

**Государственном учреждении образования
«Смиловичский сельскохозяйственный
профессиональный лицей»**

Сценарий деловой игры с элементами квеста «Если есть цель – будет результат! Выбери направление!»

ХОД игры	
1.	Коммуникативная пауза «Я – лидер взаимодействия» (Знакомство в новообразованных командах, коммуникатив), последняя игра – «выкиньте свои проблемы», игра-старт квеста. Выдача карты (приложение)
2.	Объяснение правил игры, выдача маршрутных листов. По условиям – на каждый этап 12 минут: 10 минут – игра, задание, работа по теме. 2 минуты для перехода на другой этап.
3.	Выявление проблемы
4.	Постановка цели, задач
5.	План реализации, роли, ответственность
6.	Ресурсы, финансы
7.	PR – компания
8.	Результат, анализ

Каждый руководитель, встречающий группы на своем этапе, работает с ними в своей роли:

роль	место нахождения	квестовое задание
незаинтересованный чиновник, бюрократ	районная администрация	собрать справки
идейный лидер	департамент молодежной политики	азимут
возможный финансовый партнер	бизнес центр	лабиринт
равнодушный, недалекий обыватель	«хата с краю»	«воздушный замок»
позитивный руководитель-единомышленник	детская общественная организация	«время лидера»
требовательный, придирчивый представитель администрации	мэрия	головоломка «Тетрис 3д»

**Поэтапное описание
Игра «Выкиньте свои проблемы»**

Большинство людей постоянно сталкиваются с различными проблемами общественного или личного характера. Вам предлагается решить проблемы сегодня.

Каждый из вас сформулирует одну личную проблему и запишет ее на листке бумаги. Затем все комкают листки и выкидывают их в корзину.

Все бумажки собраны, образуйте группы из двух-трех человек. По одному человеку из группы вынимают записки из корзины. Так у каждой группы появляется «вытянутая» проблема. Вам дается 3 минуты, чтобы обсудить возможные решения этих проблем.

1 этап – Выявление проблемы

Пришедшая команда прописывает название проекта, проблему, актуальность.

Игра «Уточните, пожалуйста, цель»

Вызываем одного добровольца. Просим подойти к стене комнаты и высоко поднять руки. Отмечаем место, до которого он дотянулся, а потом просим попробовать еще раз, как можно выше. Отмечаем еще раз (как правило, в этот раз всегда получается выше).

Теперь приглашаем сразу нескольких добровольцев и просим поставить свои отметки еще выше.

Итоги:

Как это упражнение соотносится с планированием и постановкой целей?

Какие выводы мы можем сделать из этого упражнения?

Основной вывод в этом упражнении может звучать так: «Когда есть очевидная планка — мы всегда способны на большее. Цели — это планки. Они позволяют вам добиться в жизни большего!»

Для получения направления команда выполняет квестовое задание. (Приложение 1);

2 этап – Постановка цели, задач

Пришедшая команда прописывает цель и задачи для своего проекта

Игра «У каждого в жизни своя роль»

Каждый получает свою роль (приложение 2): друг, начальник, бизнес-партнер, подчиненный, ворчливый сосед, дальний знакомый, одноклассник.

Не показывая ее никому, надо постараться в своем образе пообщаться с большим количеством играющих на отвлеченные темы: о природе, о погоде, о лагере. В процессе общения необходимо сгруппироваться по ролям.

Для получения направления команда выполняет квестовое задание (Приложение 1).

3 этап – План реализации, роли, ответственность

Пришедшая команда прописывает этапы реализации проекта, сроки, ответственных

Игра «Не сломай головы»

Чтобы получить хороший результат – необходимо все просчитать, продумать, взвесить. Посмотрите внимательно на рисунок, найдите закономерность, скажите, что здесь зашифровано (приложение 3).

«Форум»

Цифра в круге – показывает «десятки», смайлик на циферблате – «единицы». Полученное число – порядковый номер буквы в алфавите: 22-ф, 16-о, 18-р, 21-у, 14-м.

Для получения направления команда выполняет квестовое задание (Приложение 1).

4 этап – Ресурсы, финансы

Пришедшая команда прописывает имеющиеся и необходимые ресурсы.

Игра «Восточный базар»

«Какие ассоциации возникают у вас при упоминании такого словосочетания „восточный базар“? (Крики, торг, запах еды и пряностей, буйство красок, воришки, бойкая торговля). Замечательно! Вот сейчас мы с вами и устроим такой восточный базар. Но предварительно надо подготовиться». Каждый участник получает три небольших листочка. На каждом из листочков разборчиво напишите свои личностные качества – 2 отрицательных и одно положительное. «Теперь мы с вами отправимся на восточный базар. В течение следующих 2 минут вам придется уговорами, спорами, обменом найти качества, которые вы хотели бы иметь, и избавиться от качеств, которые помешают вам в дальнейшем.

Для получения направления команда выполняет квестовое задание (Приложение 1).

5 этап – PR – компания

Пришедшая команда продумывает рекламную компанию, возможно показывает фрагмент.

Предлагаем вспомнить сказку **«Колобок»**.

– «Испекла бабка колобок и положила его на окошко студиться. Колобок спрыгнул и покатился...» А вот вопрос – куда он покатился и зачем?

Слушаем варианты ответов ребят.

– А была ли у Колобка цель в его путешествии? (возможные варианты ответов: погулять, найти друзей, посмотреть мир, спастись от бабки с дедом – они его съесть хотели, стать личностью и т.д.)

– То есть конкретной цели он перед собой не ставил. И ведь его все равно съела лиса. Давайте пофантазируем и попробуем исправить печальный конец сказки. Выберите для Колобка цель и придумайте новый финал – позитивный – для нашего колобка.

– Так и в жизни – если нет цели, непредсказуем финал. А если цель перед нами четкая есть – то и на финише будет достойный результат.

Предлагаем пройти дальше и прописать результат нашего проекта, возможный анализ.

Для получения направления команда выполняет квестовое задание (Приложение 1).

6 этап – Результат, анализ

Пришедшая команда прописывает ожидаемый результат, анализирует проект, продумывает возможные трудности.

Оформление проекта (приложение 5).

Название проекта
Выявление проблемы
Постановка цели, задач
План реализации (когда, где), роли, ответственность
Возможные партнеры (ресурсы, финансы)
PR – компания
Результат, анализ (опасения, проблемы)
Авторы проекта, делегация

Квестовые задания

Сотрудник районной администрации, как истинный бюрократ, предлагает ребятам собрать 10-15 «справок» (бланки), спрятанных в укромных местах помещения

Представитель департамента молодежной политики выдает ребятам «азимут» - сколько шагов в каком направлении надо сделать, чтобы пройти к следующему этапу.

Возможный финансовый партнериз бизнес центра просит на ощупь пересчитать монеты.

Обыватель и любитель раскладывать пасьянсы, чья «хата с краю», предлагает построить «воздушный замок» из обычных игральных карт.

Руководитель детской общественной организации предлагает игру-головоломку со словами: время лидера. Из букв этого словосочетания надо составить как можно больше слов (приложение 3).

Представитель мэрии приготовил настоящую головоломку (мы использовали 3D тетрис, возможна любая другая головоломка).



Приложение 2

Друг	Друг	Друг
Начальник	Начальник	Начальник
Бизнес-партнер	Бизнес-партнер	Бизнес-партнер
Подчиненный	Подчиненный	Подчиненный
Ворчливый сосед	Ворчливый сосед	Ворчливый сосед
Дальний знакомый	Дальний знакомый	Дальний знакомый
Одноклассник	Одноклассник	Одноклассник



Можно использовать подсказку:



ВРЕМЯ ЛИДЕРА

ВРЕМЯ ЛИДЕРА

(Пример слов, существительные, нарицательные, в именительном падеже, единственном числе/кроме исключений)

имя	ял	яма	ливер	веер
мел	миля	аир	идея	вера
мера	яд	лира	лидер	ливрея
яр	дар	ил	аил	армия
ярд	рея	мир	мирт	еда

Название проекта:

Проблема, актуальность:

Цель:

Задачи:

План реализации (когда, где), роли (ответственность):

Возможные партнеры, ресурсы, финансы:

Авторы проекта, делегация, контактный телефон: