

*Материалы были разработаны в 2021-2022 учебном году  
Дополнение к федеральной концепции*

# **ИГРА**

**«ЕСЛИ СТАНЕШЬ ТЫ СТУДЕНТОМ»**

## **Механика проведения**

### **1. Станционная игра «Если станешь ты студентом...»**

Советнику директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями предлагается организовать совместно с активом школы станционную игру «Если станешь ты студентом».

Станционная игра состоит из нескольких станций (локаций), размещенных в игровом пространстве, на каждой из которых участникам необходимо выполнить конкретное задание. На станциях/этапах находится трекер – человек, который контролирует выполнение задания и следит за порядком на своём этапе.

Суть игры - собрать со всех станций «Зачёт» как можно быстрее. Участники могут передвигаться хаотично по станциям или по определенному маршруту. [Ссылка для скачивания бланков заданий и шаблона маршрутного листа/бланка](#). Примеры станций смотреть в приложении 2.

Станционная игра может быть переделана под интерактивные задания: на больших школьных переменах организовать игровое пространство, где каждый желающий может подойти и принять участие. Советнику директора по воспитанию разрешается дополнять, видоизменять станции.

## Приложение 2.

### Примеры заданий для станционной игры «Если станешь ты студентом...»

#### Станция «Мифы и правда».

Задавать вопросы, связанные с жизнью студентов. Обучающимся надо дать ответ: правда это или миф? Чтобы получить «зачёт» необходимо правильно ответить на 8 вопросов.

Предлагается два формата для проведения данной станции. Первый – это блиц-опрос. Второй - распределить карточки на два столбца: миф и правда ([ссылка для скачивания карточек](#)).

– каждый год в начале сентября все студенты страны выезжали на месяц в колхозы и собирали на полях выращенный урожай картофеля, моркови, свеклы, капусты (**правда**);

– студенты по желанию работают летом проводниками в вагонах пассажирских поездов (**правда**);

– для получения хорошей оценки на экзамене студенты высовывают голову в форточку и кричат «Халява, приди!» (**правда**);

– 1 сентября всех студентов у дверей университета встречает ректор и поздравляет с началом учебного года (**миф**);

– в университет можно поступить по целевому направлению (**правда**);

– в учреждениях среднего профессионального образования (колледжи, лицеи) получают востребованные на рынке труда профессии (**правда**);

– все студенты страны отдыхают на каникулах четыре раза в год (**миф, отдыхают два раза в год**);

– студенты могут одновременно обучаться на двух специальностях (**правда**);

– пара – это твой сосед по парте (**миф**, это урок продолжительностью два академических часа);

– студентам не задают домашних заданий (**миф**).

Вопросы изменяются или дополняются советниками по своему усмотрению.

#### Станция «Профессия будущего».

Для игры потребуются карточки, на которых написаны профессии будущего. Один участник вытягивает одну карточку с заданием и должен с помощью движений показать команде вытянутую им профессию. А команда, соответственно, его угадать. Запрещается разговаривать, издавать любые звуки и произносить слова беззвучно.

[Ссылка для скачивания карточек.](#)

#### Станция «Спасти студента?».

На станции предлагается сыграть в подвижную игру. Её целью является не дать списать студенту, который не подготовился к экзамену и всегда пропускал занятия, так как любил поспать.

Игровой материал: лента, резинка или верёвка.

Команда становится лицом в круг, двумя руками берется за резинку (резинка завязана в круг). В центре круга школьников (и, соответственно, в центре резинки) встает один человек. Он – студент. Границы резинки — это границы моря.

Участники игры говорят для студента: Дни удач и огорчений, повезло: простой билет!

Задача студента дотронуться до рук одного из играющих. Участник же должен при приближении отпустить резинку.

Как только студент отворачивается от участника, он сразу же должен взяться руками за резинку так, чтобы та не упала на пол.

### **Станция «Студент в беде не бросит».**

Здесь ребята должны показать уровень своей сплоченности. Одному человеку из команды нужно нарисовать рисунок, который висит у него за спиной на стенде. Для этого остальным ребятам из команды надо словесно помогать товарищу.

### **Станция «Стипендия».**

На станции задаются «денежные вопросы». Для получения «зачёта» необходимо правильно ответить на 7 вопросов.

Предлагается два формата для проведения данной станции. Первый – это блиц-опрос. Второй вариант - отдать карточку с вопросами, и за отведенное время обучающиеся должны ответить на вопросы ([ссылка для скачивания карточек](#)).

Перечень примерных вопросов на денежную тематику:

Какая древняя наука изучает бумажные деньги? (**бонистика, тектоника, риторика**).

В каком городе Древней Греции чеканили монеты? (Олимпия, Фивы, **Афины**).

Какое название имела древнегреческая золотая монета? (кизикан, кузекен, **кизикин**).

Какой жук изображен на монетах древних египтян? (плавунец, усач, **скарабей**).

Какая старинная серебряная, а затем золотая монета была выпущена впервые в Италии в 1140 году? (дублон, **дукат**, сольдо).

Портрет какой королевы изображен на двадцатидолларовой канадской купюре? (**Елизаветы**, Виктории, Изабеллы).

Какой денежной единицей пользуются в Тайланде? (**бат**, рупия, лат).

Какого достоинства в старину была монета алтын? (**3 копейки**, 20 копеек, рубль).

Где была в обращении серебряная монета донарий? (в древней Греции, **в Древнем Риме**, в Древней Египте).

До конца какого века в Испании чеканилась золотая монета дублон? (до конца 17, до конца 18, **до конца 19**).

### **Станция «Невыученная лекция».**

В команде выбирается доброволец, который должен найти все шпаргалки. Команда должна спрятать только на одном участнике как можно больше шпаргалок так, чтобы их сразу не заметил. В качестве шпаргалок можно использовать самые обычные конфеты. Задача добровольца – безошибочно определить, где могут быть спрятаны шпаргалки.

### **Станция «Будущий студент».**

Команде необходимо за отведенное время решить кроссворд. [Ссылка для скачивания кроссворда.](#)

Ответы.

по горизонтали: 2.Студент. 3.Преподаватель. 4.Знания. 5.Экзамен. 6.Корпус. 10.Ректор 11.Шпаргалка. 15.Сессия. 16.Курс. 17.Автомат 18.Библиотека.

по вертикали: 1.Стипендия. 7.Доцент. 8.Зачёт. 9.Пара. 12.Профессор. 13.Семинар. 14.Практика. 15.Студсовет. 19.Зачётка.

### **Станция «Мечтай, студент».**

Заключительная станция, на которой всем участникам предлагается записать возможные мечты студента и вывесить на специальный стенд.