Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Республики Крым "Детский оздоровительный центр "Сокол"

**Методическая разработка**

**«Королевская ночь»**

**в детском оздоровительном лагере**

Составитель:

методист Нестеренко Е.В.

с. Соколиное 2020г.

Адресовано организаторам детского отдыха.

В разработке предложен вариант организации и проведения ночного сбора, чтобы последняя ночь в смене стала особенным событием. Для старших отрядов.

Содержание.

Аннотация

Введение

Информационная карта мероприятия

Сценарий

Заключение

Приложения

Приложение 1

**Аннотация.**

Представлен материал по подготовке и проведению ночного сбора, сюжетно-ролевой игры «Ночь триффидов» - как варианта «Королевской ночи» в ДОЛ. Романтика ночного сбора делает такую игру весьма привлекательной

«И какая теперь «Королевская ночь»? «Да, круто, есть, о чем подумать» - из отзывов детей, участников игры. Это мероприятие для старшеклассников, направлена на подтверждение роли лидера в группе и решении важных социальных вопросов в отряде, своего рода проверкой на сплоченность и умение работать в команде, «своеобразные» итоговые сборы отряда…

**Введение.**

Одной из традиций практически всех детских лагерей является королевская ночь. Это последняя ночь перед днем отъезда.

Калейдоскоп детских «лагерных» воспоминаний многообразен, но с уверенностью можно сказать, что у всех в памяти осталась последняя, самая длинная ночь - ночь перед отъездом, когда принято не спать до самого рассвета, прощаться с друзьями и непременно подшучивать друг над другом. Теперь уже никто и не знает, почему эта ночь получила название «Королевской». Но почти во всех лагерях чтут эту традицию.

Предложенный материал, как раз в «Копилку мероприятий» по организации и проведению «Королевской ночи», чтобы последняя ночь в смене, стала особенным событием.

Информационная карта мероприятия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Название | « Ночь Триффидов" |
| 2 | Форма | Ночной сбор, сюжетно-ролевая игра, основанная на человеческом воображении, созданная по мотивам произведения Д. Уиндема "День триффидов". |
| 3 | Продолжительность | 1,5-2 часа |
| 4 | Возраст участников | От 13 лет |
| 5 | Кол-во | От 12 до 30человек |
| 6 | Время проведения | Вечернее (ночной сбор) |
| 7 | Техническое обеспечение | Возможны фонограммы героев |
| 8 | Музыкальное оформление | По желанию |
| 9 | Необходимый реквизит | * тканевые повязки из плотного материала (по кол-ву участников); * два фонарика; * пара свечей; * литровая бутылка с газированной водой, на которой написано "Н2О" * ключ; * шляпа или другой головной убор; * плакат 1 метр на 0, 5 метра с надписью: "Если ты глазной врач - земляне победили и скоро ты вернешь им зрение. Если же нет - скоро Земля будет завоевана инопланетянами, а ты получишь почетное звание генерала-предателя"; * саквояж с хирургическими инструментами (мензурки, баночки, леденцы); * магнитофон со специально подобранными записями, нагнетающими атмосферу ужаса и безысходности; * скотч. |
| 10 | Цель | проведение досугового мероприятия для подростков, через погружение в экстремально-условную среду выживания индивидуумов, обучение межличностному общению и взаимодействию в рамках реально существующей социальной ситуации. |
| 11 | Задачи | 1.  Развитие у участников стратегического мышления.  2. Проверка личностных качеств в условиях, безопасно имитирующих экстремальное выживание.  3. Выявление лидера в группе.  4. Улучшение навыков командной работы у участников игры. |
| 12 | Ход мероприятия | Участники на некоторое время игры станут «ослепшими из-за дождя из сверкающих метеоритов».Главная игровая задача – найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение.  Начало игры: Участники рассаживаются по кругу, им предлагается передавать друг другу зажженную свечку, акцентировав свое внимание на пламени.  Слова Мастера (см. сценарий)  Мастер и наблюдатели знакомят с правилами игры, надевая всем повязки на глаза  Ребятам сообщается, что их главная задача — просто найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение.  Настоящий Доктор должен откликнуться на вопрос, направлен­ный к нему непосредственно: «Ты Доктор?».  Пока объясняются правила, наблюдатели на игровой территории крепят плакат с надписью на стену (чуть выше уровня глаз самого высокого игрока) и отключают все источники света.  **Первый этап игры** сигнал начала игры. Именно с данным сигналом начи­нают действовать правила «Ночи триффидов».  **Адаптация** Первые 15 мин игроки будут сталкиваться друг с другом, вслушиваться, выбирать ва­рианты передвижений, которые могут быть разными. (предупреждайте, что вы —наблюдатель). После того, как участники немного адаптируются к отсутствию света, сформированные социальные группы начнут искать Доктора, за­давая вопросы другим группам.  **Нахождение Доктора** Игровому доктору следует, подождать момента адаптации иг­роков к моделируемой «слепоте». Когда он почувствует, что все игроки уже опрошены, нужно «подвернуться!» под руку одной из групп. Слепому Доктору необходимо привлечь к себе внимание всех игроков и устроить нечто, напоминающее собрание (собрать вокруг себя как можно больше игроков).  Слова Доктора (см. сценарий).  Доктор ничего не сможет сде­лать для своих пациентов без зрячего ассистента и саквояжа с медицинскими препаратами и хирургическим инструментом (во время лекции Доктора в один из углов игровой территории ста­вят саквояж).  **Поиск саквояжа и ассистента**Итак, Доктор сообщает, что для начала нужно найти:   * его саквояж, утерянный во время давки; * зрячего ассистента.   Игроки начинают обследование игровой территории в поис­ках саквояжа Доктора.  **Нахождение саквояжа** Саквояж находят и передают Доктору. Похищение первого человека одеваем ему фуражку и отводим за игровое поле. ему сообщают следующее: «Тебя похи­тила Третья Сила, которая желает помочь, но не может вме­шиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне, снача­ла ослепившие людей. Среди людей есть предатель. Его нужно найти».  Поиск зрячего ассистента.  **Проблема «предателя»** Тем временем Сила похищает второго игрока. Он также отво­дится в пристанище, где его спрашивают, нашли ли они преда­теля? Ему сообщают такую информацию: «Тебя похитила Тре­тья Сила, которая желает помочь, но не может вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне. Там, откуда тебя похитили, находится ключ к спасению». «глоток инопланетянского снадобья спасет вас.  Ключ к спасению: пластиковая бутылка с газированной водой  **Третий этап игры** если участники зада­дут вопрос: «Если кто-либо выпьет снадобье, сможет ли он стать зрячим ассистентом?», следует ответить: «Ни в коем случае. Ведь без медицинского образования можно только навредить челове­ку».  Как только найдется ключ и будет сделан первый глоток, наступит ко­нец игры. Один из организаторов игры, зафиксировав момент открытия ключа и первого глотка, снимает повязку с глаз пре­тендента на восстановление зрения.  Это значит, что игрок те­перь зрячий. Необходимо фонариком; осветить плакат, чтобы вернувший зрение прочитал финальные строки и оценил свой поступок. |

**СЦЕНАРИЙ**

Действующие лица:

Мастер

Наблюдатели

Доктор

Инопланетяне

Слова Мастера: «Ребята, кто-нибудь из вас знаком с романом английского писателя Джона Уиндема «День триффидов»? Классик мировой фантастики британский писатель Джон Уиндем вошел в наше чтение еще в 60-е годы прошлого века благодаря роману "День триффидов". В своих романах писатель лоб в лоб сталкивает человечество с глобальными катастрофами, грозящими непредсказуемыми последствиями. Главная задача людей при этом - выжить и остаться людьми.  
Скорее всего, кто-то из детей читал книжку или смотрел фильм, но необходимо все же рассказать фабулу романа». (*Погружение в сюжет)* В романе Джона Уиндема «День триффидов» мы сталкива­емся с необычным космическим явлением — дождем из свер­кающих метеоритов, сгорающих в верхних слоях атмосферы. Все на Земле прильнули к окнам своих домов, к окулярам телеско­пов и биноклей — никто не хотел пропустить необычного зрелища, какого раньше еще не было! Яркие вспышки метеоров чудесно переплетаются в звездном небе... До тех пор, пока все, наблю­давшие за этим зрелище, не слепнут. Теперь представьте, что именно вы и есть наблюдатели этого атмосферного явления, а пламя свечки — таинственные небес­ные вспышки

Мастер и наблюдатели зна­комят участников с правилами игры

**Правила:**

1. На игровую территорию Вы отправитесь в сопровождении наблюдателей
2. повязки на глазах снимать категорически воспрещается, так как игра ведется на честность;
3. по игровой территории передвигаться можно вдоль стен, взявшись за руки (или как удобно);
4. подглядывать сквозь приспущенную повязку запрещается,
5. если кому-то из игроков на голову одевается фуражка, шляпа, шапка, он должен не разговаривать и полностью подчиняться приказам Мacтepa, когда фуражка сни­мается, можно говорить;
6. за выполнением правил игроками будут следить наблюда­тели.

Доктор, который оказывается про­фессором медицины в области микрохирургии глаза, необходи­мо в игровой форме общаться со слепыми.

**Слова Доктора:** «Знаете ли вы, как устроен человеческий глаз? Его внешняя поверхность состоит из роговицы, прозрачного окош­ка, через которое видна диафрагма. Диафрагма может быть раз­ных цветов. В центре ее находится зрачок, расширяющийся в темноте и сжимающийся на свету. Позади зрачка расположена структура размером с чечевичное зерно — хрусталик глаза. Ра­боту хрусталика можно сравнить с самонастраивающимся фото­аппаратом: он позволяет хорошо видеть и далеко, и вблизи. По­зади хрусталика находится сетчатая оболочка, которая выстила­ет внутреннюю поверхность глаза. Через оптический нерв ин­формация идет в мозг. Эластичность глазных мускулов помога­ет глазам адаптироваться. Это явление называется конвергенци­ей. Мой многолетний опыт в области микрохирургии глаза по­зволяет мне поставить определенный диагноз, сопоставив все известные случаи наступления слепоты. Для абсолютно четкого зрения необходимо, чтобы линзы роговицы и хрусталика пере­давали увиденное изображение на поверхность сетчатки. Возмож­но, наблюдаемое нами атмосферное явление вызвало помутнение хрусталика, что привело к катаракте. В результате наступила полная слепота. Однако наш случай не безнадежен. Если бы у

меня был зрячий ассистент и саквояж с инструментами, утерян­ный во время паники, я мог бы сделать операцию, и, возможно, вернул бы нам зрение».

Слова Третьей Силы:

**Подготовка к игре.**

Игровая территория - условно замкнутое пространство, где ведется игровое действие: фойе, зал, освобожденный от столов и стульев.

Игра проводится в темном помещении.

Необходимо смоделировать ситуацию «человека, внезапно лишенного зрения». Игроки полагаются лишь на слух, осязание, интуицию и друг друга.

За пределами игровой территории необходимо оборудовать пристанище, или штаб квартиру Инопланетян. Это может быть комната, изолированная от игровой территории. В ней должны находиться кресло, стол, несколько стульев, ваза с широким горлышком (двух-или-трехлитровая стеклянная банка). Сюда по ходу игры отводятся похищенные инопланетянами игроки.

**Рекомендации по проведению игры**

1. Игра не предназначена для младшего и среднего школьного возраста.

2. Проблема "предателя" - очень серьезная проблема, и важно чтобы "кандидата в Предатели" не затравили в игре и после игры.

3. Помощники на игре существуют для того, чтобы контролировать ситуацию - предотвращать кризисные моменты: травмоопасные свалки; попытки удержать "предателя"; блокировка скоплением игроков входа в игровое помещение. Ребят следует разделить на несколько групп и вереницей раз­вести по игровой территории. Затем подается заранее обго­воренный условный сигнал начала игры. Это может быть гром­кая голосовая команда, грохот барабана, звон будильника — все, что угодно. Именно с данным сигналом начи­нают действовать правила «Ночи триффидов».

4. Важно зафиксировать отношение к игре игроков не только непосредственно сразу после игры, но и спустя некоторое время.

Игровые приготовления лучше начать заранее. Участников следует предупредить о том, что они несколько часов будут за­действованы в игре (не лишними будут рекомендации посетить до игры туалетные комнаты). Все игроки сначала находятся в освещенной комнате. Затем друг за дружкой они должны про­следовать через темный коридор в комнату для коллективных собраний, немного освещенную свечами, сесть на ковер, образо­вав живой круг.

Адаптация

В условиях «тотального ослепления» игроки сначала будут вести себя скованно. До тех пор, пока они не начнут передви­гаться, все будет казаться несерьезным. Первые 15 мин игроки будут сталкиваться друг с другом, вслушиваться, выбирать ва­рианты передвижений, которые могут быть разными.

В ходе «движения» они сначала отыскивают друзей, кото­рых берут за руки. Затем формируются группы.

Организаторам желательно избегать случайных кон­тактов с игроками (предупреждайте, что вы — наблюдатель). После того, как участники немного адаптируются к отсутствию света, сформированные социальные группы начнут искать Доктора, за­давая вопросы другим группам.

Нахождение Доктора

Игроки думают, что игра уже сыграна, но тут начинается самое интересное!

Рассказ о строении глаза

Разговор с похищенным следует вести на серьезных нотах, попросив передать эту информацию всем землянам. На­стаивайте на том, чтобы Похищенный повторил вам сказанное. После того отведите его на игровую территорию. Как искать ассистента, к тому же и зрячего, там никто не знает. В этот момент появляется Похищенный, привлекав внимание, и сооб­щает (или не сообщает, это все –таки решение участника игры) услышанное игрокам. Игра может пойти по пути поиска предателя.

Проблема «предателя»

Как вы понимаете, предатель — это: утка. Его, конечно, нет. Но есть знание того, что где-то враг, гад, предатель. Данная мо­дель вводится в игру с целью отследить, как отреагируют игро­ки на эту линию: либо не придадут значения (все-таки слепые!), либо выберут самого нелюбимого, неавторитетного человека в игре и начнут бездоказательную травлю. Так или иначе, эта часть игры пройдет под знаком «Нас атакуют инопланетяне. Что делать?».

Тем временем Сила похищает второго игрока. Он также отво­дится в пристанище, где его спрашивают, нашли ли они преда­теля?

Второй Похищенный должен быть также транспортирован на игровую территорию. Он стоит перед выбором: сообщить всем

о ключе к спасению или самому отыскать его. Третьему Похищенному таким же образом сообщается, что ключ способен вернуть зрение только одному землянину; для этого доста­точно его отыскать и сделать глоток инопланетянского сна­добья. Слова «глоток инопланетянского снадобья» определяют, что ключ — это бутылка с водой.

Как только найдется ключ, определится претендент на вос­становление зрения и будет сделан первый глоток, наступит ко­нец игры. Один из организаторов игры, зафиксировав момент открытия ключа и первого глотка, снимает повязку с глаз пре­тендента на восстановление зрения. Это значит, что игрок те­перь зрячий. Необходимо фонариком; осветить плакат, чтобы вернувший зрение прочитал финальные строки и оценил свой поступок.

Затем включается торжественная музыка, извещающая о конце игры.

**Заключение**

Суть игрового моделирования условно-экстремаль­ной среды сводится к тому, чтобы научиться принимать реше­ния и совершать поступки ради выживания всех, а не одного.

То есть логично представить, что Доктор, вернувший себе зрение с помощью инструментов, сможет вернуть способность видеть и остальным. И это есть правильный, обдуманный шаг. Ведь ли­шившись привычного способа отражения мира (зрения), чело­век может доверять только своей сенсорике и сознанию. Потеря­на возможность видеть, но не думать. Таким образом, игроки попадают в стрессовую ситуацию, в условиях которой надо не паниковать, а принимать совместные решения, искать формы организации деятельности, разделения функций. Конец игры предполагает два финала: порабощение вследствие предательства и спасение через умение приспособиться к окружающей среде и ее условиям, принять логичное, верное решение на благо всех пострадавших.

**Рекомендованная литература:**

1. Д. Уиндема "День триффидов". ISBN: 5-7035-0047-8 Год издания: 1990 Язык: Русский 256 стр. Формат 60x84/16 (143х205 мм) Тираж 100000 экз.

**Интернет-ресурсы:**

1. <https://www.livelib.ru/book/1000561801-den-triffidov-dzhon-uindem>

Приложение 1

Информационная карта мероприятия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Название | « Ночь Триффидов" |
| 2 | Форма | Сюжетно-ролевая игра, основанная на человеческом воображении, созданная по мотивам произведения Д. Уиндема "День триффидов". |
| 3 | Продолжительность | 1,5-2 часа |
| 4 | Возраст участников | От 13 лет |
| 5 | Кол-во | От 25 |
| 6 | Время проведения | вечернее |
| 7 | Техническое обеспечение | Возможны фонограммы |
| 8 | Музыкальное оформление | По желанию |
| 9 | Необходимый реквизит | Повязки на глаза по количеству участников,  3-х литровая банка,  фонарик,  дипломат (коробка с ручкой),  бутылка пластиковая с водой.  плакат (1 х 0,5 м) с надписью: «Если ты глазной врач — земляне победили и скоро ты вернешь им зрение. Если же нет —скоро Земля будет завоевана инопланетянами, а ты получишь почетное звание генерала-предателя»;  штаб-квартира инопланетян, - комната рядом с игровой зоной. Сюда по ходу игры отводятся похищенные инопланетянами игроки  Шляпа |
| 10 | Цель | проведение досугового мероприятия для подростков, через погружение в экстремально-условную среду выживания индивидуумов обучение межличностному общению и взаимодействию в рамках реально существующей социальной ситуации.  Необходимо смоделировать ситуацию «человека, внезапно лишенного зрения». Игроки должны полагаться лишь на слух, осязание, интуицию и друг друга. |
| 11 | Задачи | 1.  Развитие у участников стратегического мышления.  2. Проверка личностных качеств в условиях, безопасно имитирующих экстремальное выживание.  3. Выявление лидера в группе.  4. Улучшение навыков командной работы у участников тренинга. |
| 12 | Ход мероприятия | *Работа с игроками* отправить всех в туалет, попить и тд.  Начало игры: Участники рассаживаются по кругу, им предлагается передавать друг другу зажженную свечку, акцентировав свое внимание на пламени.  Слова Мастера.  Мастер и наблюдатели знакомят с правилами игры, надевая всем повязки на глаза  Ребятам сообщается, что их главная задача — просто найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение.  Настоящий Доктор должен откликнуться на вопрос, направлен­ный к нему непосредственно: «Ты Доктор?».  Пока объясняются правила, наблюдатели крепят плакат с надписью на стену (чуть выше уровня глаз самого высокого игрока) и отключают все источники света на игровой территории.  **Первый этап игры** сигнал начала игры. Именно с данным сигналом начи­нают действовать правила «Ночи триффидов».  **Адаптация** Первые 15 мин игроки будут сталкиваться друг с другом, вслушиваться, выбирать ва­рианты передвижений, которые могут быть разными. (предупреждайте, что вы —наблюдатель). После того, как участники немного адаптируются к отсутствию света, сформированные социальные группы начнут искать Доктора, за­давая вопросы другим группам.  **Нахождение Доктора** Игровому доктору следует, подождать момента адаптации иг­роков к моделируемой «слепоте». Когда он почувствует, что все игроки уже опрошены, нужно «подвернуться!» под руку одной из групп. Слепому Доктору необходимо привлечь к себе внимание всех игроков и устроить нечто, напоминающее собрание (собрать вокруг себя как можно больше игроков).  Доктор: «Возмож­но, наблюдаемое нами атмосферное явление вызвало помутнение хрусталика, что привело к катаракте. В результате наступила полная слепота. Однако наш случай не безнадежен. Если бы у меня был зрячий ассистент и саквояж с инструментами, утерян­ный во время паники, я мог бы сделать операцию, и, возможно, вернул бы нам зрение».  Доктор ничего не сможет сде­лать для своих пациентов без зрячего ассистента и саквояжа с медицинскими препаратами и хирургическим инструментом (во время лекции Доктора в один из углов игровой территории ста­вят саквояж).  **Поиск саквояжа и ассистента**Итак, Доктор сообщает, что для начала нужно найти:   * его саквояж, утерянный во время давки; * зрячего ассистента.   Игроки начинают обследование игровой территории в поис­ках саквояжа Доктора.  **Нахождение саквояжа** Саквояж находят и передают Доктору. Похищение первого человека одеваем ему фуражку и отводим за игровое поле. ему сообщают следующее: «Тебя похи­тила Третья Сила, которая желает помочь, но не может вме­шиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне, снача­ла ослепившие людей. Среди людей есть предатель. Его нужно найти».  Поиск зрячего ассистента.  **Проблема «предателя»** Тем временем Сила похищает второго игрока. Он также отво­дится в пристанище, где его спрашивают, нашли ли они преда­теля? Ему сообщают такую информацию: «Тебя похитила Тре­тья Сила, которая желает помочь, но не может вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне. Там, откуда тебя похитили, находится ключ к спасению». «глоток инопланетянского снадобья спасет вас.  Ключ к спасению: пластиковая бутылка с газированной водой  **Третий этап игры** Если участники зада­дут вопрос: «Если кто-либо выпьет снадобье, сможет ли он стать зрячим ассистентом?», следует ответить: «Ни в коем случае. Ведь без медицинского образования можно только навредить челове­ку».  Как только найдется ключ и будет сделан первый глоток, наступит ко­нец игры. Один из организаторов игры, зафиксировав момент открытия ключа и первого глотка, снимает повязку с глаз пре­тендента на восстановление зрения.  Это значит, что игрок те­перь зрячий. Необходимо фонариком; осветить плакат, чтобы вернувший зрение прочитал финальные строки и оценил свой поступок.  **Ход игры:** Игроки двигаются по территории 15 мин.  общаются ищут доктора – вводится доктор рассказывающий легенду, о строении глаза и др.  затем ищут саквояж, и зрячего, которого нет. Через 20-30 минут можно спрятать саквояж, через час бутылку (можно приклеить на скотч на стену). В течение поисков самые активные игроки «парализуются» и им через банку, искажающую голос, сообщается различного рода информация (каждому игроку по одному высказыванию): - тебя похитила третья сила, которая желает тебе помочь, но не смеет вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне. Там, откуда тебя похитили, находится ключ к спасению. - тебя похитила третья сила, которая хочет сообщить тебе, что среди вас есть шпион (на самом деле нет, но эта информация подстегивает активность) - ключ к спасению – Н2О - ключ способен вернуть зрение для этого достаточно его отыскать - ключ может вернуть зрение только одному землянину, для этого нужно сделать один глоток, только один глоток, и только одному человеку. Можно давать разного рода варианты этих сообщений.  После того, как найдены доктор, саквояж и бутылка с водой, игроки должны решить, как распорядиться ключом: кому пить из бутылки. Как только этот вопрос решен, то игроку, выпившему воду, на голову одевается шапка, и он отводится в сторону. Ему снимают повязку и дают прочесть послание. Остальных игроков проводят в аудиторию со стульями, сажают и освобождают от повязок. Игрок, сделавший глоток, читает послание. Задачей игроков было обретение зрения, они изначально знали, что помочь им может только доктор. Если они отдали воду доктору, то все победили, если нет, то победил только один, тот, кто сделал глоток из бутылки. Затем обсуждается игра, переживания игроков, и все, что они хотят сказать. |