

Игра «Антиутопия»
(по мотивам романа Дж. Оруэлла «1984»)

Время смены: организационный период (примерно третий день смены);

Цель игры: сплочение, снятие коммуникативных и тактильных барьеров, развитие эмпатии;

Возраст: 13-15 лет;

Время дня: вечер (19:30-21:00);

Продолжительность: 1.00-1.15 (время на прохождение каждой станции – до 15 минут в зависимости от ее сложности + время на переходы);

Сюжет:

В начале игры детям выдают «пропуск» и браслеты с порядковыми номерами, которые заклеиваются на руке. Затем им объясняют, что сегодня им нужно выбраться из антиутопии, в которой они жили до этого. Здесь необходимо отследить следующие моменты: а) убедиться, что все дети знают значение слова «антиутопия» (при необходимости объяснить); б) не напрямую, но дать детям понять, что антиутопия – это их городская жизнь (в ходе игры не демонизировать ее, а рассмотреть ее негативные черты, от которых у детей есть возможность избавиться в лагере). Чтобы выйти из антиутопии, нужно справиться с заданиями, которые им предлагают различные «министерства».

Дети переходят по станциям-министерствам, на которых их встречают ведущие – недвижимые статуи в офисных костюмах (можно добавить к костюмам тематические элементы, которые символизируют суть каждой конкретной станции). Чтобы статуя «оживила» и объяснила правила станции, нужно продемонстрировать ей пропуск, который отряд получил в начале игры.

Передвигаться между станциями нужно строго держась за руки. После прохождения последней станции детей встречают вожатые в вожатской форме, снимают с них браслеты и торжественно поздравляют с прибытием в новый мир.

Станции:

Название министерства	Суть станции	Реквизит	Цели и задачи
Министерство поблажек	Статуя говорит детям, что сейчас им будет предложено выполнить несколько несложных действий. Каждый решает сам, выполнять ему действие или нет, но подразумевается, что в итоге задание будет выполнено ВСЕМ отрядом. Сначала все действуют вразнобой, но	Ватман; маркер; бумага и ручка; распечатки заданий (если нужны).	Сплочение коллектива, объяснение детям, что в коллективе все ответственны друг за друга, и неправильное поведение двух-трех человек может

	<p>потом понимают, что работать нужно вместе и одинаково, потому что статуя при выполнении этого условия записывает на ватмане бонусы (по типу «+1» за каждое задание); бонус не дается, если хотя бы один человек действует в отрыве от коллектива. В итоге дети начинают добиваться того, чтобы все работали слаженно. Статуя до конца не объясняет, что дают эти бонусы. В конце станции она записывает итог (например, «+5»), отдает бумажку детям и говорит, что это пригодится им на финальной станции (где окажется, что это количество дополнительных минут на ее прохождение).</p>		<p>негативно сказаться на всем отряде.</p>
<p>Министерство повсеместной связи</p>	<p>Статуя «насмехается» над детьми, говоря, что они совсем разучились общаться без использования гаджетов. Когда дети начинают возражать, она объясняет им, что общение – это не только вербальная категория, и часто люди воспринимают не только слова, но и поведение говорящего. Поэтому важны все действия человека во время речи, а гаджеты отучили его обращать на это внимание и оперировать этим. Затем она предлагает детям задание: разбиться на пары (можно менять партнеров) и без использования слов объяснить друг другу эмоции, написанные на бумажках. В ходе выполнения задания можно прикасаться друг к другу.</p>	<p>Бумажки с написанными эмоциями (но не просто «страх», а, например, «страх ребенка, который не знает, как сказать маме, что он разбил ее любимый сервиз»).</p>	<p>Снятие тактильных барьеров, развитие эмпатии.</p>

<p>Министерство излишней опеки</p>	<p>Детей встречает статуя, стоящая в позе весов; на одной руке – белая перчатка, на другой – черная. Перед статуей лежат камушки. Она предлагает детям шесть вопросов, на которые можно ответить «да» или «нет» (задает не все сразу, а по очереди, дожидаясь ответа на каждый вопрос). Если дети выбирают ответ «да», они кладут камушек в руку в белой перчатке; если «нет» - в руку в черной. Дети могут не просто класть камушки, но и объяснять статуе свои решения. Принимать решения нужно строго всем отрядом. После того, как все камушки оказываются распределены, статуя предлагает детям еще раз взглянуть в ее руки и подумать, насколько тверды они были в своих решениях и готовы ли они нести за них ответственность, а также над тем, как сложно или не сложно было принимать решения всем вместе и договариваться между собой.</p>	<p>Камушки; черная и белая перчатки.</p>	<p>Дети должны понять, что в своем возрасте они должны уметь принимать самостоятельные решения (в том числе совместно), ориентируясь на свои внутренние установки. Взрослые всегда готовы помочь, но делать все за подростка и выдавать свое мнение за его они уже не будут. Также обсуждение на станции помогает снять коммуникативные барьеры.</p>
<p>Министерство одиночества</p>	<p>Детям необходимо выбраться из комнаты, в которой их заперли. Они могут использовать дополнительные минуты, которые они получили на станции «Министерство поблажек» (изначально заложить на это время).</p>	<p>Книги; два ключа; карта; бумаги с надписями; бумага; ручки.</p>	<p>Сплочение, снятие коммуникативных барьеров.</p>

Дополнения:

Станция «Министерство поблажек».

Примеры заданий:

1. Изобразить картину;
2. Повторить танец;
3. Изобразить сцену из фильма;

4. Изобразить слова из песни пантомимой/спеть ее вместе и т.д.

Станция «Министерство излишней опеки».

Примеры вопросов:

1. Семья входит в топ-3 ваших жизненных ценностей?
2. Готовы ли вы пожертвовать своим личным временем ради комфорта близких людей?
3. Дружба важнее любви?
4. Существует ли ложь во благо?
5. Можно ли оправдывать не очень хорошие поступки ребенка тем, что «он еще маленький»?
6. Готовы ли вы провести всю свою жизнь в одиночестве?

Станция «Министерство одиночества».

Ход станции:

Детей приводят в комнату и говорят: «Одиночество – это значит делать все самому»; затем закрывают дверь.

В комнате стоит стол с ящиком, шкаф с книгами, висит карта мира (или какой-либо области). Начав исследование комнаты, дети понимают, что ящик комода закрыт на ключ. Просматривая книги, можно найти книгу с емкостью и вложенным в нее ключом. Он откроет ящик стола. Там будут заметки в куче бумаг с фамилиями писателей и цифрами – страница, абзац, слово. Эти несколько слов в разных книгах образуют название области на карте, координаты которой надо взять что бы открыть кодовый замок с финальным ключом.