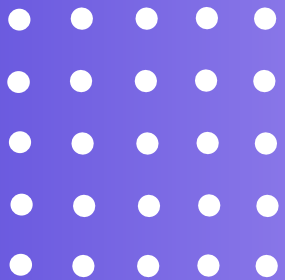




Метод проектов и возможности его использования при подготовке вожатых

Алиева Евгения Викторовна,
начальник информационно-методического отдела
ГАУ АО «ЦДО «Северный Артек»



2023 г.

25 Артвожатых
Госзадание,
за счет средств
бюджета АО

80 участников
пед. отрядов АО
за счет средств
федерального гранта

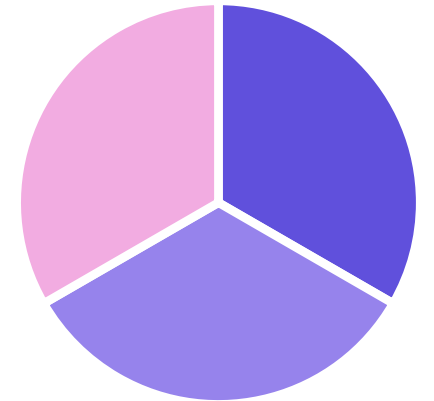


Реализация образовательных программ невозможна без использования эффективных образовательных технологий. В настоящее время значительный интерес представляют такая технология как «метод проектов».

В совместной работе над проектом обучающиеся овладевают различными компетенциями, значимыми для личностного и профессионального развития:

- навыки целеполагания, планирования своих действий
- коммуникативные и организаторские умения
- способность к сотрудничеству и работе в команде

3 краткосрочных
проекта



- Сообщество в социальной сети для будущих вожатых
- Сообщество в социальной сети «Вожатский кинотеатр»
- Настольная игра по типу «Доббль»

1. Сообщество в социальной сети для будущих водителей (интернет-проект)

Цель: повышение уровня компетентности обучающихся в области вожатской деятельности посредством реализации Интернет-проекта.

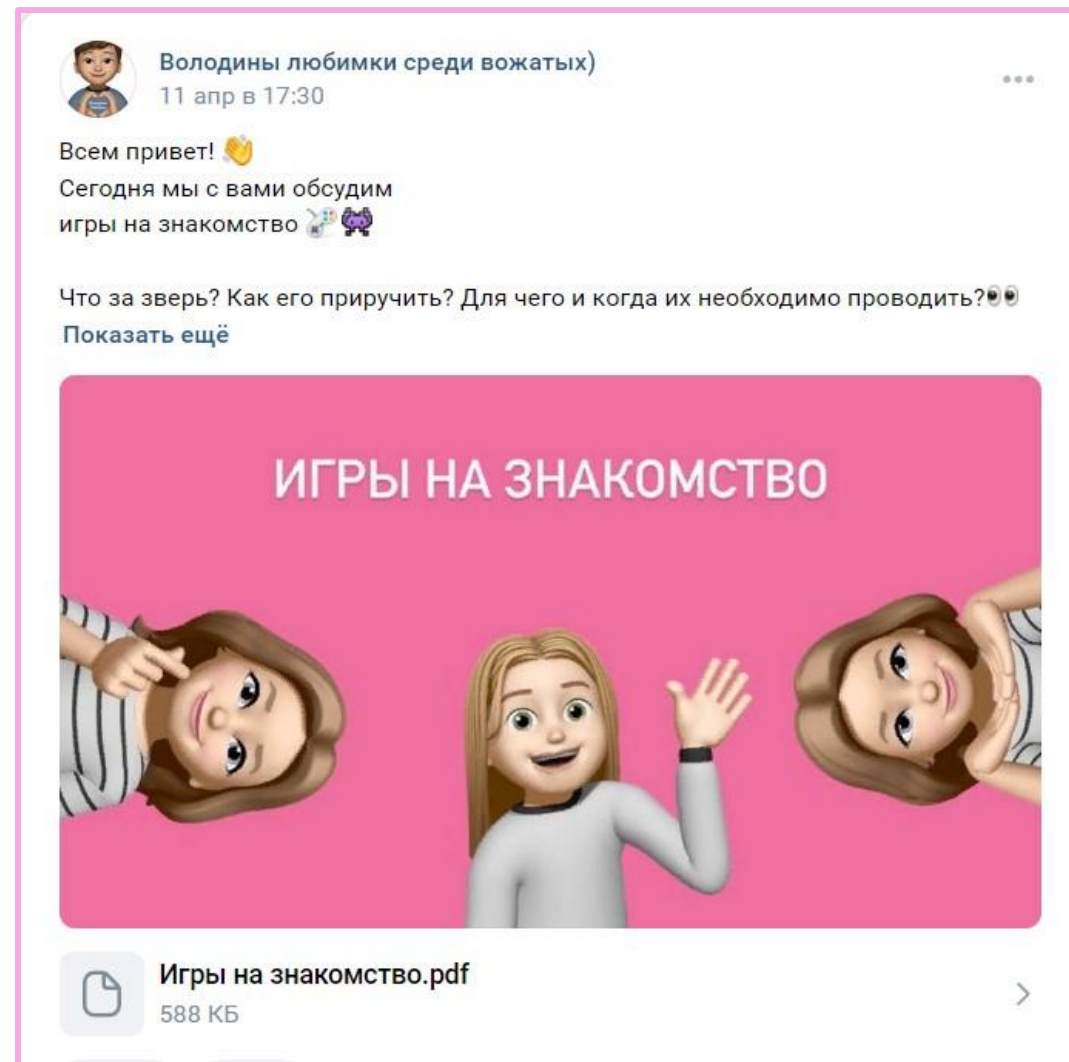


Володины любимки среди вожатых)

✓ Вы подписаны

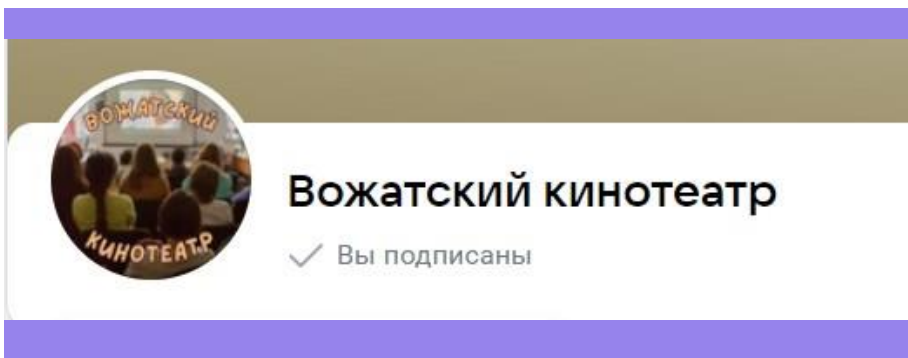
https://vk.com/volodiny_lubimki

54 подписчика
с 01.04 по 01.05.2023
20 публикаций



2. Сообщество в социальной сети «Вожатский кинотеатр» (интернет-проект)

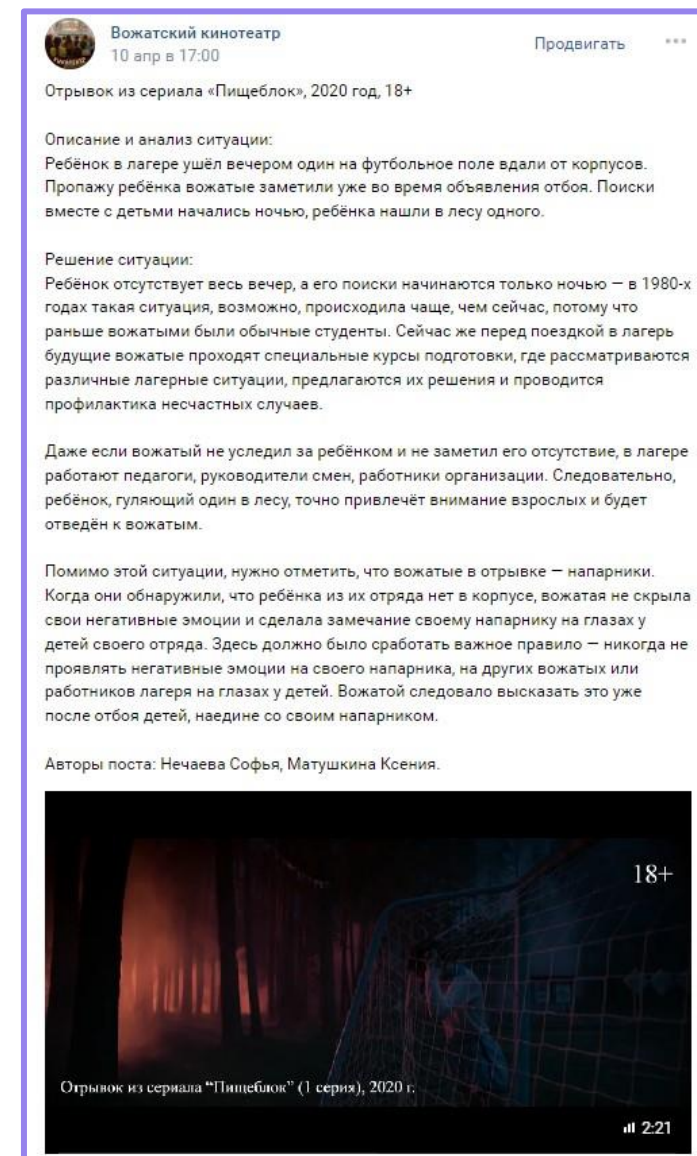
Цель: повышение уровня компетентности обучающихся в области вожатской деятельности посредством технологии «Кинопедагогика»



<https://vk.com/club219357223>



31 участник
16 видео отрывков



Вожатский кинотеатр
10 апр в 17:00 Продвигать ***

Отрывок из сериала «Пищевлок», 2020 год, 18+

Описание и анализ ситуации:
Ребёнок в лагере ушёл вечером один на футбольное поле вдали от корпусов. Пропажу ребёнка вожатые заметили уже во время объявления отбоя. Поиски вместе с детьми начались ночью, ребёнка нашли в лесу одного.

Решение ситуации:
Ребёнок отсутствует весь вечер, а его поиски начинаются только ночью – в 1980-х годах такая ситуация, возможно, происходила чаще, чем сейчас, потому что раньше вожатыми были обычные студенты. Сейчас же перед поездкой в лагерь будущие вожатые проходят специальные курсы подготовки, где рассматриваются различные лагерные ситуации, предлагаются их решения и проводится профилактика несчастных случаев.

Даже если вожатый не уследил за ребёнком и не заметил его отсутствие, в лагере работают педагоги, руководители смен, работники организации. Следовательно, ребёнок, гуляющий один в лесу, точно привлечёт внимание взрослых и будет отведён к вожатым.

Помимо этой ситуации, нужно отметить, что вожатые в отрывке – напарники. Когда они обнаружили, что ребёнка из их отряда нет в корпусе, вожатая не скрывает свои негативные эмоции и сделала замечание своему напарнику на глазах у детей своего отряда. Здесь должно было сработать важное правило – никогда не проявлять негативные эмоции на своего напарника, на других вожатых или работников лагеря на глазах у детей. Вожатой следовало высказать это уже после отбоя детей, наедине со своим напарником.

Авторы поста: Нечаева Софья, Матушкина Ксения.

Отрывок из сериала «Пищевлок» (1 серия), 2020 г. 18+

2:21



Примерный перечень художественных фильмов для вожатского кинотеатра

- «Завтрак на траве» (реж. Н. Александрович 1979 г., 0+)
- «Байкальские каникулы» (реж. А. Немчинова, А. Бурлов, О. Бутакова, 2015 г., 6+)
- «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен» (реж. Э. Климов, 1964 г., 6+)
- «Легенды «Орленка» (реж. О. Беляева, 2021 г., 6+)
- «Частное пионерское» (реж. А. Карпиловский, 2013 г., 6+)
- «Частное пионерское-2» (реж. А. Карпиловский, 2015 г., 6+)
- «До первой крови» (реж. В. Фокин, 1989 г., 12+)
- «Засекреченный город» (реж. М.И. Юзовский, 1974 г., 12+)
- «Каникулы строгого режима» (реж. И. Зайцев, 2009 г., 12+)
- «Нормальный только я» (реж. А. Богданов, 2021 г., 12+)
- «Синие ночи», сериал (реж. Д. Ткебучава, 2008 г., 12+)
- «Сто дней после детства» (реж. С. Соловьев, 1975 г., 12+)
- «Тимур и его команда» (реж. А. Бланк, 1976 г., 12+)
- «Пищеблок», сериал (реж. С. Подгаевский, 2021 г., 18+)

Структура занятия с детьми с использованием кинопедагогики

Этап	Цель	Методические приемы
1. Подготовка к восприятию, мотивация	Эмоциональная, психологическая и мотивационная подготовка детей к занятию с кинопросмотром	- приветствие и беседа с детьми - установка на просмотр - художественное слово
2. Вступительная беседа, постановка проблемы	Оценка степени готовности детей к восприятию информации	- постановка проблемы или противоречия (обсуждение фабулы) - логическая задача - познавательный вопрос
3. Просмотр фильма / мультфильма или их фрагмента	Восприятие детьми представленной картины фильма	- просмотр фильма или мультфильма, - метод стоп-кадра
4. Беседа после просмотра	Творческое освоение детьми новых знаний, способов действий, увиденных на экране	- беседа и обсуждение (диалог) - вопросы на внимательность, - выявление достоинств и недостатков фильма - решение проблемной ситуации, противоречий
5. Подведение итогов, рефлексия	Закрепление, совершенствование, систематизация и обобщение полученных знаний. Анализ деятельности, подведение итогов	- продуктивная деятельность - беседа - игра
6. Эмоциональный выход	Способствовать созданию положительного настроения от встречи	- художественное слово - творческое задание

- Просмотр сюжета фильма или мультфильма с последующим анализом
- Анализ смыслового содержания поговорок, суждений, встречающихся в фильме
 - Беседы на нравственные и познавательные темы



3. Настольная игра по типу «Доббль»

Цель: расширение представлений обучающихся о возможностях познавательного развития детей через использование настольной игры «Доббль».

Персонал



13. Поварской колпак (повар)

В летнем детском лагере есть особые люди, которые готовят для детей очень вкусную еду - это повара! Они заботятся о том, чтобы все, кто пришел в лагерь, были сытыми и довольными. Повара стараются готовить не только вкусную еду, но ещё и полезную, чтобы у нас были силы для активного дня.



14. Веник (уборщицы и уборщики)

По нашему мнению, работа уборщиков и уборщиц не менее важна, чем работа начальника лагеря. Без них к концу смены мы бы просто заросли грязью по уши!



15. Кружка с надписью BOSS (начальник лагеря)

Серьёзному начальнику – серьёзная кружка, из которой очень удобно пить кофе во время бессонных ночей, полных ответственной и важной работы руководителя.



16. Сердце на ладонках (воспитатель)

И пусть выбранная нами картинка вас не смущает, ведь, несмотря на внешние строгость и суровость, воспитатели искренне заботятся о детях.



17. Звезды (вожатый)

Мы не случайно выбрали звёзды, чтобы обозначить работу вожатых, ведь именно вожатые – те самые звёзды лагеря, на которые равняются дети!



Доббль «Детский лагерь»
(законы и традиции, персонал лагеря, вещи вожатого)

3. Настольная игра по типу «Доббль»



Найдите схожее изображение на обеих карточках. Какая традиция лагеря зашифрована в этом изображении?



Правила настольной игры «Доббль» (Dobble)



Автор: Denis Blanchot (Денис Бланшот)

Перевод на русский язык: Екатерина Зыкова, ООО «Игровед» ©

от 2 до 8 игроков – от 6 лет и старше

«Доббль» - это более 50 изображений и 55 карточек. На каждой карточке по 8 изображений и **только одно из них совпадает** с изображением на другой карточке. Какое именно искать – зависит только от тебя.

Перед игрой...

Если вы никогда не играли или играете с людьми, которые не играли в эту игру, вытяните две любые карты и положите их лицевой стороной вверх на стол перед всеми игроками.

Найдите изображение, которое присутствует на обеих карточках (одинаковая форма, одинаковые цвета, только размер может различаться). Первый, кто найдет верное совпадение, громко его объявляет и затем вытягивает две новые карточки, которые кладёт на стол лицевой стороной вверх. Продолжайте так до тех пор, пока каждый игрок не поймет, что между двумя карточками существует **только одно совпадающее изображение**.

Теперь вы знаете, как играть в «Доббль»!

Цель игры

В любой мини-игре вам всегда нужно быть самым быстрым, чтобы раньше других **найти изображение, совпадающее** на двух карточках, **громко его объявить**, затем **взять карточку себе, отдать другому или сбросить** (в зависимости от правил каждой мини-игры).

Мини-игры

«Доббль» - это серия мини-игр на быстроту реакции, в которых **все участники играют одновременно**. Вы можете играть в мини-игры в определённом порядке, произвольно, или можете играть в одну и ту же мини-игру снова и снова. Важно лишь то, что вы получаете удовольствие! Перед началом прочтите правила выбранной мини-игры всем игрокам. Не забудьте провести пробный раунд, чтобы каждый игрок понял правила.

Конец игры

Побеждает тот, кто выиграл больше всего мини-игр.

Если вам нравится устраивать турниры, то мы предлагаем вам систему подсчёта очков, которую вы найдете на следующей странице.


















Спорный момент

Выигрывает тот, кто первым назвал совпадение! Если игроки объявили о совпадении одновременно, выигрывает тот, кто первым взял карточку себе, отдал её другому или сбросил.

Ничья

В конце мини-игры игроки, набравшие одинаковое количество карточек, играют друг против друга (или проводят один раунд «Горячей картошки», если игроков больше, чем двое). Каждый берёт карточку и переворачивает её одновременно с противником. Первый, кто обнаружит совпадающее изображение и объявит его, выигрывает дуэль.

Примеры изображений:

	восклицательный знак		снежинка, снег ...		череп, пират ...
	клоун, шут ...		скрипичный ключ, музыка ...		кот, мяу, котёнок ...
	цель, мишень ...		тираннозавр Рекс, динозавр ...		пятно, клякса ...
	Доббль		лампочка, свет...		снеговик
	сердце, любовь ...		кубик льда, лёд...		оранжевый человечек
	привидение, дух ...		рыцарь, лошадка ...		кленовый листочек, Канада ...
					дракон
					Инь и янь
					рот, губы, поцелуй ...
					молния, гром ...

Подсчёт очков в турнире

Начните турнир с «Адской башни», следующую же мини-игру выбирает проигравший.
Адская башня: +1 очко за каждую выигранную карточку/ +5 очков игроку, набравшему больше всех карточек

Колодец: +10 очков игроку, который первым избавился от всех своих карточек/ -20 тому, кто остался последним

Отравленный подарок: +20 очков игроку, который набрал меньше всех карточек/ +10 тому, кто занял второе место

Горячая картошка: -5 очков игроку, проигравшему раунд

Собери их все: +1 очко за каждую выигранную карточку

Мини-игра №1

Адская башня

1) **Раздача карт:** перетасуйте колоду, положите по одной карточке **в закрытую** перед каждым игроком, оставшиеся карточки положите в центр стола **в открытую**.

2) **Цель игры:** набрать больше всех карточек

Пример раздачи карт на 3 игроков:



3) Правила:

Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх.

Каждый игрок должен стараться быть **самым быстрым**, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдёт и назовёт его, берёт карточку из колоды и кладёт перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре.

4) Конец мини-игры:

Игра заканчивается, когда все карты из колоды окажутся у игроков. Выигрывает тот, кто **набрал больше всех карточек**.



Мини-игра №3

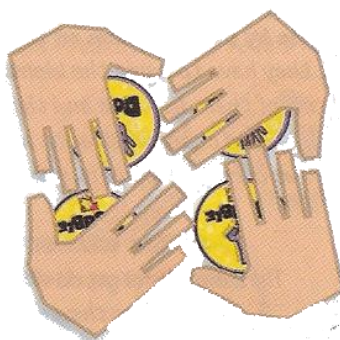
Горячая картошка

(играется в несколько раундов)

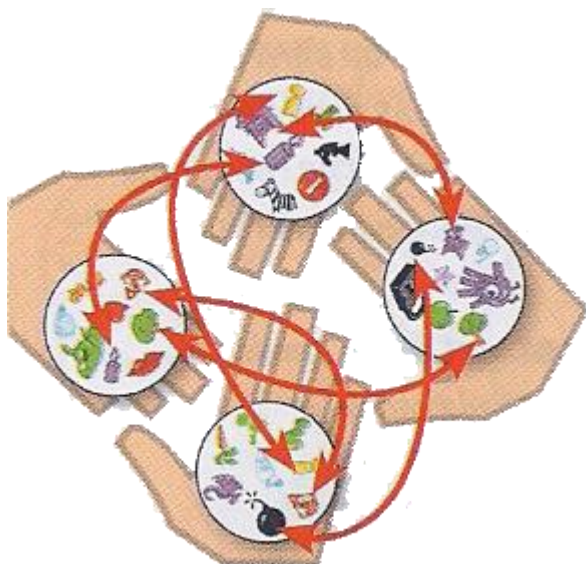
1) **Раздача карт:** в каждом раунде каждому игроку в закрытую раздается карточка, которую нужно держать в руке. Оставшуюся колоду откладывают в сторону, она потребуется для следующих раундов.

2) **Цель игры:** избавиться от своей карточки быстрее других игроков.

Пример раздачи карт на 4 игроков:



3) **Правила:** в начале мини-игры игроки переворачивают свои карточки так, чтобы было хорошо видно все изображения (лучше всего держать карточку на ладони, как показано на картинке). Как только игрок находит изображение, совпадающее на его карточке и карточке другого игрока, он называет его и кладёт свою карточку в руку игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Этот игрок теперь должен найти совпадение на своей новой карточке и карточках оставшихся игроков. Если он найдёт совпадение, то отдаёт все карточки с руки.



4) **Конец мини-игры:** игрок, которому достанутся все карточки, проигрывает раунд и кладёт их рядом с собой. Игроки проводят столько раундов, сколько им хочется (но минимум 5). Мини-игра завершается, когда карточки в колоде заканчиваются, и

проигрывает тот, кто набрал больше всех карточек.

Мини-игра №4

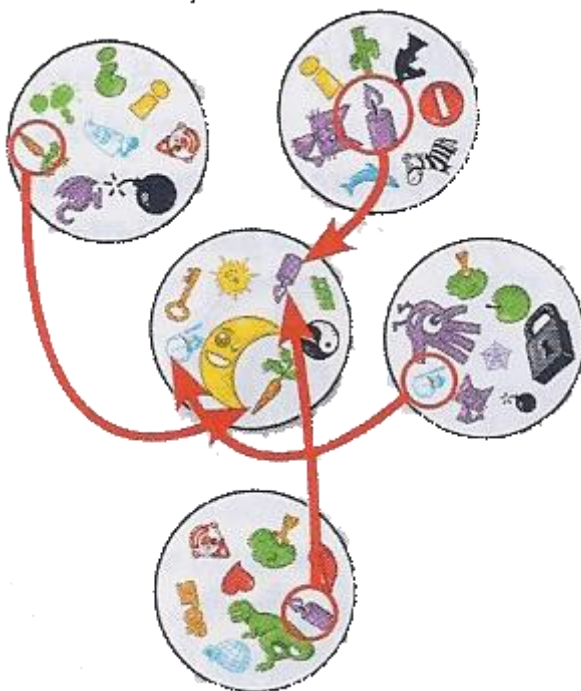
Собери их все!

(играется в несколько раундов)

1) **Раздача карт:** в каждом раунде положите в центр стола карточку в открытую, а вокруг – столько карточек в закрытую, сколько участников в игре. Оставшуюся колоду отложите в сторону, она понадобится для следующих раундов.

2) **Цель игры:** набрать как можно больше карточек быстрее остальных игроков.

Пример раздачи карт на 4 игроков:



3) **Правила:** сначала все игроки одновременно переворачивают по одной карточке из расположенных вокруг центральной. Игроки должны найти **изображение, совпадающее на центральной карточке и любых карточках, которые они только что перевернули**. Как только игрок находит и называет совпадение, он берёт перевернутую карточку и кладёт рядом с собой (будьте внимательны: вы не можете взять карточку из центра).

4) **Конец мини-игры:** когда все перевернутые карточки разобраны, положите центральную карточку на дно оставшейся колоды и начните новый раунд. Игроки сохраняют выигранные карточки. Когда карточек в колоде больше не осталось, мини-игра завершается, и **побеждает тот, кто набрал больше всех карточек**.

Мини-игра №5

Отравленный подарок

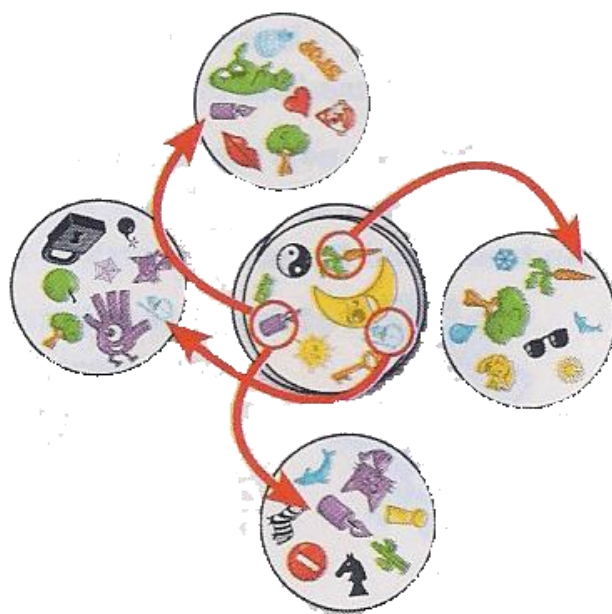
1) **Раздача карт:** перемешайте карточки, положите по одной в закрытую перед каждым игроком. Оставшуюся колоду положите в открытую в центр стола.

2) **Цель игры:** набрать как можно меньше карточек из колоды.

Пример раздачи карт на 5 игроков:



3) **Правила:** сначала игроки переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен **найти изображение, совпадающее на карточке любого другого игрока и карточке в колоде**. Первый, кто обнаружит и назовет совпадение, берёт центральную карточку и кладёт её сверху на карточку того игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Таким образом, в центре открывается новая карточка. Мини-игра продолжается до тех пор, пока колода не закончится.



4) **Конец мини-игры:** мини-игра завершается, как только все карточки из колоды разобраны. **Побеждает тот, кто наберёт меньше всех карточек.**

Оригинальная идея: Денис Бланшот



(Denis Blanchot)

Концепция игры и разработка:

Жан-Франсуа Андреани (Jean-François Andreani), Тусант Бенедетти (Toussaint Benedetti), Денис Бланшот (Denis Blanchot), Team Play Factory



Дополнительные правила настольной игры «Доббль» (Dobble)



Автор: Denis Blanchot (Денис Бланшот)

Перевод на русский язык: Яна Веревкина, ООО «Стиль Жизни» ©

от 2 до 8 игроков – от 6 лет и старше

Перед Вами дополнительные правила для 6 новых мини-игр в Доббль:

Мини-игра №6 «Башня»

Мини-игра №7 «Отражение»

Мини-игра №8 «Угадай»

Мини-игра №9 «Память»

Мини-игра №10 «Ложный покер»

Мини-игра №11 «Собери символы»

Они не являются официальными, разработаны компанией «Лимп», опубликованы компанией «Блу». Правила размещены на сайте Jedisjeux. Ссылка -

<http://www.jedisjeux.net/goodies/dobble-regles-additionnelles-g49.pdf>

Некоторые правила предлагают сыграть в игру по-новому, поэтому Вам может понадобиться дополнительный материал.

К тому же, мы предложим Вам измененную систему подсчета очков, отличную от базовых правил.

Вы готовы к игре? Поехали!

Игра №6 - Башня

Из предложенных новых игр эта больше всего похожа на первые пять.

А) Подготовка: Перемешайте карточки и раздайте по 7 карточек каждому игроку. Каждый игрок раскладывает карточки перед собой рубашкой вверх отдельно друг от друга.

В) Цель игры: Побеждает тот, кто первый избавится от всех карточек, лежащих перед ним.

С) Как играть: Вначале игроки одновременно переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Первый игрок, который обнаружит совпадение между своими карточками и карточкой любого другого игрока, объявляет о нем и кладет свою карточку на карточку этого игрока. Этот игрок теперь должен найти совпадение между любой из своих карточек и любой карточкой другого игрока. Как только игрок его находит, он кладет карточку (и все карточки, находящиеся под ней) на карточку другого игрока .

Д) Победитель: Игра заканчивается, когда у одного из игроков заканчиваются карточки. Он становится победителем. Остальные участники подсчитывают количество карточек, лежащих перед собой, и теряют соответствующее количество очков. (Во время раунда лучше пытаться избавляться от самых больших стопок карточек)

Игра №7 – Отражение

Для этой игры Вам понадобится лист бумаги и ручка для каждого игрока. Также желательно иметь часы, чтобы засекаать время.

А) Подготовка: Перемешайте и вытяните 5 карточек. Четыре из них положите рубашкой вверх, а пятую – лицевой стороной вверх.

В) Цель игры: Побеждает тот, кто первый наберёт 10 очков.

С) Как играть: Посмотрите на открытую карту внимательно. Затем переверните четыре закрытые карточки лицевой стороной вверх, а пятую, наоборот скройте, перевернув рубашкой вверх. У игроков есть 20 секунд, чтобы рассмотреть 4 открытые на столе карточки. По истечении этого времени открытые карточки снова закрываются, а пятая карточка, наоборот, открывается. Теперь игрокам необходимо по памяти записать на своих листочках названия символов, которые совпадают на открытой и четырех закрытых карточках.

Один символ можно записывать несколько раз, т.к. его совпадение может встретиться несколько раз. После этого все карточки переворачиваются лицевой стороной вверх и игроки проверяют свои результаты. Например, если игрок записал один символ один раз и его совпадение встречается в одном случае, это приносит игроку один победный балл. Столько же баллов получит игрок, если совпадение единожды указанного символа встретится два и более раз. Все совпадения, которые игрок не отметил в своем листе, не принесут ему победных очков.

Для подсчета очков игроки могут или брать карты (сначала из разложенных на столе, затем из колоды) или записывать счет на листах. Если победителя нет, начинается новый раунд с новыми карточками.

Игра №8 - Угадай

Минимальное количество игроков в этой игре - 3, максимальное - не ограничено.

А) Подготовка: Перемешайте карточки. Один игрок вытягивает 2 карточки и рассматривает их таким образом, чтобы другие игроки их не видели. Игрок определяет общий для двух карточек символ и запоминает его как секретный. Затем он замешивает эти карточки в колоду.

В) Цель игры: Побеждает тот, кто первый угадает секретный символ.

С) Как играть: Игрок, который загадал символ, тянет карточку из колоды, кладёт её на стол лицевой стороной вверх и говорит, есть на ней загаданный символ или нет.

Затем он называет один символ, которого нет на карточке, и который при этом не является секретным. Таким образом, другие игроки узнают, какие символы не являются секретными. (Ведущему может пригодиться картинка с символами, размещенная в конце правил).

Ведущий игрок ждёт несколько секунд (игроки договариваются о времени, 2-3 секунды будет достаточно для начала игры), вытягивает новую карточку и кладёт её поверх первой. Он снова говорит, присутствует ли загаданный символ на карточке и снова исключает из загадки один новый символ.

В любой момент любой игрок может сделать предположение и назвать секретный символ. Если игрок называет верный символ, он выигрывает раунд. Если нет, игрок выбывает, а игра продолжается.

Чтобы облегчить игру, следует вырезать символы с картинки, представленной в конце правил, и положить их в центре стола. Вместо того, чтобы называть символ, игрок может просто убирать его со стола. Внимание: некоторые символы на картинке отсутствуют!.

С) Победитель: Количество раундов зависит от количества участников игры. Все участники должны побывать в роли ведущего. За каждый правильный ответ начисляется 5 очков, за неправильный - минус одно очко (можно повысить это число до минус двух, но тогда не исключать из игры игрока, который дал неправильный ответ, а просто лишать его возможности сделать новое предположение до того, как ответит кто-либо из других игроков).

Игра №9 - Память

Для этой игры Вам понадобятся любые небольшие маркеры (монеты, кубики, жетоны и т.д.). Их должно быть в два раза больше, чем игроков.

А) Подготовка: Перемешайте карточки. Возьмите из колоды в два раза больше карточек, чем число игроков. Разложите карточки на столе рубашкой вверх. Затем возьмите из колоды еще одну карточку и положите её лицевой стороной вверх.

В) Цель игры: Собрать как можно больше карточек.

С) Как играть: Игроки совершают ход поочередно по часовой стрелке. Во время своего хода игрок произносит название одного из символов, изображенных на открытой карточке и переворачивает одну из закрытых карточек. Если названный символ присутствует на обеих карточках, игрок забирает карточку, которую только что открыл, и совершает ход ещё раз. Если нет, игрок возвращает карточку обратно в то же место рубашкой вверх (как правило, игрок заинтересован в том, чтобы как можно быстрее положить карточку обратно).

Когда игрок ошибается, он кладёт маркер на карточку, которую возвращает обратно.

Тогда другие игроки уже не могут переворачивать эту карточку, пока на всех карточках не

будут лежать маркеры. Когда все карточки становятся недоступны, игроки забирают маркеры и продолжают играть по той же схеме.

(Чтобы облегчить игру, можно не принимать во внимание правило, выделенное курсивом.)

D) Победитель: Каждая угаданная карточка приносит игроку 5 очков. Рекомендуется уменьшить это число, если Вы решили играть в эту игру несколько раз в соревновательной форме (смотрите основные правила) .

Игра №10 – Ложный покер

Для этой игры Вам понадобится выдать каждому игроку 6 маркеров, они будут служить для обозначения самого игрока, поэтому должны отличаться от остальных формой или цветом.

A) Подготовка: Перемешайте карточки. Каждый игрок вытягивает по 6 карточек.

Затем надо вытянуть еще одну карточку из колоды и положить её на стол лицевой стороной вверх.

Игрок с наименьшим количеством очков (или самый младший) начинает раунд.

B) Цель игры: Стать победителем и сохранить свои маркеры.

C) Как играть: Игроки вступают в игру по очереди. У каждого игрока есть 5 секунд (во время их хода другие участники хором отсчитывают это время) чтобы:

- Положить одну карточку из руки рядом с последней сыгранной карточкой в ряду и положить на нее свой маркер, чтобы отметить свою карточку.

ИЛИ

- сказать «СТОП»

Если игрок не успевает это сделать за отведенное время, он выбывает (смотри ниже).

Как только кто-то из игроков говорит «СТОП» или если в игре остается лишь один игрок, раунд прерывается и игроки переходят к этапу проверки.

Проверка

Найдите общий символ на первых двух карточках. Чтобы было легче видеть символы, карточки поворачивают таким образом, чтобы символы оказались рядом. Они образуют пару.

То же самое надо сделать со второй и третьей карточкой и т.д. Образованные пары не должны повторяться. Если пара повторяется – это ошибка. Игрок, который совершил ошибку (его определяют по маркеру на карте) выбывает из игры (смотри ниже). Если же все пары разные и ошибки нет, игрок, сказавший «СТОП» теряет один из своих маркеров (отложите его в сторону).

Игрок, выбывший в текущем раунде, теряет 2 своих маркера (отложите их в сторону).

Затем все карточки снова перемешивают, игроки получают назад свои оставшиеся маркеры (некоторые могут быть потеряны) и начинается новый раунд игры.

Каждый игрок снова получает 6 карточек, но может ими играть, пока хватает маркеров.

D) Игра заканчивается, когда у одного из игроков заканчиваются маркеры (игроки теряют маркеры в результате ошибок или медлительности) . Побеждает игрок, сохранивший у себя наибольшее количество своих маркеров.

Если вы хотите сыграть турнир, то для подсчета очков используйте следующую схему:

- победитель (победители) зарабатывает столько победных очков, сколько маркеров он потерял в этом раунде.
- Другие игроки получают столько победных очков, сколько маркеров у них осталось.

Игра №11 - Собери символы

Для этой игры предварительно необходимо распечатать и вырезать символы, напечатанные в конце правил. Вы также можете самостоятельно подготовить и распечатать символы, изображенные на картах Доббль.

A) Подготовка: Перемешайте карточки и раздайте их поровну всем игрокам. Все жетоны символов Доббль положите в центре стола.

B) Цель игры: собрать у себя как можно больше жетонов символов Доббль.

C) Как играть: Каждый игрок держит свои карты в одной руке, сложенными вместе, чтобы видеть только верхнюю карточку. Когда раунд начинается все игроки одновременно стараются найти в центре стола жетон с изображением какого-либо символа на открытой карте и забрать его себе. Игроки продолжают это делать одновременно, рассчитывая к концу раунда собрать как можно больше символов. При этом нельзя забирать жетоны символов у соперников.

В любой момент игры каждый игрок может положить верхнюю карточку из своей стопки на стол, чтобы таким образом открыть своему взору новую карточку (и новые символы). Карточки кладутся в сброс друг на друга. Если у игрока больше нет карточек, он может взять стопку сброса любого другого игрока.

D) Победитель: Как только жетоны символов в центре стола заканчиваются, раунд завершается. Победителем становится игрок, у которого больше всего жетонов символов.

Если вы хотите сыграть турнир, то используйте следующую схему подсчета очков:

- каждый символ приносит 1 очко,
- победитель получает дополнительный бонус в размере 5 очков.

Новые правила подсчета очков для базовых вариантов мини-игр Доббль

Мы предлагаем Вам несколько изменений в системе подсчета очков для некоторых основных игр:

Колодец: В отличие от базовых правил, игра останавливается, когда кто-либо сбросит все свои карты в колодец. При подсчете игроки теряют столько очков, сколько карточек у них осталось. Игрок, у которого осталось наибольшее количество карточек, теряет дополнительные 5 очков (если в игре участвует больше 2 игроков). Победитель получает бонусные 10 баллов.

Горячая картошка: Идея новых правил в том, что игровая партия состоит серии раундов, в каждом из которых проигравший выбывает. По истечении нескольких раундов останется один победитель, который ни разу не потерпел поражения, а все остальные игроки соберут у себя разное количество штрафных карт.

Результаты заносятся на листок и игроки начинают новую партию. Так продолжается, пока не закончится колода.

Когда колода заканчивается, игроки суммируют свои результаты и определяют победителя – того, кто соберет меньше всего штрафных очков.

Отравленный подарок: По правилам базовой игры участники теряют столько очков, сколько карт они получили. Побеждает игрок с наименьшим количеством карт. Наше дополнение заключается в том, что следующий игрок теряет минимум на 2 очка больше, чем победитель (независимо от количества собранных карт), а следующий - минимум на 3 очка больше, чем предыдущий и так далее.

Примечание Игроведа: из авторского текста дополнительных правил совершенно не ясно как определять очередность начисления штрафных очков, возможно предлагается выбрать подходящий вариант самостоятельно. Например, определять очередность игроков можно по ходу часовой стрелки от победителя, или по количеству собранных игроками штрафных карт.

Для вырезания:

Среди символов, расположенных ниже, не хватает изображения кубика льда, клевера, коня, маргаритки, клоуна.

К сожалению, изображение черепа и мишени отличаются по цвету от изображений, данных в игре.





- Использование продуктов проектной деятельности при подготовке вожатых и проведении конкурса профессионального мастерства вожатых
- Включение вожатыми в отрядную работу занятий с использованием технологии «Кинопедагогика»
- Использование проективания вожатыми при организации деятельности с детьми в условия лагеря



Информационно-методический отдел



8-921-070-52-99



imoseverartek@yandex.ru



г. Архангельск,
пр. Прокопия Галушина, д. 6

