вы можете потерять все очки энергии, а это будет означать конец. За игру вы сможете купить еду три раза, она в среднем стоит 10-12 монет.

Сегодня на обед старик Вилли предлагает блюда, указанные в меню.

- витаминный салат с трюфелями ((5) монет, +(1) энергии),
- палтус на шпинатной подушке ((8) монет, +(2) энергии)
- уха из акулы ((13) монет, +(3) энергии)

Вы можете выбрать только одно блюдо или не есть вообще.

Напишите на листочке номер вашей команды с доски и список ваших покупок. У вас есть 1 минута на принятие решения.

Ведущий следит за временем. По истечении минуты ассистент собирает листочки у команд и меняет количество очков энергии на доске.

Ведущий: Теперь заполните таблицу ваших расходов и посчитайте текущий баланс.

Ведущий при необходимости помогает в заполнении таблиц и продолжает, когда все команды готовы.

Ведущий: По очереди озвучьте Ассистенту ваш текущий баланс.

Ведущий просит команду №1 озвучить свой баланс, потом команду №2 и т.д. Ассистент фиксирует на доске количество монет у каждого персонажа. Когда все балансы зафиксированы, Ведущий продолжает.

Ведущий: В кафе во время застолья вы спорили между собой, какой дорогой лучше добраться до Компьютерного кабинета. Услышав это, к вам подошел незнакомец и сказал, что ближайшая дорога ведет через гараж, а также попросил вас отнести небольшую посылку его знакомому механику в гараже. Он заверил вас, что, когда вы доставите посылку, знакомый заплатит вам (100) монет. Вы немедленно согласились, потому что это отличная цена за такую небольшую услугу.

Ведущий переключает презентацию на Слайд 4.

Дорога в Перевернутом городе (7 минут)

Ведущий: Поздравляю! Вы добрались до Перевернутого города, в котором есть все, чтобы неплохо провести время и купить нужное снаряжение: Супермаркеты, Рестораны, Клиника и Банк.

Ведущий включает видео <https://youtube.com/watch?v=m5q11MXXvME&feature=share>

Ведущий:

Все монеты из секретного кошелька, которые у вас есть, или их часть можно приумножить.

Положив деньги в банк, вы получите расписку с QR-кодом, который можно будет обменять на монеты в гараже на кассе. При этом вы получите 10%-скидку на покупки в Клинике и на аренду автомобиля. Но, если вы захотите вернуть монеты на Карамельной фабрике, придется приложить QR-код расписки к сканеру в банкомате, но в этом случае вы получите столько же денег, сколько положили в банке и не сможете воспользоваться скидками. Ваши проценты “сгорят”.

В целом оставлять деньги в банке выгодно, ведь со временем цены растут и к тому моменту, как вы доберетесь до гаража, все подорожает.

Чтобы положить деньги, напишите на листочке, сколько монет вы хотите оставить в банке.

Ведущий: Теперь отразите изменения в ваших таблицах.

Ведущий при необходимости помогает в заполнении таблиц и продолжает, когда все команды готовы.

Ведущий переключает презентацию на Слайд 5.

Ведущий: Пора отправляться супермаркет за "Пером Удачи". Всем искателям приключений известно, что в супермаркете можно купить Перо Удачи за (32) монеты. Вам оно может пригодиться: если ни одно из загаданных чисел не совпало с тем, которое выпало на кубике, Вы можете Пером Удачи перевернуть кубик на противоположную грань. Эликсир действует эффективнее, если в супермаркете вы купите Меч Правды за (15) монет. Он, как и моноклональный эликсир, дает преимущество в бою. Но Меч Правды не работает без моноклонального эликсира.

В супермаркете вы обнаруживаете еще кучу нужных вещей:

- Чипсы ((4) монеты, +(1) энергии),
- Сникерс ((7) монет, +(2) энергии)
- Гамбургеры ((12) монет, +(3) энергии)
- Конфеты Дальгона ((5) монет, +(1) энергии)
- Перо удачи ((32) монеты, дает возможность перевернуть кубик судьбы в бою на противоположную грань)
- Жилет из шкур саблезубых тигров с парашютом ((30) монет)
- 3D - ручка (160 монет).
- Меч Правды (15 монет).

Ведущий: У вас есть минута, чтобы написать на листочке, будете ли вы что-то покупать из еды или из снаряжения (Меч Правды или Перо Удачи). Теперь отразите изменения в ваших таблицах.

Ведущий при необходимости помогает в заполнении таблиц и продолжает, когда все команды готовы.

Ведущий переключает презентацию на Слайд 6.

Ведущий: Клиника оказалась через дорогу. Хорошо, что ваш размер антибактериального костюма оказался в наличии, а моноклональный эликсир только что приготовили и разлили по пузырькам. Осталось только отдать (95 или 80) монет за антибактериальный костюм и (115) монет за эликсир.

Внесите первые большие покупки в столбец ваших расходов, не забывая про скидку - пересчитайте баланс.

И я напоминаю вам, что если вам не хватает денег, то вы всегда можете взять их из вашего секретного кошелька, если вы еще не все отдали в банке. Но я вам этого не советую.

Ведущий следит за временем. По истечении минуты ассистент собирает листочки у команд и меняет количество очков энергии на доске, а также отмечает покупку пера удачи словом "перо".

Ведущий: Теперь заполните таблицу ваших расходов, а также посчитайте текущий баланс.

Ведущий при необходимости помогает в заполнении таблицы и продолжает, когда все команды готовы.

По очереди озвучьте Ассистенту ваш текущий баланс.

Ведущий просит команду №1 озвучить свой баланс, потом команду №2 и т.д. Ассистент фиксирует на доске количество монет у каждого персонажа. Купленное снаряжение фиксируется как Перо Удачи (ПУ), Меч Правды (МП), антибактериальный костюм (АК), моноклональный эликсир (МЭ). Когда все балансы зафиксированы, Ведущий переключает презентацию на Слайд 7.

- **Дорога на Карамельную фабрику (5 минут).**

Ведущий: Проходя мимо слепых болот, вы увидели Карамельную фабрику и вас притянул сладкий запах конфет (Включает видео <https://youtube.com/watch?v=1PYAtEHHPVk&feature=share>).

Ведущий: При входе вы увидели хозяйку, которая сама загружала машину коробками конфет.

Как поступите? Зайти на фабрику – поднимите предмет одного цвета, пройти мимо и попытаться найти дорогу самому – поднимите предмет другого цвета.

Здесь и далее ведущий называет конкретные предмет и цвет. После того, как участники подняли предметы, ведущий просит команды держать их, пока он читает, что произошло в связи с их выбором.

Ведущий:

Помочь	Пройти мимо
Вы помогаете хозяйке загрузить коробки, но теряете энергию (-1), в подарок за помощь она вам подарила коробку печенья для игры "В кальмара" и рассказала о секретной дорожке, что бы не угодить в болото.	Надо же торопиться, нет времени на конфеты! Вы прошли мимо, но тут же сами угодили в болото. К счастью, вы смогли выбраться сами, но потеряли (-1) очка энергии.

Ассистент фиксирует на доске изменение очков энергии команд, а также помечает (КП) команды, которые согласились зайти на фабрику и получили коробку печенья.

Ведущий: Вы помогли хозяйке, устали и потеряли не только энергию, но и время. Зато получили в подарок коробку для игры "В кальмара". Она вам может пригодится, если на вас нападут злые орки. Также, поговорив с хозяйкой фабрики, вы узнали о секретной дорожке и теперь точно не заблудитесь.

Ведущий переключает на Слайд 8 и говорит:

Вы задержались около витрины Карамельной фабрики. Мммм как вкусно пахнут эти конфетки, очень аппетитно выглядят.

- Конфеты Дальгона ((5) монет, +(1) энергии)
- Бабл гам с возможностью приклеивания любых предметов и людей к стене ((4) монеты, +(1) энергии),
- Маршмеллоу ((5) монеты, +(2) энергии)
- Леденцы на палочках ((4) монеты, +(1) энергии),
- Коробка печенья для игры "В кальмара" (70) монет

Ваши знакомые искатели приключений рассказывали вам о вкусных Конфетах Дальгона, который делают только на этой Карамельной фабрике: Но эти конфеты продают только в подарочном наборе с Маршмеллоу.

Ведущий: У вас есть минута, чтобы написать на листочке, будете ли вы что-то покупать из еды. Если у вас не хватает денег, то можете снять все деньги, которые оставили в банке, но вы лишитесь всех скидок! Желает ли кто-то сделать это?

И я напоминаю вам, что если вам не хватает денег, то вы всегда можете взять их из вашего секретного кошелька, если вы еще не все отдали в банке. Но я вам этого не советую.

В случае, если команда возвращает деньги и/или покупает сладости, ей необходимо отразить это в своей таблице. Ведущий следит за этим. Ассистент фиксирует на доске изменение очков энергии команд в случае покупки сладостей.

Ведущий: Прошу внести изменение в таблице баланса и его озвучить ассистенту.

Ведущий после внесения и озвучивания баланса командами переключает на Слайд 9 и говорит:

Вы отошли всего лишь на 500 метров от Карамельной фабрики в сторону гаража, как на вас напали орки-грабители. Посмотрим, хватит ли вашей энергии, чтобы справиться с ними.

Сейчас вам нужно загадать и написать на листке числа от 1 до 6. Вы можете загадать столько чисел, сколько очков энергии у вас есть. Например, тот у кого 3 очка, загадывает 3 числа, у кого 5 очков – 5 чисел. Затем мы бросим кубик судьбы, и, если выпавшее число совпадает с одним из тех, что вы загадали, вы одолеете орков и спокойно продолжите путь. Если ни одно из загаданных вами чисел не совпадает с выпавшим на кубике, увы, вам придется понести потери.

Команды пишут на листочках числа и сдают ответы ассистенту. После этого ведущий кидает кубик. В этот момент команды могут пожелать перекинуть кубик, если они вспомнят о имеющейся у них пере удаче, тогда они смогут перевернуть кубик на противоположную сторону. Переворачивание кубика действует только для команды, использовавшей предмет. После использования предмета команда больше не сможет его использовать. Запись о предмете зачеркивается. Если вы проиграли, но помогли хозяйки фабрики, то предлагаете оркам сыграть в игру "В Кальмара" и вернуть ваши 10 монет обратно. Команды с печеньем снова пишут на листочках числа и сдают ответы ассистенту. После этого ведущий снова кидает кубик только для тех команд, у которой есть коробка печенья.

Ведущий:

Вы победили	Вы проиграли
Вы показали этим оркам, что впредь с вами лучше не связываться, и спокойно продолжаете свой путь в дом президента, потеряв только (-1) очко энергии в бою.	Увы, оркам удалось одолеть вас. В бою вы потеряли (-1) очко энергии. Пока вы лежали без сознания, они вытащили всё из ваших карманов.
Вы выиграли игру "В Кальмара" и забираете свои (10) монет.	Как жаль, но вы потеряли еще (10) монет при проигрыше в игру "В кальмара".

--	--

Ведущий: Проигравшие команды, пожалуйста, зафиксируйте расход в размере 10 (если была коробка печенья и вы проиграли) или все монеты, если не играли в игру “В кальмара”.

Ассистент фиксирует на доске изменение очков энергии команд. Команды, потерявшие монеты, отражают это в своих таблицах.

Ведущий: «Итак, пора выдвигаться к гаражу! Будьте на чеку!»

Дорога в гараж (5 минут)

Ведущий: Вы добрались до гаража. В пути вы потратили еще (1) очко энергии.

Ассистент фиксирует на доске изменение энергии команд.

Ведущий: Вы заходите в гараж и тут же встречаете механика. Самое время отдать посылку! Вы долго несли ему посылку. Надо получить от него обещанные (100) монет за вашу услугу. Механик очень обрадовался посылке от давнего друга и с удовольствием отдал вам деньги. Начислите себе (100) монет.

Если до этого вы использовали секретный кошелек, я рекомендую вам пополнить его до первоначальной суммы в (60) монет.

Ведущий при необходимости помогает в заполнении таблиц и продолжает, когда все команды готовы.

Ведущий: Теперь можно выбрать и взять в аренду автомобиль, таким образом быстро добраться до дома президента. Поездка обойдется (105) монет, а на пеший поход вы затратите время и энергию. Также вы можете забрать свои деньги, которые оставили в банке через расписку с QR-кодом и получить вложенные деньги и 10% скидки на аренду автомобиля, если конечно есть чего возвращать. Если вы не арендуете машину, то вы потеряете время и энергию (-2) очка в пути, если пойдете пешком по горной дороге.

В случае, если команда возвращает деньги или арендует автомобиль, ей необходимо отразить это в своей таблице. Ведущий следит за этим.

Ведущий: А я напоминаю вам, что если вам не хватает денег, то вы всегда можете взять их из вашего секретного кошелька, но я вам этого не советую.

У вас есть минута, чтобы написать на листочке, будете ли вы арендовать машину и заберете в кассе

деньги, оставленные в банке.

Ведущий следит за временем. По истечении минуты ассистент собирает листочки у команд и меняет количество очков энергии на доске, а также отмечает "аренда".

Ведущий: Теперь заполните таблицу ваших расходов, а также посчитайте текущий баланс.

Ведущий при необходимости помогает в заполнении таблиц и продолжает, когда все команды готовы.

Ведущий: По очереди озвучьте Ассистенту ваш текущий баланс.

Ведущий просит команду №1 озвучить свой баланс, потом команду №2 и т.д. Ассистент фиксирует на доске количество монет у каждого персонажа. Когда все балансы зафиксированы, Ведущий продолжает.

Ведущий: Теперь пора выдвигаться! Впереди очень важные дела. Садитесь быстрее в беспилотное такси и мчитесь по дорогам Карамелии!

Ведущий запускает видео <https://youtube.com/watch?v=R5RIHgIlfN0&feature=share>

Бой с Вирусом (3 минуты)

Ведущий: Вы наконец добрались и остались считанные метры до вашей цели, до дома президента.

Ведущий переключает презентацию на Слайд 10.

Вы увидели самого президента, который вышел подышать свежим воздухом. Вы залпом выпили половину бутылка волшебного эликсира. У вас прибавилось много энергии (+3), но сами превратились в пылинку и вас затянуло во внутрь, в тело президента. Но вам этого и надо! Именно здесь, "Внутри человека и прячется Вирус!" Время действия ограничено, всего 5 минут и вы обратно вернетесь в прежние параметры своего тела (рост, вес).

Ведущий включает видео "Внутри человека"
<https://youtube.com/watch?v=nWUtq0Kax0Q&feature=share>

Ведущий проходит по командам и смотрит, у кого не осталось энергии или денег. Ассистент фиксирует на доске изменение энергии команд (+3).

Ведущий: Из легких человека вырвался мощный поток воздуха и за ним показалась массивная фигура разъяренного Вируса. Антибактериальный костюм спас вас. Но расслабляться не стоит: у Вируса очень мощный и подвижный ковидный хвост. Вы достали бутылек и оставшийся моноклональный эликсир выплеснули прямо на Вирус.

Мы вновь беремся за кубик судьбы, а вы загадываете числа. Ровно столько, сколько очков энергии у вас осталось. Если выпавшее число совпадает с одним из тех, что вы загадали, то вам удастся отразить атаку Вируса и нанести смертельный удар. Если нет, то вы потерпели неудачу и Вирус оказался сильнее. Но у тех, кто имеет Меч Правды есть шанс перейти в атаку и сразить Вирус!!! Для них загадываем числа и снова бросаем кубик.

Команды пишут на листочках числа и сдают ответы ассистенту. После этого ведущий кидает кубик. В этот момент команды могут пожелать перекинуть кубик, если они вспомнят о имеющейся у них пере удачи, для переворачивания кубика в противоположную сторону. Переворачивание кубика действует только для команды, использовавшей предмет. После использования предмета команда больше не сможет его использовать. Запись о предмете с доски стирается.

Вы победили	Вы проиграли
<p>Вы попали точно в цель и Вирус взорвался.</p>	<p>Вы рухнули наземь от сильного удара ковидным хвостом и, кажется, получили сильное сотрясение. Вы теряете (- 2) очка энергии.</p> <p>Если у вас осталось 1 или более очков энергии, вы с трудом поднимаетесь и продолжаете бороться с Вирусом. Теперь сосредоточьтесь: вам нужно изловчиться и поразить Вирус Мечом Правды (при наличии).</p> <p>Если у вас не осталось энергии (0 энергии), вы остались лежать на земле. При наличии Меча Правды вы наносите им смертельный удар Вирусу. При отсутствии Меча Правды - вы проиграли, Вирус уничтожил вас своим ковидным хвостом.</p>

Ассистент фиксирует на доске изменение очков энергии команд. Для тех, у кого в итоге меньше 1 очка энергии и нет Меча Правды, игра заканчивается здесь.

Ведущий переключает презентацию на Слайд II и говорит:

Победившие во втором этапе схватки двигаются дальше, к Компьютерному кабинету по секретной дорожке. Вы превращаетесь в обычное свое состояние, ваше тело опять вырастает.

Компьютерный кабинет (1 минута)

Ведущий: Вы добрались до компьютерного кабинета. Но компьютер завис..

Вам нужно подобрать код.... Нет! У вас есть код - он написан на клочке бумаги, который вам передал ваш президент вместе с вашей миссией! Ура - код подошел и народ исцелен! Сербско-русская дружба победила!:-))

Игра окончена.

Подведение итогов и рефлексия

Ведущий задает ряд вопросов по игре, вовлекает разных участников в дискуссию.

Ведущий:

Чему научила вас эта игра? ...

Как вы принимали решение о покупке еды? ...

Как вы принимали решение о покупке снаряжения? ...

Расскажите, как вы планировали большие покупки? ...

Поделитесь, что вам дал учет доходов и расходов в таблице? ...

Ведущий: Я благодарю вас за сегодняшнюю игру!

Список интернет-источников

1. <http://edu.pacc.ru/> - данный сценарий был разработан на основе сценариев образовательного портала компании ПАКК

2. [http](http://s)
s

[:/](http://s)
[/](http://s)

investo

г

.

[lilly](#)

[y](#)

[.com/news-releases/news-release-details/new-data-show-treatment-lillys-neutralizing-antibodies](http://www.lilly.com/news-releases/news-release-details/new-data-show-treatment-lillys-neutralizing-antibodies)

- ссылка на научную статью о моноклональном антительном коктейле-активаторе

3. <https://vdnh.ru/> - официальный сайт Выставки достижений народного хозяйства

4. <https://u.to/HiHDGw> - мой сайт-визитка

Приложения

Приложение № 1. Презентация для 1-4 классов гимназии

Представлено в отдельном файле в формате pdf.

[http](#)

[s](#)

[:/](#)

[/](#)

[doc](#)

[s](#)

.

[googl](#)

[e](#)

[.com/presentation/d/1n4ENrYV_kk_q5JQtMjJAZrjNhUXDRp4ox84dAIT6P9I/edit?usp=sharing](https://drive.google.com/presentation/d/1n4ENrYV_kk_q5JQtMjJAZrjNhUXDRp4ox84dAIT6P9I/edit?usp=sharing)

Приложение № 2. Раздаточный материал для 1-4 классов

Представлено в отдельном файле в формате pdf.

https://drive.google.com/file/d/1kQvQZNFNywK59unx_rEuAt4V0PzxZ4vD/view?usp=sharing

Мой сайт: <https://u.to/HiHDGw>

