

«Шпаргалка»

Правила и комментарии к игре

Михаил Семёнов,

к.ф.-м.н., Томский государственный архитектурно-строительный университет

Несколько слов о деловой игре

Деловая игра «Шпаргалка» впервые была проведена в рамках областного этапа Всероссийского конкурса лидеров и руководителей молодёжных и детских общественных объединений «Лидер XXI века» (г.Томск, 26–28 мая 2006 года), затем с небольшими изменениями — в загородных детских лагерях «Солнышко» (п.Аникино, Томская область) и «Здоровье» (п. Калтай, Томская область). География участников — г. Томск, районы Томской области (всего участников более четырёхсот подростков, пятьдесят взрослых).

Цель игры — создание условий для выявления и реализации лидерских качеств участников игры.

Задача игры — активизировать проявление творческих, лидерских и интеллектуальных ресурсов участников.

Ключевой момент деловой игры — **возможность выбора** участником индивидуальной траектории развития игры (индивидуальная работа или взаимодействие внутри мигрогруппы из двух-четырёх человек) на любом этапе игры.


Организаторы

- Союз детских организаций Томской области «Чудо»,
- Детская организация «Чудо-Юдо»,
- Ассоциация студенческих педагогических отрядов г.Томска.

Подготовка

Организаторы вывешивают на стенд купоны с вопросами, из расчёта сто купонов на пятнадцать участников (рис.1). Вопросы для участников не видны. У всех ведущих, проверяющих индивидуальные задания, имеется список ответов к вопросам, размещённым на купонах.

РИС.1. ПРИМЕР ОФОРМЛЕНИЯ КУПОНОВ С ВОПРОСАМИ

Транспорт	 Что означает данный знак?							
Русский язык	Какая буква пропущена в слове Вес..ник?							
Праздники	Какой праздник отмечают в США 4 июля?							
История	В каком году братья Монгольфье создали воздушный шар?							
Конкурс	Кто принимает участие в конкурсе «Лидер XXI века»?							



Всем участникам вручается маршрутные листы, оформленные в виде «дипломов» (рис.2). Участник игры вписывает в маршрутный лист своё имя, фамилию, даётся общий старт. Время игры сорок минут.

вым контрольным столом ведущий принимает ответ без подготовки, за вторым столом ведущий предлагает для поиска ответа воспользоваться справочной литературой, за третьим столом участнику вручается дополнительное задание, по-

РИС.2. МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ УЧАСТНИКА ИГРЫ

Эквилибристи 10/20		ДИПЛОМ УЧАСТНИКА	Газета 10/25		
Паучок 10/20			Зоркий глаз 5/25		
Фотоаппарат 10/20			Десятка 10/20		
Задача 15/30			Калькулятор 15/30		
Коробок 10/40			Снайпер 10/30		
Один за всех и все за одного		Риск дело благородное		Союз детских организаций Томской области «Чудо» награждается _____ (фамилия) _____ (имя) набравший (ая) ___ баллов в деловой игре «Шпаргалка» Томск-2006	

**Предварительный этап
(индивидуальные задания)**

Участникам необходимо выполнить индивидуальные задания (ответить на вопрос). Для этого участнику нужно подойти к стенду и оторвать один купон с вопросом. Участник может выполнить задание:

- а) без подготовки (жёлтый жетон — 10 баллов),
- б) используя справочную литературу (красный жетон — 5 баллов),
- в) пройти отработку (зелёный жетон — 3 балла),
- г) используя компьютер (белый жетон — 1 балл).

После того как участник определился, как он будет выполнять задание, он подходит к контрольным столам (всего четыре стола) и отвечает на вопрос. За пер-

сле выполнения, которого он узнаёт правильный ответ на вопрос. Ну и наконец за четвертным столом участник самостоятельно может посмотреть ответ в компьютере. При благоприятном исходе конкурса участник награждается жетонами различного номинала. Индивидуальные задания выполняются в порядке живой очереди.

В случае если участник не справляется с заданием, например, на первом контрольном столе (т.е. он не ответил на вопрос без подготовки), то ведущий отрывает от купона жёлтую полоску, тем самым лишая участника повторно выполнять это задание за первым контрольным столом. Аналогично ведущие поступают с красной и зелёной полосками за вторым и третьим столами соответственно. Лишившись цветной полоски на купоне,

участник самостоятельно принимает решение:

а) попробовать свои силы на следующих рабочих столах (при этом он сможет заработать жетоны меньшего номинала) или

б) подойти к стенду и оторвать новый купон с заданием.

В качестве дополнительных заданий на третьем контрольном столе рекомендуется использовать несложные задания, например, следующие:

1. Собрать десять подписей.
2. Привести четыре человека и построить их по росту.
3. Сосчитать ступеньки, которые ведут на второй этаж.
4. Привести одного человека с таким же цветом глаз.

При подготовке вопросов можно использовать тематическую подборку как из одной предметной области, так и разных. Например, предлагаемую игру можно в качестве творческого задания при сдаче контрольной точки по какому-либо предмету из школьной программы.

Основной этап

Для выполнения конкурсного задания на основном этапе игры участникам необходимо объединяться во временные микрогруппы (от двух до пяти человек). Основной этап игры начинается через 15–20 минут после общего старта. Объединения в микрогруппы должно происходить по инициативе самих участников, среди которых будут выделяться лидеры-организаторы. Задания выполняются в порядке живой очереди.

За участие в конкурсах на основном этапе необходимо рассчитаться (заплатить) жетонами, заработанными на предварительном этапе. Название конкурса,

стоимость участия и сумма возможного выигрыша указана на маршрутном листе (рис. 2). Как видно из рис.2 участие в конкурсе и возможный выигрыш различается на порядок, т.е. участвуя в командных конкурсах можно выиграть значительно больше первоначальных вложений. Все групповые конкурсы разделены на два вида:

- а) «Один за всех и все за одного»,
- б) «Риск дело благородное».

В первом случае все участники микрогруппы получают жетоны, во втором случае их получает только победитель группового конкурса. Победителя в конкурсных заданиях определяют ведущие, которые выдают участникам или победителю (в зависимости от вида конкурсного задания) жетоны.

Примеры конкурсов для микрогрупп

1. Эквилибристисты (стоимость 10 баллов, выигрыш 20 баллов, число участников 4–5 человек). На ватманский лист кладётся мяч, члены микрогруппы, держась одной рукой за край ватмана должны перенести мяч на расстояние 5–7 метров, не уронив его. При этом во время движения мяч нельзя трогать руками.

2. Паучок (стоимость 10 баллов, выигрыш 20 баллов, число участников 4–5 человек). Члены микрогруппы встают в круг (спиной внутрь) и сцепляются руками. В одной руке у каждого из них ложка. Задача — двигаясь по кругу черпая ложками воду, перелить её из одной ёмкости в другую (по часовой стрелке или против — решает группа).

3. Газета (стоимость 10 баллов, выигрыш победителя 25 баллов, число участников 2–5 человек). Каждому члену микрогруппы вручается газета (всем оди-

наковая). За одну минуту необходимо вырезать максимальное количество объявлений, в которых встречается название фирмы, начинающее на букву «К».

4. Зоркий глаз (стоимость 5 баллов, выигрыш победителя 25 баллов, число участников 2–5 человек). Каждому члену микрогруппы вручается рисунок. За одну минуту необходимо найти максимальное количество отличий от оригинала.

Заработанные жетоны участник может наклеить на маршрутный листок или использовать для участия в следующих конкурсах. Если у участника закончились жетоны, то он может выполнить индивидуальное задание и вновь заработать жетоны.

Заметим, что правилами игры никак не регламентируется необходимость участия в основном этапе, т.е. участник всю игру может работать индивидуально, считывая только на свои силы и знания. Кроме этого, на усмотрение организаторов можно на основном этапе разрешить участникам выполнять конкурсы в микро-

группах только один раз. Для контроля в этом случае можно просто отрезать название конкурса на маршрутном листе участника.

Подведение итогов

Победителями (победителем) признаются участники, набравшие максимальное количество жетонов с учётом их номинала (жетоны необходимо наклеить на маршрутные листы). Глядя на цвет жетонов, организаторы могут провести небольшой анализ и понять, как они были заработаны (участники отвечали без подготовки, пользовались литературой или компьютером и т.д.).

Автор выражает благодарность Ассоциации студенческих педагогических отрядов Томской области (руководитель Ермаков Т. В.) и Союзу детских организаций Томской области «Чудо» (руководитель Кончевская Н. А.).