

Игры в рамках реализации комплекса мероприятий по формированию трудовых и социально-бытовых навыков и умений детей и молодежи

#### 4. Направление «МАСТЕРЮ».

##### 4.1. Игра «Вызов принят!».

Ведущий игры организует знакомство участников с материалами, изложенными в Приложении 31 «Много-много крутых вещей, которые можно смастерить из всего, что попадет под руку»:

- общий файлообменник или файл с приложением в официальной группе, в чате;

- оффлайн-презентация материалов приложения в аудитории (проектор, экран) - данный вариант является наиболее предпочтительным, так как позволяет участникам сразу же комментировать увиденное и сразу же переходить к следующей части игры;

- распечатка материалов (по одному экземпляру на несколько человек).

Познакомившись с материалами приложения, каждый участник выбирает себе какую-то одну из вещей, создание которой (переделка из старых вещей) описано в Приложении 31. Предполагается, что выбранную вещь участник затем должен сделать своими руками (полностью самостоятельно или с помощью близких).

Ведущий фиксирует, создание какой вещи выбрал для себя каждый из участников.

Выбрав вещь, которую он собирается смастерить, каждый участник бросает своего рода «вызов» другим участникам. «Вызов» заключается в том, что игрок предлагает двум другим игрокам сделать такую же вещь, но лучше его (если получится). Заранее оговаривается, что через какое-то определённое время (1-2 недели) участники принесут свои поделки (переделки) на суд экспертов, которые и выберут победителя.

Победитель получает призовые баллы.

«Бросая вызов» участники должны соблюдать ряд условий:

- Если участник принимает «вызов», то он говорит: «Вызов принят!» - это фиксируется ведущим игры.

- Участник может не принять вызов, но не больше одного раза.

- Нельзя «бросать вызов» тем игрокам, которые уже приняли два «вызова».

- Нельзя «бросать вызов» тем людям, у которых выбраны такие же поделки, как и у бросающего «вызов». К примеру, если участник выбрал сделать подушку из старых рубашек, то он не может «бросать вызов» тому участнику, который выбрал сделать такую же поделку.

- Рекомендуется «бросать вызов» так, чтобы среди выбранных был один мальчик и одна девочка (то, насколько эта рекомендация может быть требованием, решает ведущий игры, исходя из соотношения мальчиков и девочек в группе участников).

- Если кому-то из игроков никто не «бросил вызов», то он имеет право сам выбрать того игрока, чей «вызов» он готов принять.

В конце игры ведущий может предложить участникам обменяться своими поделками, сделав подарки «соперникам».

#### 4.2. Игра «Уникальное предложение».

Ведущий предлагает участникам игры познакомиться с уникальными советами и рекомендациями по креативной переделке старых вещей, представленными на сайте «Сделать из старого» - <https://sdelat-iz-starogo.ru/>. Либо можно воспользоваться подобными идеями, представленными в Приложении 32.

Изучив предложенные материалы, каждый игрок должен выбрать одну из идей переделок - ту, которая понравилась больше всего. При этом, участник сам определяет критерии, на основании которых он делает подобный выбор: простота исполнения, доступность материалов, оригинальность новых вещей, их соответствие моде и любимому стилю и т.п.

Но необходимо не только выбрать, но и изучить то, как именно создаётся выбранная вещь: какие нужны материалы и инструменты, какие используются приёмы рукоделия, какие могут быть сложности в ходе работы и пр. - всё это потребуется участникам на следующем этапе игры.

Задача ведущего - помочь участникам распечатать описание выбранных ими идей. То есть у каждого участника должен быть листок с напечатанным описанием идеи и соответствующими фотографиями.

После получения листов-распечатак, группа участников делится на небольшие команды по 3-4 человека в каждой. При делении важно учитывать, что в одной команде не должны оказаться игроки с одинаковыми идеями.

Команды соревнуются друг с другом, а внутри команды игроки так же соревнуются друг с другом. По команде ведущего команды должны начать опрашивать других людей (вне группы участников).

Алгоритм опроса заключается в следующем:

- Команда подходит к любому человеку и члены команды быстро рассказывают этому человеку о тех идеях переделок старых вещей, которые они выбрали до этого. При этом, каждый член команды старается в наиболее выгодном свете представить именно свою идею.

- Человек, которому были быстро представлены все 3-4 идеи, должен выбрать одну из них - ту вещь, которую он действительно бы хотел иметь

(дома, в своём гардеробе). Выбрав вещь, этот человек должен на листе соответствующего игрока (с другой стороны листа) написать свою фамилию, инициалы, возраст и поставить автограф.

- Команда ищет следующего человека, которому они делают таких же 3-4 «уникальных предложения», предлагая выбрать одно из них.

- В течение отведённого времени (на перемене, на нескольких переменах, в течение нескольких часов или дня) участники игры должны постараться опросить как можно большее количество людей.

Побеждает та команда, которая в отведённое время успеет опросить наибольшее количество человек — это легко посчитать по количеству фамилий, написанных на всех листах. В тех командах, где участников было 4 человека, считаются результаты только троих игроков (команда сама решает, чьи именно результаты будут подсчитываться).

Победившая команда получает приз и (или) бонусные баллы. Например, если в игре участвовало 10 команд, то победители получают 100 баллов. Команда, занявшая второе место, получает 90 баллов, 3-е место - 80 баллов и т.д. Если в рамках всей игры ведётся индивидуальный учёт баллов, то эти баллы делятся между всеми членами команды. К примеру, если команда из 3-х человек получила 90 баллов, то каждому члену команды достаётся по 30 баллов.

Кроме того, каждый член команды получает столько баллов, сколько человек расписались на его листе.

Соответственно, в командах побеждают те игроки, которые собрали наибольшее количество подписей на листах с выбранными ими идеями. Этим победившим игрокам остальные члены команды должны в дальнейшем вручить приз - сделать и подарить ту самую поделку, которую выбрал победитель.

Стоит напомнить, что участники игры могут делать «уникальное предложение» только другим людям (вне группы участников). Например, если игра проходит внутри школьного класса, то в опросе не участвуют ученики этого класса, а только ученики, педагоги других классов.

#### 4.3. Игра «Две партии: Рубашки против Футболок».

До запуска основной части игры ведущий предлагает участникам познакомиться с материалами, представленными на сайте «Сделать из старого».

Если быть более точным, то участникам предлагается ознакомиться с двумя разделами. Один раздел посвящён тому, как делать новые, модные, креативные вещи из старых рубашек - <https://sdelat-iz-starogo.ru/chto-mozhno-sdelat-iz-staroy-rubashki/>, а другой раздел посвящён тому, как делать новые, стильные и креативные вещи из старых, ненужных футболок - <https://sdelat-iz-starogo.ru/chto-mozhno-sdelat-iz-staryh-futbolok/>

Собственно игра начинается с того, что ведущий предлагает каждому члену группы выбрать одну из партий. Всего в игре участвуют две партии (подобно США, где, как известно, двухпартийная система): Партия Рубашек и Партия Футболок. Участники игры сами решают, на основании каких критериев они осуществляют этот выбор. Возможно, им нравится именно этот вид одежды. Либо они, познакомившись с информацией сайта «Сделать из старого», решили, что с этим материалом им было бы интереснее работать, создавая новые вещи.

Возможно, «партии» получатся разными по количеству, но в данной игре это не имеет значения и, скорее всего, напрямую не отразится на итогах.

На следующем этапе игроки готовят «предвыборную кампанию» для своих «партий»: изучают информацию о креативных переделках рубашек и футболок, придумывают слоганы и речёвки, готовят листовки и плакаты и т.п. Этот этап может быть продолжительностью от нескольких часов до нескольких дней (зависит от контекста и того, как решит ведущий игры).

По команде ведущего запускается «предвыборная агитация», которая заключается в том, что «партии» в творческой форме, активно агитируют проголосовать остальных участников (не входящих в состав группы игроков - класса, отряда) за рубашки или футболки как за наиболее предпочтительный материал для создания новых, креативных вещей. Такая агитация может проходить среди учеников школы, участников смены и т.п.

Правда, в отличие от настоящих выборов, здесь разрешено голосование параллельно с агитацией.

Задача ведущего и его помощников - подготовить место и реквизиты для голосования (кабинка для голосования, урна, стол, специальные бланки, ручки, списки «избирателей» и пр.).

Очевидно, что для того, чтобы быть более убедительными в агитации, игрокам необходимо узнать и показать «избирателям» как можно больше ярких аргументов в пользу именно своего «кандидата».

Агитация и голосование идут до того времени, которое заранее было обозначено ведущим игры. После завершения голосования ведущий с помощниками подсчитывают голоса и торжественно объявляют, какая из «партий» одержала победу на этих «выборах».

Есть несколько вариантов награждения «партии», победившей на «выборах»:

- Победители получают призовые баллы (определённое количество на всю команду либо на каждого из членов команды).

- Победители получают какой-то приз от ведущего - материальный или моральный.

- Победители получают приз от проигравшей «партии». Например, если проиграла Партия Рубашек, то каждый член Партии Футболок должен получить в качестве приза поделку, вещь, сделанную из старых рубашек. Либо таким призом может стать коллективный мастер-класс, подготовленный проигравшей «партией».

Выбор победного приза остаётся за ведущим.

Таким образом, в ходе игры участники не только сами изучают тему творческой переделки из старых вещей (рубашек и футболок), но и знакомят с ней других людей («избирателей»), не участвующих непосредственно в игре, в проекте.

#### 4.4. Игра «STAR-Стар-dress».

Ведущий рассказывает участникам о том, какое влияние на современное общество оказывает видео. Качественно сделанный короткий видеоролик, выложенный в интернет, может повлиять на чувства, мысли, решения многих тысяч и даже миллионов людей. Ведущий предлагает участникам принять участие в игровом конкурсе видеороликов, посвящённых вопросам креативного применения старых вещей, особенно, старой одежды. Сделав такие видеоролики, показав другим, доработав и выложив их в социальных сетях, можно стать настоящими «звёздами». Поэтому у слова «STAR» здесь как бы двойной смысл:

- на английском - стать «звездой», делая интересные, оригинальные видеоролики с полезными, запоминающимися идеями,
- на русском - речь в видеоролике должна идти именно о переделке старых вещей, поэтому «стар-dress».

Суть конкурса проста:

1. Ведущий предлагает участникам группы изучить материалы приложений 31 и 32, материалы сайта «Сделать из старого» - <https://sdelat-iz-starogo.ru/>, а также два видео-ролика:

- 10.20 - «Новые вещи из старой одежды» - <https://www.youtube.com/watch?v=0VZYMKIJDNE>

- 20.14 - «20 новых идей для старых футболок своими руками» - <https://www.youtube.com/watch?v=kKDwTh0jons>

2. Параллельно с изучением материалов участники генерируют и записывают свои идеи о том, какой видеоролик могли бы сделать они сами.

3. На одном из сборов группы ведущий предлагает каждому участнику сделать по 1-минутному видеоролику, в котором в интересной, оригинальной рассказывается об идеях (одной или больше) по креативному применению и переделке старых вещей, старой одежды. Участники могут как использовать фотографии и видео, предложенные им ведущим, так и самостоятельно, своими руками переделать какую-либо старую вещь, засняв это на видео и смонтировав в короткий (не больше 1 минуты) видеоролик.

Возможно перед тем, как начать этот конкурс, ведущий (или кто-то из группы) может провести для участников небольшой мастер-класс по видеосъёмке с помощью смартфона и простейшему видеомонтажу.

4. Участники в течение назначенного времени (от нескольких дней до 1-2 недель) снимают свои видеоролики. При этом, они могут объединяться в небольшие «видео-студии», помогая друг другу со съёмками и монтированием видео.

5. По команде ведущего участники выкладывают свои видеоролики на своих личных страницах «ВКонтакте» либо в общей группе (особенно, если у кого-то нет своего аккаунта).

6. Ведущий и эксперты оценивают выложенные-ролики, в том числе, учитывая количество лайков, репостов и конструктивных комментариев под каждым из постов с видеороликом.

7. На одном из сборов группы подводятся итоги: победители, а также особенно активные и креативные участники получают призовые баллы и статус «звёзд».

#### 4.5. Игра «SWEET-TERRA».

Для участия в этой игре участникам необходимо разбиться на группы по 4-5 человек и (возможно, что ещё раз) совместно изучить материалы, посвящённые творческой переделке старых свитеров - <https://sdelat-iz-starogo.ru/chto-mozhno-sdelat-iz-starogo-svitera/>

Задача каждой группы: выбрать 10 способов креативной переделки старых свитеров и проранжировать их - расставить в порядке приоритетности (привлекательности, оригинальности, доступности, стильности и т.п.). Группа должна договориться и прийти к единому мнению по всем десяти пунктам.

Когда группы определятся со списками, они должны назвать ведущему (втайне от других групп) тот способ, который оказался у них на первом месте. В свою очередь, ведущий даёт группам ещё одно задание - воплотить на практике именно этот способ. То есть команды в течение какого-то определённого времени (3-5 дней) должны найти старый свитер (как правило, у детей, которые быстро вырастают из своих вещей, таких свитеров бывает достаточно) и сделать из него ту оригинальную, стильную, красивую вещь, которую они поставили на первое место.

На каком-то из сборов группы каждая команда представляет и как бы защищает свой список, состоящий из десяти способов творческого применения старых свитеров. То есть команды должны убедительно аргументировать то, почему именно эти десять способов были выбраны и почему именно так они были расставлены на их шкале с первого по десятое места. Разумеется, они представляют и свою командную свитер-переделку. Кстати, команды могут сделать не только ту вещь, которая у них оказалась на первом месте, но

и некоторые другие вещи - с такой наглядностью они будут выглядеть более убедительными.

Эксперты также делают оценки, выбирая команду, которая оказалась наиболее убедительной и хорошо подготовленной при представлении своего списка. Эта команда получает не только максимальное количество призовых баллов (остальные команды получают баллы по убывающей), но и все те поделки, которые были сделаны другими командами (хотя, здесь решает сам ведущий, исходя из ситуации).

После подведения итогов (или до него, пока эксперты расставляют оценки и принимают решение) ведущий организует обсуждение получившихся списков:

- Какие способы оказались на первом месте? Почему?

- Какие способы были выбраны всеми группами и попали в общий список?

Почему?

- Какие способы не попали ни в один из списков? Почему?

- Как принимались решения в командах? На какие критерии опирались участники при оценке способов креативного применения и переделки старых свитеров?

- Каким из способов кто-либо из участников планирует воспользоваться в ближайшем будущем? Почему именно этим способом?

4.6. Игра «Эффект галстука».

Игра проводится в несколько этапов:

1. Ведущий делит игроков на несколько команд - по 5-6 человек в команде.

2. Ведущий показывает игрокам на экране фотографии из Приложения 33, где показаны красивые, стильные вещи, которые можно сделать из старых мужских галстуков - всего 60 фотографий. Фотографии прокручиваются достаточно медленно - одна фотография демонстрируется примерно 2-3 секунды.

Задач игрокам - запомнить все эти фотографии.

Предполагается, что снимать на фото и видео презентацию нельзя, но, в принципе, можно сделать и исключение. Ведь в этом случае эти фотографии и видео будут в телефонах у участников, поэтому они, возможно, лучше, крепче запомнят информацию, изложенную на фотографиях.

3. Командам даётся 1-3 дня, чтобы найти в интернете все показанные им фотографии и, скачав их, разместить на своей презентации. При этом, к фотографиям можно писать какие-то авторские комментарии (именно авторские, а не заимствованные из интернета!) - они потом тоже будут оцениваться.

4. На общем сборе всей группы команды показывают свои презентации.

Каждое совпадение фотографии в первоначальной презентации и в той, что сделала команда = +2 балла команде. Команда за эту игру может заработать 120 баллов! Но, если в презентации команды оказались лишние фотографии (те, которых не было среди первых 60-ти), то команды, наоборот, теряют баллы: одна «неправильная» фотография = -3 балла.

5. Ведущий и его помощники-эксперты считают баллы, заработанные командами. Отдельно они могут добавить баллы за оригинальные, остроумные, уместные, содержательные, полезные комментарии к фотографиям, сделанные участниками.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

#### 4.7. Игра «Креативные ремни»

Игра начинается с того, что ведущий демонстрирует участникам на экране фотографии из Приложения 34, где описано 20 креативных способов применения старых ремней. Дополнительно файл с Приложением 34 может быть выложен где-то в общем чате или в общей группе «ВКонтакте».

Задача каждого игрока: не договариваясь с другими игроками, выбрать один из предложенных способов и воспользоваться им, сделав из старых ремней предложенную вещь, аксессуар. При этом, игроки знают, что им нужно выбрать такой способ, который, как им кажется, остальные не выберут:

— это может быть сложный способ, требующий много времени и много старых ремней,

— это может быть очень оригинальный и мало кому известный способ (ведущий заранее оговаривает, что можно воспользоваться не только идеями из Приложения 34, но и любыми другими идеями, которые можно поискать в интернете, в книгах или придумать самому).

Также ведущий заранее говорит о том, что участники могут делать это не в одиночку, а в парах, втроём, вчетвером, но призовые баллы потом назначаются на команду и, соответственно, их придётся делить на двоих, троих, четверых.

В назначенный день участники приносят свои переделки и показывают экспертам и другим игрокам. Если переделку сложно или невозможно принести (обивка на стуле или фрагмент декора шкафа), то участники снимают краткое видео или несколько фотографий, на которых поэтапно показан процесс создания их «шедевра».

Все, кто принесли поделки, которые не повторяются ни у одной из команд - получают количество баллов кратное количеству участвующих команд. К примеру, если участвовало 7 команд, то команда, сделавшая из ремней неповторимую вещь (ту, которая не повторяется ни в одной команде), получает 70 призовых баллов (по 10 баллов за команду). Но, если две команды сделали



одинаковые вещи, то они получают уже на 10 баллов меньше. Если три команды, то на 20 баллов меньше (50 баллов) и т.д.

Это баллы, которые начисляются чисто за сам факт создания креативной поделки. Но эксперты могут назначать отдельно баллы за оригинальность, за трудоёмкость поделки, за большое количество найденных и использованных старых ремней.

Разумеется, будет сложно отследить, чтобы участники предварительно не договорились и не распределили между собою способы, предложенные в Приложении 34. Но, во-первых, способов в Приложении всего 20, а участников может быть значительно больше, а, во-вторых, как уже отмечалось, эти способы отличаются по сложности выполнения, поэтому игрокам будет сложно договориться. Поэтому, в любом случае, многие участники обратятся за помощью к интернету и другим источникам либо постараются придумать такие способы сами (с родителями, друзьями).

#### 4.8. Игра «Федорино счастье».

Для этой игры используются фотографии из Приложения 35, на которых показано то, как старую посуду можно использовать в качестве оригинального и красивого декора. До начала игры ведущий с участниками просматривают все фотографии, комментируя способы превращения старой посуды в элемент декора и запоминая их.

Затем участники делятся на 2-3 команды (так, чтобы в командах было не больше 10 человек).

Для игры необходимо распечатать фотографии из Приложения 35 - по количеству команд. Если участвуют две команды, то и распечатанных комплектов должно быть два. Участники могут разрезать листы на отдельные фотографии, а могут использовать их и в неразрезанном виде.

От каждой команды на сцену (к доске) приглашаются по одному представителю (по одной «Федоре»). Ведущий показывает им одну из фотографий - так, чтобы остальные игроки не видели того, что он показывает (на экране ноутбука, повернутого к «крокодилам» или на листе с фотографиями).

Задача «Федор» - без слов и звуков (только позы, жесты и мимика) показать своей команде способ креативного использования старой посуды, изображённый на фотографии. Задача команды - понять, что за способ показывает «Федора» и, записав на листочке номер, под которым этот способ указан в Приложении, отнести листок ведущему.

Если команда правильно определяет показываемый способ, то она получает 5 баллов. Если, при этом, команда первой принесла (один человек из

команды) листок с правильным ответом ведущему, то она получает дополнительно ещё 5 баллов.

После того, как «Федоры» показали 3-4 способа, ведущий может вызвать следующих представителей от команд.

Как показывает практика проведения подобной игры, она не только проходит очень живо, весело, но и позволяет эффективно и надолго запоминать те способы, которые показывают «Федоры».

#### 4.9. Игра «Письмо в бутылке».

1. Ведущий делит группу участников на несколько команд по 3-4 человека в каждой команде. Перед командами ставится задача - найти в интернете и изучить различные (безопасные, доступные и эффективные) способы разрезания стеклянных бутылок. Эти способы необходимо не только найти, но и проверить на практике, выбрав из них один - наиболее оптимальный.

2. Через какое-то время (1-2 недели) группа собирается и между командами проводится соревнование по скоростному разрезанию бутылок с помощью способов, найденных и выбранных участниками.

Важно, чтобы при проведении соревнования соблюдались необходимые меры безопасности: участники используют перчатки и фартуки; разрезание бутылок осуществляется на специально расстеленной ткани или полиэтилене и пр.

Также важно заранее оговорить, чтобы участники приносили бутылки одного размера и формы (например, бутылки из-под лимонада).

3. Соревнование проводится в двух номинациях:

- разрезание бутылки поперёк,
- разрезание бутылки вдоль.

Оцениваются участники по двум критериям:

- скорость разрезания,
- аккуратность (ровные края).

Победители получают призовые баллы.

Другой вариант: до начала распиливания ведущий игры заталкивает в бутылки письма, в которых даются подсказки по поиску «сокровища» - главного приза. Команда, которая не только первой распилит бутылки и извлечёт из них письма с подсказками, но и, грамотно воспользовавшись ими, первой найдёт «сокровище», ставится победительницей. В качестве «сокровища» может использоваться сладкий приз и что-то, значимое для данной группы участников.

4. На следующем этапе, команды, имея заготовки (разрезанные половинки двух бутылок) и ещё дополнительно 2 бутылки (любого формата), должны

в течение 1-2 недель сделать из этого материала какие-либо оригинальные, стильные, красивые, функциональные вещи.

Идеи таких переделок они могут найти в видео по ссылкам (и из других источников):

4 мин. 12 сек. - [https://www.youtube.com/watch?v=Ds\\_IlbOI8Tc](https://www.youtube.com/watch?v=Ds_IlbOI8Tc)

5 мин. 02 сек. - <https://www.youtube.com/watch?v=iQVy0r5dYAg>

На одну из встреч команды приносят свои креативные переделки и демонстрируют их экспертам и другим участникам. Поделки оцениваются экспертами. Команды получают призовые баллы.

#### 4.10. Игра «Игро-диско-тека»

Ведущий делит участников на команды по 3-4 человека — это команды «диско-игро-техников». Ведущий предлагает командам изучить материалы приложения 36, в котором описаны игры и конкурсы с применением старых компьютерных дисков.

Каждая команда выбирает 2-3 игры, одну из которых эта команда должна будет потом провести с остальными членами группы.

Когда группа снова соберётся вместе, команды определяют с помощью жребия порядок проведения ими «диско-игр».

Если какая-либо из команд провела игру, выбранную другой командой, то эта команда должна выбрать для проведения другую игру (из заранее подготовленных).

Каждая команда сама готовит необходимый игровой реквизит: диски, верёвочки, карандаши, бумагу и др.

Эксперты оценивают то, как команды провели свои игры и, исходя из этого, распределяют призовые баллы.

Вариант: Команды проводят «диско-игры» не внутри своей группы, а с «внешними» участниками (ребятами из младших классов, отрядов) - в этом случае игровые программы оцениваются участниками проведённых игр (например, с помощью специальных жетончиков).

Стоит также отметить, что команды могут вносить свои авторские изменения в игры, приведённые в Приложении 39 или даже придумать свои игры.

#### 4.11. Игра «Пластические операции»

Участники игры садятся (встают) в один круг.

Ведущий выводит на экран фотографии из Приложения 37 («Креативные способы повторного использования старых пластиковых бутылок»). Остановив показ на первой фотографии, ведущий встаёт в центр круга и, положив на пол пластиковую бутылку, раскручивает её. Тот игрок, на которого будет указывать горлышком пластиковая бутылка, когда остановится, должен будет потом

(через несколько дней) сделать короткий рассказ о том, как правильно сделать поделку из пластиковых бутылок, показанную на фото (на экране).

Ведущий записывает имя этого игрока, после чего вновь раскручивает бутылку. Так между игроками распределяются все фотографии, представленные в Приложении 37.

Возможно, что на кого-то из участников раскручиваемая бутылка не укажет ни разу. Такие участники могут сами выбрать, к кому из игроков, получившим задания, они готовы присоединиться, чтобы помочь в его подготовке и представлении.

Когда на одном из сборов группы участники будут творчески представлять то, как они справились с заданиями, эксперты, оценивающие их, назначают призовые баллы каждому игроку, а не делят их между участниками, объединившимися в одну пару.

Кстати, материалы Приложения 37 можно посмотреть на экране и в видеоформате: Видео - <https://www.youtube.com/watch?v=fbgz3edHTVs>

#### 4.12. Игра «Крышечка поехала»

Проведение данной игры, скорее всего, потребует длительной подготовки, необходимой для сбора командами большого количества разнообразных пластиковых крышечек. В командах должно быть по 5-7 человек. Игру можно будет проводить, когда каждой командой будет собрано хотя бы чуть больше сотни крышечек разного цвета и размера.

На одну из общих встреч команды приносят свои крышечки.

До начала игры команды рассаживаются вокруг составленных столов (по 2-3 стола) - на этих столах они потом раскладывают картины из своих крышечек.

Игра начинается с того, что ведущий выводит на экран сразу несколько фотографий, на которых изображены картины и узоры, сделанные из пластиковых крышечек. Примеры таких картин и узоров можно найти в Приложении 38 (кстати, ведущий может заранее предложить участникам изучить идеи, описанные в данном приложении).

Задача игроков: выбрать из показанных картин (узоров) одну и максимально быстро выложить её на своём столе, используя крышечки, имеющиеся в наличии у команды. Кстати, ведущий может подсказать, что команды имеют право обмениваться между собой крышечками.

Раунд заканчивается, когда:

- все команды выкладывают свои картины (узоры),
- закончилось время, выделенное ведущим.

Эксперты оценивают получившиеся картины (узоры) и озвучивают количество призовых баллов, которые получает каждая из команд.

Если время позволяет, то можно провести и второй раунд. В этом случае ведущий включает на экране следующий слайд, где демонстрируется ещё несколько картин и узоров.

В конце игры ведущий кратко рассказывает о том, каким образом получившиеся картины можно прикреплять к какой-либо поверхности (к коврику, на стену, к садовой дорожке и др.).

#### 4.13. Игра «Книго-диско-батл».

1. Ведущий делит группу участников на две команды.

Другой вариант: Участники сами делятся на команды. В одну команду идут те, кто больше любит читать книги (команда «Книжники»), а в другую - те, кто больше любит смотреть фильмы (команда «Дискачи» - смотрят фильмы на компакт-дисках). Правда, при этом варианте количество игроков в командах может существенно различаться, но это, скорее всего не повлияет на результаты игры.

Перед командами ставится задача: команда «Книжники» должна найти как можно больше способов креативного применения старых книг (и журналов), а команда «Дискачи» - старых компакт-дисков (и виниловых пластинок).

2. Командам даётся 1-2 недели на поиск соответствующих материалов. Например, много интересных идей с использованием данных предметов можно найти на сайте «Сделать из старого» - <https://sdelat-iz-starogo.ru/>

3. На одной из встреч ведущий проводит между командами так называемый «батл», когда каждая команда поочерёдно называет тот или иной способ креативного применения старых книг или старых компакт-дисков. Ведущий следит, чтобы варианты не повторялись, и чтобы они были действительно применимы и доступны. В свою очередь, команды подкрепляют называемые ими варианты соответствующими комментариями, иллюстрациями (распечатанными или на экране).

Побеждает команда, которая сможет назвать не только наибольшее количество вариантов, но и, при этом, подобрать максимально интересные и действительно полезные варианты.

Победившая команда получает призовые баллы.