

Сценарий командной экологической игры «ЭкоЭнкаунтер»

*КГБОУ «Хабаровский краевой центр
внешкольной работы «Созвездие»*

Командную экологическую игру «ЭкоЭнкаунтер» возможно проводить с подростками, как в загородных оздоровительных лагерях, так и в лагерях с дневным пребыванием, в том числе можно использовать данную форму и при организации спортивно-оздоровительной деятельности в рамках внеклассного воспитательного мероприятия. Для реализации данной эстафеты требуется достаточно открытого пространства, а также заранее подготовленный материал, необходимый для проведения конкурсов.

Пояснительная записка

«Энкаунтер» - это командная спортивно соревновательная игра, которая включает в себя такие задания, как

- Обычные (логические задания)
- Ориентирование (поисковое задание)
- Агентский уровень
- Уровень-конкурс
- Координаторский уровень и т.д.

Данная форма игры может быть использована в целях формирования командного духа в ВДК, развития индивидуальных лидерских качеств, повышения спортивно-оздоровительной культуры, развития логики и интеллектуального уровня у детей младшего школьного и подросткового возраста, а так же воспитание бережного отношения к окружающей природе и формирование высоких моральных ценностей.

«ЭкоЭнкаунтер» может включать в себя некоторые формы заданий, такие же, как и в оригинальной форме игры, например: фотоохота, видеоохота, мозговой штурм, точки, тайники. Некоторые из форм заданий требуют дополнительные материалы, либо техническое оборудование. В отличие от оригинала игры, «ЭкоЭнкаунтер» проводится на ограниченной территории (лагерь/образовательное учреждение), что позволяет держать участников процесса в поле зрения организаторов, так же ограничены временные рамки. Мероприятие можно провести в первой, либо второй половине дня, для того, чтобы не нарушать основной компонент смены.

Выбранные формы проведения Энкаунтера позволяют не только интересно провести время, но и развить у участников умение мыслить в критических ситуациях, быстро принимать решения и выявить скрытых лидеров в коллективе.

Цель: формирование экологического мышления школьников, развитие познавательных способностей, повышение культуры здорового образа жизни, сплочение временного детского коллектива.

Экологический энкаутер направлен на:

- сплочение ВДК
- выявление лидеров
- формирование лидерских способностей
- развитие творческого потенциала
- повышение уровня моральных ценностей
- приобретение умений пользования материалом с небольшим объемом информации
- повышению мотивации детей к регулярным занятиям физической культурой и спортом.

Педагогические принципы:

- Принцип воспитывающего обучения;
- Принцип единства группового и индивидуального обучения;
- Принцип наглядности;
- Принцип взаимоуважения;
- Принцип достижения успеха;
- Принцип добровольности;
- Принцип творчества;
- Принцип честной игры.

Возраст участников: 14-17 лет.

Продолжительность игры: 1,5 – 2 часа

Этапы реализации игры:

1. Погружение в правила игры.
2. Игра (основная часть).
3. Подведение итогов.

Формы: игра по станциям, соревнование, интеллектуальный конкурс.

Условия проведения:

открытое пространство лагеря (хорошая погода для успешного проведения), отрядные места (для выполнения интеллектуальных конкурсов).

Необходимая предварительная подготовка организаторов мероприятия:

Сбор материала по теме и подготовка вариантов форм проведения. Погружение помощников (консультантов и вожатых) в тематику и план мероприятия. Обсуждение с ними вариантов и необходимых подготовительных мероприятий. Распределение зон ответственности (подготовка необходимого инвентаря и оборудования, изготовление бланков и карточек) Инструктаж вожатых о выборе участников для прохождения определенных этапов (конкурсы, требующие интеллектуальных и спортивных способностей).

Погружение ребят накануне проведения мероприятия (рассказ о сути игры и распределение отряда на две команды:

1) группа «на отрядном месте» (ребята, которые останутся в корпусе и будут выполнять задания на компьютере) - для выполнения интеллектуальных заданий;

2) группа «в поле» - для выполнения заданий на улице (ребята, которым потребуется спортивная удобная одежда и обувь).

Ход игры «ЭкоЭнкаунтер».

1 этап: Погружение участников в правила игры

В начале мероприятия командам раздаются правила игры, организаторами разъясняются все непонятные моменты.

2 этап: Правила игры

Итак, вам даны три заданий – это ЭкоЭнкаунтер, Мозговой Штурм и Экофотомикс. Схватка: Вам даны 30 фотографий мест нашего любимого «Созвездия», ваша задача разгадать, что это за место, прибежать на него и найти код. Коды, найденные на объектах необходимо внести в бланк ответов соответственно. За каждый не найденный код, команде будет начислен штраф 10 минут.

Задание № 1. «Экоэнкаунтер». Каждой команде выдаются фотографии растений произрастающих на территории дружины, каждой присвоен номер. Ребята должны найти это растение на территории, на котором написано его название, и вписать его в таблицу под его порядковым номером .

Например:

№	Название
1	Берёза даурская
2	Сирень

3	Тополь серебристый
4	Сосна корейская
5	Калина обыкновенная
6	Ильм
7	Клён
8	Орех манчжурский
9	Анютины глазки
10	Яблоня
11	Шиповник (роза даурская)
12	Ландыш кейский
13	Ель аянская

Задание № 2. «Мозговой Штурм»

У команды есть 20 минут, для того, чтобы перечислить как можно больше аргументов для чего нам нужен лес. И почему нужно беречь растительность.

Задание № 3. «Экофотомикс».

Вам необходимо сделать фото по заданным критериям!

Выполнение каждого критерия принесет вам бонусные балы, которые смогут повлиять на ход игры

Критерии фото:

- В кадре присутствуют 20 участников вашего отряда(2 балла)
- На фотографии есть дерево с глазами и улыбкой (2 балла)
- В кадре есть плакат «Сохраним лес живым» (3 балла)
- У всех людей на фотографии есть атрибутика защитников природы (2 балла)
- Все участники держаться за руки (2 балла)
- Участниками фотографии должны показать свою любовь к природе (5 баллов)

Очень важное P.S.: Также на фото должно быть то, благодаря чему, будет возможно понять что это именно ВАШ , а не какой-либо другой отряд!!! (Что это будет, решать ВАМ, но если судьям при оценке фотографии не удастся распознать, какой отряд на фото, бонусов вы не получите!!!).

3 этап: Подведение итогов

После выполнения командами всех заданий игры, когда собраны все флешки (с вбитыми ответами схватки, вбитыми ответами мозгового штурма и фотографией) в пункте сбора – время игры останавливается. Организаторы обрабатывают полученные бланки, подсчитывают штрафные баллы и бонусы, выставляют общий счет командам, определяют призовые места для награждения команд на финальном мероприятии дня.