**Сундук потерянных душ**

   
**Цель**: Профилактика наркомании, алкоголизма, курения, включение учащихся «группы риска» в общественно-полезную деятельность, повышение мотивации к учебной деятельности без отрыва от учебного процесса.   
**Оборудование**: Маршрутные листы, красные маркеры, простые карандаши, разноцветные ленты, самодельный сундук со сладостями, бумажки с написанными качествами души.

**Вспомогательные технологии:** сайт Vk.com, группа «Сундук потерянных душ . Тарко-Сале»

**Условия участия:**

1.Быть учащимся МБОУ «СОШ №2» г.Тарко-Сале

2. Быть зарегистрированным на сайте Vk.com

3. Состоять в группе «Сундук потерянных душ. Тарко-Сале»

4. Возраст 13-14 лет.

**Время проведения:** 1 учебная неделя. Результаты подводятся в последний день.

**Легенда:** В XVII веке французские мореплаватели, плывя по Атлантическому океану, наткнулись на остров. Сверившись с картой, они поняли, что остров еще не открыт, и радости их не было предела. Сойдя на берег, они принялись обследовать остров. Вскоре они наткнулись на огромную яму, которая оказалась вырытым убежищем или домом. В дальнем конце этого подземного жилища стоял старый сундук. А рядом с ним к столу ножом приколот кусок папируса. Один из матросов взял папирус, чтобы прочитать, что в ней написано. Остальные же решили сразу открыть сундук и посмотреть, что в нем. Внезапно раздался громовой голос: «Сколько же лет я ждал этого момента! Этот сундук – хранилище потерянных душ! Многие века я охранял их, ожидая мгновения, когда исполнится пророчество! Тот, кто открыл этот сундук с добрыми намерениями и чистым сердцем, получает награду. Если же душа испорчена, она остается в этом сундуке навсегда! Теперь вы должны искать повсюду чистые сердца до тех пор, пока сундук не станет пуст! Тогда и ваши души обретут свободу и вечный покой! Поэтому я проклинаю вас бессмертием! ». С тех пор и скитается этот французский корабль по всему свету. А совсем недавно его занесло и к нам в порт. Давайте же поможем потерянным душам обрести покой!

**План.**

1.Создание группы «Сундук потерянных душ. Тарко-Сале» на сайте Vk.com.  
2. Объявление о начале игры.  
3. Регистрация участников.  
4. Ознакомление с правилами.  
5. Раздача маршрутных листов (ежедневно).  
6. Выполнение ежедневных заданий.  
7. Подведение итогов дня.  
8. Размещение заданий в группе «Сундук потерянных душ. Тарко-Сале» на сайте Vk.com ежедневно после подведения итогов дня.  
9. Супер-игра.

10.Подведение окончательных итогов.  
11. Награждение победителей.

12. Ритуал вскрытия сундука.

**Ход игры.**

1. **Создание группы «Сундук потерянных душ. Тарко-Сале» на сайте Vk.com.** Группа необходима для отслеживания количества участников, а также для выкладывания ежедневных заданий и памятки с правилами игры.
2. **Объявление о начале игры.** Создание афишы о начале игры. Размещение афишы на доске объявлений.
3. **Регистрация участников.** Сбор желающих поучаствовать. Ознакомление с группой «Сундук потерянных душ. Тарко-Сале» на сайте Vk.com и необходимостью регистрации в ней.
4. **Ознакомление с правилами.** Желающие делятся на 2 команды – «Добрые» и «Плохие». Каждой команде выдаются цветные повязки. Задача «Добрых» – выполнить как можно больше заданий в маршрутном листе. Задания могут быть различного рода, основная их цель – получение знаний и вовлечение в общественно-полезную деятельность. Задача «Плохих» – мешать «Добрым» выполнять эти задания. Мешать можно двумя способами: 1. Не давать выполнять задания участникам группы соперников, зарабатывая очки себе. 2. Выполнять задания команды «Добрых», чтобы им досталось меньше очков. Если команда «Плохих» выбирает первый способ, каждому участнику выдается красный маркер, которым он отмечает, какое из заданий команда «Добрых» не смогла выполнить, благодаря его стараниям. Если команда «Плохих» выбирает второй способ, она может получить маршрутный лист и выполнять добрые дела наравне с командой «Добрых».
5. **Раздача маршрутных листов.** Ежедневно после получения заданий команда «Добрых» (а при желании и команда «Плохих») получает маршрутные листы, в которых указаны задания и количество баллов за их исполнение. Отметку о выполнении делает капитан команды. В конце дня маршрутные листы сдаются организатору.
6. **Выполнение ежедневных заданий.** Маршрутный лист включает в себя 5-6 заданий в зависимости от тематики дня. В течение одного учебного дня команда «Добрых» должна выполнить все задания. Команда «Плохих» должна помешать им в этом.
7. **Ежедневно после сдачи командами маршрутных листов** проводится проверка правильности выполнения заданий и начисление баллов командам. За одно выполненное задание начисляется от 1 до 2 баллов. За одно сорванное задание начисляется от 1 до 2 баллов.
8. **Размещение заданий в группе «Сундук потерянных душ. Тарко-Сале» на сайте Vk.com происходит ежедневно после подведения итогов дня.** Каждый день тематика заданий меняется. 1 день – Профилактика наркомании. 2 день – День знаний. 3 день – Спиртным напиткам - НЕТ! 4 день – День добрых дел. 5 день – День веселья . 6 день – Супер-игра (или День здоровья).
9. **Супер-игра**. Проводится в последний день. Количество баллов за выполенные задания увеличиваются в 10 раз. Задание для Супер-игры одно, но сложное. Отличие Супер-игры от ежедневных заданий в том, что задание дается каждой команде, а не только команде «Добрых». Цель Супер-игры – повышение мотивации к победе. Однако команды могут отказаться от участия в Супер-игре и получить обычные маршрутные листы с обычными заданиями.
10. **В конце последнего дня подводятся окончательные итоги.** Подсчитываются все баллы, заработанные каждой командой. Побеждает та команда, которая набрала наибольшее число баллов.
11. **Награждение победителей.** Каждому участнику выигравшей команды вручается памятная медаль.
12. **Ритуал вскрытия сундука.** Заранее готовится сундук со сладостями. К каждой сладости приклеена бумажка с хорошими и плохими качествами личности. Цель ритуала – показать, что каждый человек может иметь в себе как доброе, так и плохое. Команда победителей получает сундук и ключ к нему. Ключ приклеивается к сундуку, после чего сундук открывается.

**Задания:**

1-й день.

1. Спросить 25 человек, хотят ли они употреблять наркотики. Зафиксировать число положительных и отрицательных ответов.
2. Нарисовать рисунок с подписью «Нет наркотикам!»
3. Сочинить рассказ о хорошем мальчике.
4. Получить 5 оценок отлично по биологии.
5. Расклеить 30 стикеров с надписями о здоровом образе жизни.

2-й день.

1. Получить 10 оценок отлично.
2. Провести социальный опрос по литературе.
3. Найти информацию об историческом событии до н.э.
4. Решить 25 примеров на уроке алгебра.
5. Найти интересные факты из истории Летних или Зимних Олимпиад.
6. Составить безопасный маршрут движения от школы до РМЦ «Апельсин».

3-й день.

1. Получить три оценки отлично по химии.
2. Провести флеш-моб «За ЗОЖ – нет Алкоголю!»
3. Написать небольшой рассказ о школьной вечеринке.
4. Снять социальный ролик о вреде алкоголя.
5. Провести радиолинейку о вреде энергетиков.
6. Угощать всех конфетами с лозунгом «Ешь сладкое – не пей гадость!». Зафиксировать количество розданных конфет.

4-й день.

1. 25 раз помочь учителям.
2. 30 раз помочь учащимся.
3. Здороваться с каждым взрослым.
4. Подготовить и провести акцию «Рука помощи»
5. Приготовить и раздать как можно больше листовок о помощи близким и нуждающимся.

5-й день.

1. Рассмешить 10 учителей.
2. Показать на переменах 15 пантомим.
3. Рассказать как можно больше анекдотов.
4. Провести флеш-моб «Смех – это заразно»
5. Нарисовать забавный плакат.

6-й день.

1. На каждой перемене проводить зарядку.
2. Снять социальный ролик о здоровом образе жизни.
3. Подтянуться 50 раз на перекладине.
4. Присесть 50 раз.
5. Устроить любые соревнования с учителем.
6. Супер-Игра. Команда «Плохие» должна разработать и провести мастер-класс по школьным шалостям. Команда «Добрые» должна разработать модель будущего для ближайших 10 лет.

--------------------------   
Автор: Бызов Артем Александрович