

Первые



Общероссийское
общественно-государственное
движение детей и молодежи
«ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ»

ИГРОТЕКА «ЦЕННОСТИ ДВИЖЕНИЯ ПЕРВЫХ»

Методический материал, посвященный применению игровых методик
для трансляции и присвоения ценностей Движения Первых
участниками-обучающимися

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
-----------------------	----------

МИССИЯ И ЦЕННОСТИ ДВИЖЕНИЯ: ОПОРНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО	6
---	----------

ЧАСТЬ 1. ИГРЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, УЧАСТНИКОВ- НАСТАВНИКОВ	8
---	---

ИГРЫ ДЛЯ ЗАПОМИНАНИЯ ЦЕННОСТЕЙ	8
Снежный ком	9
Передай по кругу	10
Ритм.....	11
Интерактивная таблица с ценностями	12
Скажи иначе.....	13
Ценностный Мемо. Нейроценности.....	14
Крокодил ценностей.....	15

ИГРЫ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ И ПОНИМАНИЯ ЦЕННОСТЕЙ	16
Составь слово.....	17
Назови слово	18
Атомы.....	19
Киноценности.....	20
Три факта	21
Стена опыта	22
Круг ценностей	23
Циферблат.....	24
Обмен мнениями.....	25
Угадай ценность.....	26
Карта эмпатии.....	27

ИГРЫ ДЛЯ ПРИМЕНЕНИЯ ЦЕННОСТЕЙ В ЖИЗНИ..... 28

Ценностные истории	29
Игра «Портрет Первых»	30
Колесо баланса	31
Коллективное творческое дело «Ценности»	33

ЧАСТЬ 2. ИГРЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА..... 34

ИГРЫ ДЛЯ РАЗМИНКИ И ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ 34

Ласковое имя.....	35
Комплименты	35
Здравствуй, друг!.....	36

ИГРЫ ДЛЯ ЗАПОМИНАНИЯ И ИЗУЧЕНИЯ ЦЕННОСТЕЙ . 36

Снежный ком (упрощенный вариант).....	37
Анаграммы ценностей	38
Соотнесение ценностей и миссии	39
Четвертый лишний.....	40
Ценностный Мемо	41
Рисуем ценности	42
Доскажи словечко.....	43
Да и нет.....	47

ИГРЫ ДЛЯ РЕФЛЕКСИИ И ЗАВЕРШЕНИЯ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ 47

Пятерочка	48
Незаконченное предложение ...	48
Нарисуй свое настроение.....	49
Острова	49
Комплимент.....	50
«Смайлики».....	50

В ЗАВЕРШЕНИЕ 51

ПРИЛОЖЕНИЕ «МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГР» 52

Плакат/карточки с названиями ценностей.....	53
Материалы для игры «Интерактивная таблица с ценностями».....	57
Материалы для игры «Назови слово»	59
Материалы для игры «Скажи иначе»	71
Материалы для игры «Циферблат»	83
Материалы для игры «Обмен мнениями».....	84
Материалы для игры «Карта эмпатии»	88
Материалы для игры «Колесо баланса»	89
Материалы для игры «Ценностный Мемо»	92
Материалы для игры «Смайлики» .	98
Материалы для игры «Портрет Первых»	99

ВВЕДЕНИЕ

Ценности Движения Первых — это ориентиры должного и правильного, на которые опирается вся деятельность Движения, это смысловая база культуры нашей организации. Ценности определяют стиль общения и поведения участников, приоритеты коллективной (совместной) и индивидуальной деятельности, направления работы.

Прививание ценностей является важным аспектом воспитания детей и молодежи. Это очень важный и в то же время сложный процесс. Сложный потому, что мало просто о ценностях рассказать. Ценности напрямую связаны с чувствами и проверяются на личном уровне. А значит, чистая рациональность и логика недостаточны для трансляции ценностей. Важно включать эмоции и чувства. И делать это искренне и, как мы полагаем, обязательно интересным и увлекательным образом. Например, в формате игр.

Во все времена, помимо удовольствия, игра несла в себе еще и обучающие, развивающие и воспитательные функции. В игровой деятельности формируются наглядно-образное представление о Движении и его ценностях, нравственная позиция, осознание, как тот или иной поступок человека соотносится с ценностями Движения. Играя, участники Движения учатся выделять качества личности, поддерживающие ценности Движения, и отличать их от качеств, не соответствующих ценностям.

«В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни...»
(К. Д. Ушинский)

В данном методическом сборнике представлены игры, которые вы сможете проводить для знакомства участников Движения с ценностями, формирования углубленного понимания содержания и смысла ценностей, ценностного поведения.



Этот сборник составлен в соавторстве с активными участниками Движения — в его основе общеизвестные игры, адаптированные под задачи трансляции ценностей, и уникальные — придуманные ребятами из Академии Первых и Федерального совета участников-обучающихся (Федеральный Совет Первых) и уже опробованные самими авторами на мероприятиях Движения.

СТРУКТУРА СБОРНИКА

Сборник состоит из двух частей: в первой части представлены игры для участников Движения среднего и старшего школьного возраста и взрослых, во второй части – игры для участников Движения младшего школьного возраста. Игры систематизированы по назначению: на запоминание ценностей, на изучение и понимание ценностей, на применение ценностей.



Каждую игру необходимо подбирать индивидуально по возрастной и численной категории аудитории, а также выстраивать работу по возрастанию уровня сложности игр. Кроме того, игротеку по ценностям лучше проводить после вводных тематических занятий о Движении Первых, миссии и ценностях Движения для лучшего погружения в тему и закрепления материала.

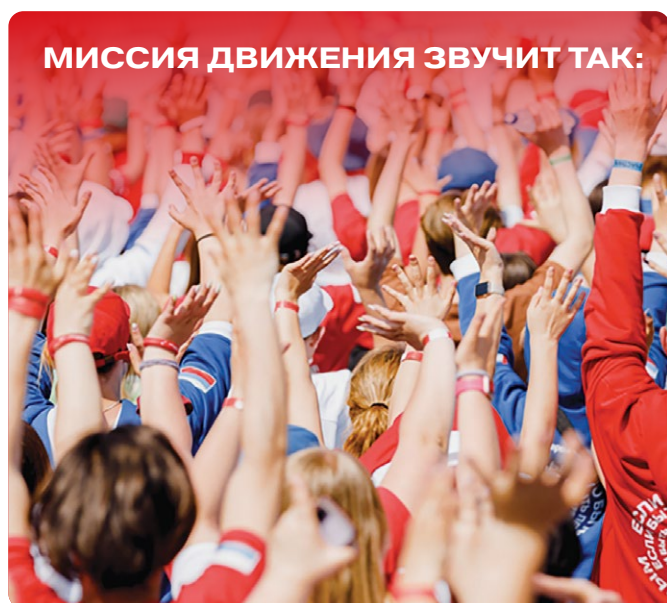
МИССИЯ И ЦЕННОСТИ ДВИЖЕНИЯ: ОПОРНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Игры по ценностям Движения рассчитаны на закрепление пройденного материала и более глубокое знакомство с ключевыми смыслами, лежащими в основе деятельности Движения. Рекомендуем предварять игротеку по ценностям вводными занятиями/рассказом о миссии и ценностях Движения. Для этого можно использовать предложенные в разделе материалы.

Миссия и ценности Движения являются основой его деятельности. Они определяют общение участников внутри Движения, приоритеты коллективной (совместной) и индивидуальной деятельности, направления работы. Вступая в Движение, будущий участник дает обещание следовать миссии и ценностям Движения.

МИССИЯ

Миссия отвечает на вопрос «к чему мы стремимся?». На I съезде Движения было определено: «Мы объединились в движение, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!»



МИССИЯ ДВИЖЕНИЯ ЗВУЧИТ ТАК:

БЫТЬ С РОССИЕЙ!

БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ!

БЫТЬ ВМЕСТЕ!

БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ!

БЫТЬ ПЕРВЫМИ!

Чтобы быть первым и участвовать в Движении, недостаточно просто соглашаться с его идеями на словах. Надо быть готовым действовать — в интересах общества, окружающих людей, страны в целом. «Быть с Россией», а не только говорить об этом.

Последовательность «Быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в Движении, быть первыми» не случайна: она показывает связанность ценностей страны, общества и человека.

ЦЕННОСТИ ДВИЖЕНИЯ

Ценности – это то, во что верят участники Движения, то, что для них важно.

У Движения 11 ценностей. Они делятся на три группы.

ЦЕННОСТИ ЛИЧНОСТИ	ЦЕННОСТИ КОЛЛЕКТИВА	ЦЕННОСТИ СТРАНЫ И ГОСУДАРСТВА
Отвечают на вопрос: «Что важно для каждого из нас?»	Отвечают на вопрос: «Как мы взаимодействуем?»	Отвечают на вопрос: «Что мы делаем для общества и своей страны?»
Жизнь и достоинство Мечта Созидательный труд	Дружба Взаимопомощь и взаимопомощь Добро и справедливость Крепкая семья	Патриотизм Служение Отечеству Историческая память Единство народов России

Как взаимосвязаны миссия и ценности?

Миссия и ценности Движения поддерживают друг друга. Каждый тезис миссии отражают те или иные ценности, четко передавая заложенный в миссии смысл.



ЧАСТЬ 1. ИГРЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, УЧАСТНИКОВ- НАСТАВНИКОВ

В разделе представлены игры для знакомства с ценностями Движения. В играх заложено воздействие на различные каналы восприятия информации, что поможет сделать процесс запоминания легче и быстрее для разных участников. С помощью игр на запоминание ценностей ведущий сможет сформировать у участников первичное представление о ценностях Движения Первых.

ИГРЫ ДЛЯ ЗАПОМИНАНИЯ ЦЕННОСТЕЙ

СНЕЖНЫЙ КОМ

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи повторения и ассоциативного ряда.

Необходимые ресурсы: не предусмотрены.

Продолжительность игры: 10–15 минут.

Инструкция

Участники встают в круг. Игра может начаться с любого участника в кругу. Первый участник называет любую из 11 ценностей Движения Первых. Второй участник повторяет ценность, названную первым, и добавляет свою. Третий участник повторяет ценности двух предыдущих и добавляет свою, и так далее. Таким образом, каждый последующий участник должен запомнить и воспроизвести все предыдущие ценности и добавить свою. Игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет все предыдущие ценности. Оптимальное количество участников — 11 человек.

Усложнение. Ведущий задает определенную ценность для участников в кругу, например «Жизнь и достоинство». Участники в кругу называют слова, которые ассоциируются у них с заданной ценностью, по описанному выше правилам. Оптимальное количество участников — от 10 до 15 человек.

ПЕРЕДАЙ ПО КРУГУ

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи повторения.

Необходимые ресурсы: не предусмотрены.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Участники встают в круг. Ведущий объявляет, что у него в руках находится невидимый предмет. Этот предмет является определенной ценностью, которую ведущий также называет. Ведущий запускает ценность по кругу, участники передают ее друг другу в руки. В любой момент ведущий останавливает передачу ценности и спрашивает, у кого она сейчас находится. Тот участник, который держит ценность в руках, объявляет себя и называет ценность.

Ведущий объявляет, что у него в руках появилась новая ценность, и называет ее. Ход игры возобновляется, ведущий запускает новую ценность в круг. Тот участник, который держал первую ценность в руках, передает ее следующему человеку по кругу. Таким образом, в кругу находятся уже две ценности, передающиеся участникам из рук в руки. В любой момент ведущий останавливает передачу ценностей и спрашивает, у кого они сейчас находятся. Те участники, которые держат их в руках, объявляют себя и называют свои ценности.

Ведущий объявляет, что у него в руках снова появилась ценность, называет ее и возобновляет ход игры, запуская ценность из своих рук, и сигнализирует участникам продолжить передачу двух других ценностей. Далее происходит то же, что и в первых двух ходах игры.

Игра заканчивается, когда все 11 ценностей окажутся в кругу либо участники начнут путаться в определении ценностей. Оптимальное количество участников от — 11 человек.

Примечание. Игру можно сопровождать музыкой. Остановка музыки может означать остановку хода.

РИТМ

Цели: способствовать логическому запоминанию ценностей при помощи ассоциаций.

Необходимые ресурсы: не предусмотрены.

Продолжительность игры: 10–15 минут.

Инструкция

Оптимальное количество участников — от 10 до 15 человек.

Участники встают в круг. Игра может начаться с любого участника в кругу.

Ведущий задает ценность. Все участники начинают отбивать ритм: два хлопка обеими ладонями по ногам, щелчок правой рукой, щелчок левой рукой.

Первый круг. Все участники отбивают ритм. На два щелчка правой и левой рукой первый участник произносит ассоциацию с заданной ценностью. Ассоциация произносится дважды: сначала на щелчок правой рукой, затем на щелчок левой рукой. Второй участник произносит свою ассоциацию с заданной ценностью во время щелчков, не сбиваясь с общего ритма, и так далее. Ассоциации не должны повторяться. Участники не должны сбиваться с ритма. Если участники сбились с ритма, например не смогли вовремя придумать ассоциацию, можно начать круг сначала. Круг заканчивается, когда последний участник назовет свою ассоциацию к ценности.

Второй круг. Все участники отбивают ритм. Первый участник предыдущего круга на щелчок правой руки произносит ассоциацию соседа справа, на щелчок левой руки — свою ассоциацию. Второй на щелчок правой руки произносит ассоциацию соседа справа, на щелчок левой — свою ассоциацию, и так далее. Круг заканчивается, когда последний участник назовет все необходимые ассоциации.

Третий круг. Все участники отбивают ритм. Первый участник на щелчок правой руки произносит ассоциацию соседа справа, на щелчок левой руки — ассоциацию соседа слева. Второй участник делает то же самое, и так по кругу. Круг заканчивается, когда последний участник назовет все необходимые ассоциации.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ТАБЛИЦА С ЦЕННОСТЯМИ

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи ассоциативного ряда; способствовать обмену опытом при помощи групповой дискуссии.

Необходимые ресурсы:

- Плакат (А4/А3) с перечнем ценностей или магнитная доска с прикрепленными к ней карточками ценностей;
- 55 карточек на липучках/магнитах со словами-ассоциациями на каждую ценность (по 5 карточек на каждую ценность).

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы к играм».

Продолжительность игры: 20 минут.

Инструкция

Ведущий делит участников на команды по 10 человек максимум. Каждой команде выдается плакат с таблицей ценностей и 55 карточек на липучках со словами-ассоциациями. Командам дается 10 минут на распределение

карточек по колонкам с ценностями, после чего каждая команда представляет получившуюся таблицу. Участникам необходимо сравнить таблицы и найти совпадения и отличия, после чего ведущий организует групповую дискуссию по следующим вопросам:

- Легко ли было распределить карточки по колонкам?
- С какими словами возникло больше всего трудностей? Почему?
- Есть ли отличия в таблицах разных команд? Если да, то в каких словах? На какие рассуждения вы опирались, когда распределяли карточки по колонкам?
- Есть ли ассоциации, которые, по вашему мнению, можно отнести сразу к нескольким ценностям? Почему?
- Какие слова-ассоциации показались вам наиболее запоминающимися и интересными? Почему?

Перечень слов-ассоциаций

ЦЕННОСТЬ	АССОЦИАЦИИ С ЦЕННОСТЬЮ				
Жизнь и достоинство	Благородство	Справедливость	Человечность	Жизнелюбие	Порядочность
Мечта	Желание	Достижение	Творчество	Вдохновение	Стремление
Созидательный труд	Деятельность	Команда	Наука	Активность	Упорство
Дружба	Поддержка	Понимание	Интерес	Улыбка	Веселье
Взаимопомощь и взаимоуважение	Рукопожатие	Отзывчивость	Надежность	Нравнодушие	Гуманность
Добро и справедливость	Помощь	Вера	Честность	Защита	Забота
Крепкая семья	Любовь	Мама	Папа	Дети	Связь
Патриотизм	Родина	Гимн	Гордость	Честь	Родной язык
Служение Отечеству	Долг	Мужество	Смелость	Отвага	Подвиг
Историческая память	Наследие	Музей	Прошлое	День Победы	Сохранение
Единство народов России	Культура	Многонациональность	Братство	Терпимость	Традиции

СКАЖИ ИНАЧЕ

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи ассоциативного ряда; расширить представление о составляющих ценностей; сформировать способность объяснить ценности на вербальном уровне.

Необходимые ресурсы:

- игровое поле и фишки из игры «Скажи иначе»;
- песочные часы/таймер на телефоне;
- карточки со словами ценностей и их ассоциациями (минимум 22 карточки, на каждой по 8 слов-ассоциаций с ценностями)

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы к играм».

Продолжительность игры: от 30 до 45 минут.

Инструкция

Участники делятся на команды, в каждой команде должно быть минимум 2 человека. Карточки со словами перемешиваются и раскладываются по стопкам (количество стопок = количество команд). Участники договариваются об очередности ведения игры. Каждая команда получает фишку и ставит ее на стартовое поле. Участники той команды, которая первой будет объяснять слова, договариваются о том, кто из членов команды будет объяснять слова, а кто отгадывать. Объясняющий берет в руку стопку с карточками. Номер, на котором стоит фишка команды, указывает на номер слов на карточках, которые необходимо отгадывать.

Как только все члены команды будут готовы, песочные часы переворачиваются и объясняющий начинает описывать слова. Получив правильный ответ, объясняющий кладет использованную карточку на стол и начинает объяснение слова под тем же номером на следующей карточке. Когда время выйдет, остальные команды говорят «Стоп». Если объяснение последнего слова не завершено, то в его отгадывании могут принять участие все команды. После завершения хода команда подсчитывает очки. Подсчитываются также пропущенные карточки, за них команда получает штрафные очки (1 пропущенная карточка = минус 1 очко, 1 отгаданная карточка = плюс 1 очко).

После подсчета очков команда перемещает фишку на игровом поле на столько шагов вперед, сколько очков она заработала за свой ход, использованные карточки кладутся под стопку. Далее ход переходит следующей команде. Игрок, который объясняет слова, каждый раз меняется. Игра завершается, когда одна из команд достигает финиша.

ЦЕННОСТНЫЙ МЕМО. НЕЙРОЦЕННОСТИ

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи ассоциативного ряда; способствовать формированию образа ценности.

Необходимые ресурсы:

- Карточки с изображением ценностей, созданные при помощи искусственного интеллекта (подготавливаются заранее). Для создания карточек используется нейросеть от СберБанка Kandinsky (https://t.me/kandinsky21_bot).

Параметры в боте:

- ☐ Режим — генерация по тексту
- ☐ Стил — нет
- ☐ Соотношение сторон — 1:1
- ☐ Модель — Kandinsky 3.1
- ☐ Негативный промпт — текст

Запросы к ИИ можно формировать, используя описания ценностей из брошюры «Ценности Первых». Сгенерированные картинки необходимо предварительно распечатать.

- 11 карточек с названиями ценностей (приложение «Материалы для игр»).

Продолжительность игры: 20 минут.

Инструкция

Перед началом игры на столе раскладываются карточки с названиями ценностей.

Участники делятся на команды или играют поодиночке. Каждой команде или игроку по очереди (очередь предварительно можно определить жребием) ведущим показывается картинка, созданная при помощи искусственного интеллекта. Участники должны понять, какая ценность изображена на картинке. Чтобы дать ответ, необходимо показать карточку с названием ценности. Команда или игрок, угадавшие ценность, получают 1 балл. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все картинки. Победителем становится команда или игрок с наибольшим количеством правильно отгаданных ценностей и соответственно баллов.

КРОКОДИЛ ЦЕННОСТЕЙ

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи ассоциативного ряда; способствовать формированию образа ценности на невербальном уровне.

Необходимые ресурсы: 11 карточек с названиями ценностей (приложение «Материалы для игр»).

Продолжительность игры: 20 минут.

Инструкция

Перед началом игры карточки с названиями ценностей кладутся на стол стопкой рубашкой вверх. Участники рассаживаются в полукруг. Первый желающий участник выходит в центр и тянет карточку с названием ценности, но не озвучивает ее участникам, а показывает с помощью мимики, жестов, телодвижений. Пока участник показывает ценность, другие игроки угадывают ее, высказывая свои предположения. Как только прозвучит правильная версия, ход заканчивается и участник возвращается к остальным игрокам. Участник, угадавший слово, выходит в центр и тянет карточку с новой ценностью, после чего начинает показывать ее другим игрокам. Игра заканчивается, когда все ценности отгаданы.

Оптимальное количество участников — до 10 человек.

Усложнение.

Можно ограничить время на демонстрацию одной ценности.

В разделе представлены игры, направленные на более глубокое погружение в содержание ценностей посредством рассуждений, дебатов, обмена опытом и других игровых механик.

С помощью данных игр участники смогут лучше понять не только ценности, но и взгляды и мнения других людей, что поможет сформировать широкое представление об изучаемых ценностях.

ИГРЫ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ И ПОНИМАНИЯ ЦЕННОСТЕЙ

СОСТАВЬ СЛОВО

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи ассоциативного ряда; расширить представление о составляющих ценностей.

Необходимые ресурсы:

- настольная игра «Эрудит»;
- карточки с названиями ценностей (11 шт.).

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы к играм».

Продолжительность игры: от 30 до 45 минут.

Инструкция

В игре могут принять участие 2 и более человек (можно также организовать игру по мини-группам до 5 человек в каждой). Перед началом игры все фишки переворачиваются буквами вниз и перемешиваются, участники договариваются об очередности хода. В начале хода каждый участник берет себе по 7 фишек. Первое слово выкладывается горизонтально или вертикально таким образом, чтобы одна из его букв пришлась на центральную клетку поля. Участник подсчитывает полученные очки за составленное слово (или слова) и дополняет количество своих фишек до 7 штук. Ход переходит следующему игроку. Слова составляются по вертикали или по горизонтали и должны читаться слева направо или сверху вниз. За один ход можно составить несколько слов из имеющихся 7 фишек. Новые слова, выкладываемые на поле, должны включать в себя ранее составленное слово, букву или буквы соседних слов. Игра заканчивается, когда один из участников набирает оговоренное количество очков.

Усложнение. Перед началом хода участники могут вытянуть карточку с ценностью, после чего они придумывают слово, ассоциирующееся с выпавшей ценностью, из имеющихся фишек.

Примечание. Допускается по договоренности играющих вносить свои изменения в правила игры. Например, увеличить количество фишек, ограничить время на обдумывание хода и т. д.

НАЗОВИ СЛОВО

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи ассоциативного ряда; расширить представление о составляющих ценностей.

Необходимые ресурсы:

- колода карт «Категории» по ценностям;
- колода карт «Буквы» (можно использовать карты из игры «Соображарий»).

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы к играм».

Инструкция

Перед началом игры участники перетасовывают колоду карт «Категории» и колоду карт «Буквы», переворачивают категориями и буквами вниз и договариваются об очередности хода. Первый участник открывает верхнюю карту колоды «Категории» и верхнюю карту колоды «Буквы», после чего все участники как можно быстрее стараются назвать слово (или словосочетание), которое подходит под открытую категорию и начинается с открытой буквы. Тот, кто первым смог назвать такое слово, забирает себе карту категории, карта с буквой уходит в сброс, и начинается следующий ход. Оптимальное количество игроков — от 2 до 10 человек.

Перечень категорий

- | | |
|---|--|
| 1. Самое главное в жизни – это ... | 14. Кого можно назвать справедливым человеком? |
| 2. Кого можно назвать достойным гражданином своей страны? | 15. Кого можно назвать добрым человеком? |
| 3. Какое качество присуще достойному человеку? | 16. В каких поступках выражаются добро и справедливость? |
| 4. Созидательный труд – это ... | 17. Что лежит в основе крепкой семьи? |
| 5. Какого трудолюбивого персонажа ты знаешь? | 18. Крепкая семья – это ... |
| 6. Чем может заниматься трудолюбивый человек? | 19. Кого можно назвать патриотом своей страны? |
| 7. Твоя мечта – это ... | 20. В чем выражается патриотизм? |
| 8. Что мотивирует Вас двигаться вперед? | 21. Какой поступок можно назвать патриотичным? |
| 9. Без чего нельзя представить крепкой дружбы? | 22. Служение Отечеству – это ... |
| 10. Какое качество присуще настоящему другу? | 23. Где можно послужить Отечеству? |
| 11. Реальный человек, вызывающий у Вас уважение | 24. Наследие России – это ... |
| 12. Что помогает преодолевать трудности? | 25. Историческое событие, которое нужно помнить |
| 13. В чем людям больше всего требуется помощь? | 26. Что объединяет народы России? |
| | 27. Культура – это ... |

АТОМЫ

Цели: декомпозировать ценность на «составные части», чтобы погрузиться в ее содержание.

Необходимые ресурсы/материалы:

- 11 листов ватмана;
- 11 упаковок маркеров;
- стикеры (блоки для записей/заметок самоклеящиеся);
- 11 карточек с названиями ценностей (приложение «Материалы для игр»).

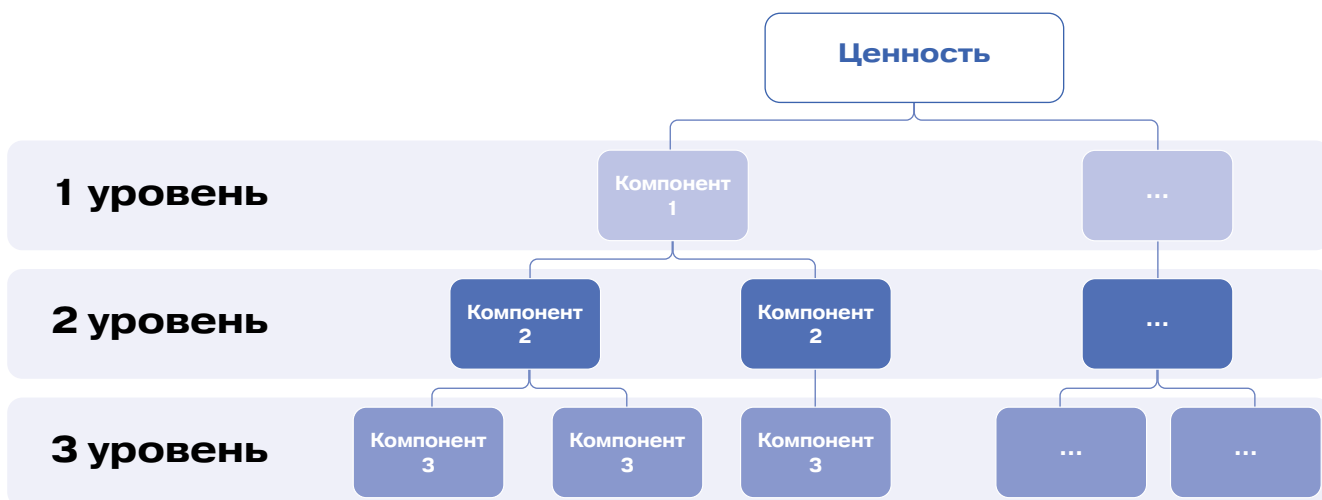
Продолжительность игры: 60 минут.

Инструкция

Ведущий делит участников на 11 команд, по 10 человек в команде максимум. Каждой команде раздается лист ватмана, маркеры, стикеры и присваивается одна из ценностей. Участники записывают доставшуюся им ценность посередине верхней части листа ватмана. Ведущий объявляет, что каждой команде необходимо понять, из чего состоит каждая ценность. Для этого в течение следующих 7 минут каждой команде необходимо найти от 3 до 5 «компонентов», которые, по мнению участников команды, включает в себя доставшаяся команде ценность. Каждый найденный компонент участники команды записывают на отдельном стикере (1 стикер = 1 компонент).

Во время работы команды ведущий следит за процессом и отвечает на вопросы участников. После того как первый этап разбиения на компоненты выполнен, процесс повторяется. В течение 15 минут каждой команде необходимо найти, из каких компонентов состоят найденные на предыдущем этапе компоненты. После второго этапа для компонентов второго уровня процесс повторяется. Командам дается еще 15 минут на поиск составляющих компонентов третьего уровня. После завершения третьего этапа у команд должно получиться дерево ценности, которое команда в течение 1 минуты представляет другим участникам. Как только последняя команда представляет свое дерево, ведущий завершает упражнение.

Усложнение. По желанию можно увеличить количество этапов разбиения элементов на составляющие части.



КИНОЦЕННОСТИ

Цели: способствовать пониманию того, как ценности могут выражаться в словах, действиях и поступках персонажей кино, перенести поведение персонажей из кино в реальную жизнь.

Необходимые ресурсы/материалы:

- 11 видеороликов с фрагментами из фильмов, мультфильмов или сериалов, в которых четко и явно проявлена та или иная ценность. Длительность одного ролика — не более 1 минуты;
- оборудование для просмотра видео.

Продолжительность игры: 35–40 минут.

Подготовка к игре

Игра сопровождается предварительной подготовкой. Участники делятся на 2 команды. Каждой команде дается задание — подготовить 11 видеофрагментов по одному для каждой ценности Движения.

При необходимости видеофрагменты могут быть подобраны взрослым наставником.

Проведение игры

Аудитория разделена на две команды. Каждая команда с помощью ведущего поочередно демонстрирует по одному подготовленному фрагменту. Другая по окончании просмотра отгадывает. После полученного ответа ведущий проводит рефлексию: по каким признакам ребята смогли распознать во фрагменте ценность, а также предложить еще несколько новых признаков для распознавания.

Ведущему необходимо следить за динамикой и стараться включать в процесс обсуждения менее активных ребят из каждой команды.

Игру можно провести в форме соревнования, где за каждый отгаданный фрагмент команде присуждается 1 балл. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

ТРИ ФАКТА

Цели: соотнести абстрактное понимание ценности с реальным проявлением в жизни.

Необходимые ресурсы/материалы: теннисный мячик или мягкая игрушка небольшого размера.

Продолжительность игры: 10–15 минут.

Инструкция

Участники встают в круг. Ведущий объявляет правила. У него в руках мячик, который он передаст любому участнику в кругу, назвав при этом любую из 11 ценностей Движения. Тот участник, который получает мячик, должен рассказать о себе три факта, связанных с этой ценностью (проявления заданной ценности в своей жизни): два факта должны быть правдивыми, один — ложным. Затем остальным участникам в кругу предлагается угадать, что из сказанного правда, что нет. После того как все желающие участники выскажут свои предположения, участник с мячиком в руках рассказывает правду, после чего ход передается следующему игроку при помощи броска мячика. Мячик нельзя бросать соседям справа и слева. Игра завершается, когда все участники в кругу расскажут свои факты.

Дополнение. Каждый раунд ведущий может сопровождать рефлексией: почему именно эти факты игрок связал с ценностями? По каким признакам? Какие еще жизненные примеры по этой ценности участники могут привести?

СТЕНА ОПЫТА

Цели: способствовать формированию собственного мнения в отношении ценностей; способствовать обмену мнениями в отношении ценностей между участниками.

Необходимые ресурсы/материалы:

- лист ватмана;
- ручки/карандаши;
- стикеры (блоки для записей/заметок самоклеящиеся).

Продолжительность игры: 10–15 минут.

Инструкция

Участникам предлагается составить свое высказывание, продолжив подготовленные заранее фразы. Каждый участник фиксирует ответы на стикере. Одно высказывание — один стикер. Каждый участник «публикует» свои ответы на стене опыта, которая заранее оформлена заголовками-фразами. Итоги на стене презентует ведущий, желающие могут высказаться.

Примечание

Если участников много, сначала можно обсудить индивидуальные ответы в малых группах, затем написать ответы на стикерах, не более 10 ответов от команды. Итоги от команд так же презентуются на стене опыта.

Фразы-заголовки для оформления стены опыта:

1. Самая близкая ценность для меня — ..., потому что ...
2. Размышления о ценности ... помогают/помогли мне понять, что ...
3. Я поддерживаю ценность ... Это проявляется в том, что ...
4. Я предлагаю придерживаться ценности ..., чтобы ...

КРУГ ЦЕННОСТЕЙ

Цели: способствовать погружению в содержание ценностей; способствовать формированию собственного мнения в отношении ценностей.

Необходимые ресурсы:

- набор карточек с заданиями (приложение «Материалы для игр»);
- ручки/карандаши, бумага А4;
- мячики/мягкие игрушки небольшого размера (по количеству групп).

Продолжительность игры: 20 минут.

Инструкция

Ведущий делит участников на группы. Каждой группе выдаются набор карточек и мячик/мягкая игрушка. Участники перемешивают карточки и кладут их в одну колоду рубашкой вверх в центр стола. Начинает игру тот участник, у которого в руках оказался мячик. Он открывает первую карту из колоды и зачитывает задание. Выполнив задание, участник передает мячик любому игроку, но не соседу справа или слева. Следующий участник вытягивает из колоды карту и выполняет задание. Выполнив задание, участник передает мячик любому игроку, который еще не отвечал. Игру завершает ведущий, когда заканчивается отведенное на нее время.

ЦИФЕРБЛАТ

Цели: способствовать погружению в содержание ценностей; способствовать обмену опытом между участниками; способствовать формированию собственного мнения в отношении ценностей.

Необходимые ресурсы/материалы:

- листы А4 по количеству участников с изображением циферблата;
- плакат/лист А4 с перечнем ценностей/карточки с ценностями в качестве наглядного материала;
- ручки/карандаши.

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы для игр»).

Продолжительность игры: 20 минут.

Инструкция

Участникам раздаются листы изображением циферблата и плакат с перечнем ценностей. Дается 5 минут на назначение встреч с другими участниками. Напротив каждого деления часов необходимо записать имя того человека, с которым будет происходить встреча в это время. Каждому времени на циферблате соответствует определенная тема для обсуждения. После того как все встречи назначены, ведущий объявляет текущее время и тему разговора. На обсуждение участникам дается 2 минуты. После этого участники переходят к следующему человеку, с которым у них назначена встреча, и общаются на заданную тему.

Предлагаемые темы:

- | | |
|--|--|
| 1. Какие ценности, лежащие в основе Движения Первых, вы считаете самыми важными? Почему? | 7. Приведите примеры успешных проектов или инициатив, которые отражают эти ценности. |
| 2. Как эти ценности влияют на деятельность участников Движения? | 8. Что может произойти, если не придерживаться этих ценностей? |
| 3. Какие конкретные действия могут предпринять участники Движения, чтобы воплотить эти ценности в жизнь? | 9. Каким образом можно прививать и распространять эти ценности? |
| 4. Какие преимущества дает следование этим ценностям? | 10. Какие герои/персонажи являются воплощением этих ценностей? Почему? |
| 5. Какие вызовы могут возникнуть перед участниками Движения при попытке реализовать эти ценности? | 11. Как бы Вы поступили, если бы увидели, как кто-то нарушает эти ценности? |
| 6. Приведите примеры того, как ценности Движения Первых проявляются в повседневной жизни. | 12. Самая главная мысль, связанная с ценностями Движения. |

ОБМЕН МНЕНИЯМИ

Цели: способствовать погружению в содержание ценностей; способствовать обмену опытом между участниками; способствовать формированию собственного мнения в отношении ценностей.

Необходимые ресурсы/материалы:

- 3 листа с напечатанными по отдельности словами «да», «нет», «не знаю» (приложение «Материалы для игр»);
- плакат/лист А4 с перечнем ценностей/карточки с ценностями в качестве наглядного материала (приложение «Материалы для игр»);
- лист с перечнем утверждений для ведущего (приложение «Материалы для игр»).

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы для игр».

Продолжительность игры: 15–25 минут.

Инструкция

Помещение разделяется на три зоны: первая зона — «да», вторая — «не знаю», третья — «нет». Зоны обозначаются соответствующими листами. Ведущий (взрослый наставник) зачитывает утверждение, а участники должны решить, согласны они с ним или нет, после чего переместиться в соответствующую зону: зону «да» (согласен) или зону «нет» (не согласен). Если участник не может принять решение (согласен он или нет), он перемещается в зону «не знаю».

Из каждой зоны по желанию выбираются 1–2 участника, которые готовы рассказать другим, почему они выбрали такой ответ. На аргументацию своего мнения отводится 1–1,5 минуты. Все участники должны последовательно высказаться.

После того как все выскажутся, у участников будет возможность подумать еще раз и, в случае если ответ изменился, поменять зону. Если перестановки произошли, то ведущий обращается к участникам, поменявшим свое мнение, с вопросами: «Почему решили изменить мнение? Что побудило передумать, какие слова подействовали сильнее всего?» На аргументацию так же отводится 1–1,5 минуты.

Используемые утверждения:

- | | |
|---|--|
| 1. Один плохой поступок навсегда лишает человека достоинства. | 7. В крепкой семье всегда царит полное взаимопонимание. |
| 2. Любой труд, приносящий доход, является созидательным. | 8. Патриотизм исключает критику. |
| 3. Мечты не должны быть реалистичными, чтобы вдохновлять и мотивировать. | 9. Служение Отечеству — это обязанность каждого гражданина. |
| 4. Настоящие друзья никогда не ссорятся/должны быть согласны друг с другом во всем. | 10. Историческая память — это инструмент манипуляции. |
| 5. Нужно помогать всем и всегда без исключений. | 11. Единство народов невозможно из-за разных культур/традиций. |
| 6. Нужно относиться по-доброму даже к тем, кто, по вашему мнению, этого не заслуживает. | |

УГАДАЙ ЦЕННОСТЬ

Цели: сформировать представление о качествах, поддерживающих или противоречащих определенной ценности; способствовать дискуссии для обмена мнениями, расширению представления о качествах личности, поддерживающих или противоречащих определенной ценности.

Необходимые ресурсы/материалы:

распечатанные карточки ценности/слайд или плакат с перечнем ценностей.

Продолжительность игры: 35–40 минут.

Инструкция

В игре принимают участие 11 игроков или 11 команд. Каждому игроку/команде достается случайная ценность. При этом игроки/команды не должны знать, какие ценности друг другу достались.

Игроку/команде необходимо подобрать 5 качеств, поддерживающих ценность или важных для ценности, и 5 «ошибочных» качеств, не совместимых с выпавшей ценностью. На размышления дается до 5 минут. По истечении времени каждый участник/команда в порядке очереди озвучивает подобранные качества, а остальные участники размышляют, какой ценности могут соответствовать озвученные качества. После того как все участники озвучили и зафиксировали свои варианты, ценность раскрывается. Участник (команда), подбиравший к ценности качества, дает свои комментарии о том, каким образом происходил подбор, на что делался акцент, как связан итоговый набор качеств с выпавшей ценностью. Дальше ход переходит к следующему участнику/команде. Игра продолжается до тех пор, пока все ценности не будут описаны и отгаданы.

Усложнение. Каждый участник самостоятельно выбирает ценность, к которой будет подбирать качества, никому о ней не сообщая. Таким образом, даже если ценности совпадут, участники смогут увидеть разные взгляды на одну ценность, порассуждать о совпадениях и различиях.

КАРТА ЭМПАТИИ

Цели: сформировать портрет личности, поддерживающей определенную ценность.

Необходимые ресурсы:

- листы А4 по количеству участников (или групп) с напечатанной картой эмпатии (приложение «Материалы для игр»);
- ручки/карандаши.

Продолжительность игры: 30 минут.

Инструкция

Упражнение можно выполнять индивидуально или командой. Участникам раздается лист с напечатанной картой эмпатии. На карте эмпатии напечатаны вопросы, на которые участникам необходимо ответить и, таким образом, описать и лучше понять человека, придерживающегося определенной ценности. На ответы на вопросы дается 15 минут, после чего участники рассказывают, какой «портрет» человека у них получился.

В завершение игры ведущий проводит рефлексию, используя следующие вопросы:

1. Что нового о ценности Вы узнали?
2. Что интересного Вы слышали в презентации других ребят?
3. Какой вопрос понравился Вам больше всего? Почему?
4. Какой вопрос вызвал затруднения? Почему?
5. Стали бы Вы общаться с описанным человеком? Почему?
6. Хотели бы Вы быть похожим на описанного человека? Почему?
7. Про что из всего услышанного Вы можете сказать «это про меня»?

Примечание. Если количество участников позволяет, то можно сформировать 11 групп по количеству ценностей. Каждой группе присвоить одну ценность. В результате у участников будут сформированы 11 портретов, которыми они смогут поделиться друг с другом. Можно сформировать группы с участниками разных возрастов. Таким образом, участники увидят разные взгляды на одну ценность.

Усложнение. Игру можно разнообразить, например добавить карточки из игры «Имаджинариум». На каждый вопрос участники подбирают карточку, которая служит ассоциативным ответом, после чего рассказывают, почему выбор пал именно на эту карточку, каким образом она олицетворяет ценность.

В данном разделе представлены игры, которые помогут перенести полученные представления о ценностях в жизнь при помощи историй, визуальных образов, творчества. Данные игры помогут сформировать способность ориентироваться на ценности Движения в различных жизненных ситуациях, текущей деятельности, при принятии решений.

ИГРЫ ДЛЯ ПРИМЕНЕНИЯ ЦЕННОСТЕЙ В ЖИЗНИ

ЦЕННОСТНЫЕ ИСТОРИИ

Цели: сформировать способность применять полученные знания о ценностях при помощи повествования.

Необходимые ресурсы:

- листы А4 по количеству участников (или групп) с напечатанной картой эмпатии (приложение «Материалы для игр»);
- ручки/карандаши.

Продолжительность игры: 10–20 минут.

Инструкция

Участники рассаживаются в круг. Первый участник берет 9 кубиков с картинками и начинает их выкидывать по одному. Участнику необходимо придумать связную историю по 9 картинкам, которые выпадут у него на кубиках, связанную с любой из ценностей Движения Первых. Игра закончится, когда каждый из участников расскажет свою историю. Оптимальное количество участников — до 10 человек.

Усложнение. В круг рассаживаются 9 участников. Первый участник бросает один кубик и придумывает начало истории, связанной с выпавшей картинкой и ценностью. Второй участник бросает второй кубик и продолжает историю в зависимости от выпавшей картинки, и так далее. Игра заканчивается, когда последний участник завершает историю.

ИГРА «ПОРТРЕТ ПЕРВЫХ»

Цели: сформировать способность применять полученные знания о ценностях при помощи повествования.

Необходимые ресурсы/материалы:

- бланк ответов на 1 группу;
- бланк с перечнем ценностей на 1 группу;
- ручки (несколько штук на группу).

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы для игр».

Продолжительность игры: 20 минут.

Инструкция

Ведущий делит участников на 11 команд. Каждой команде выдается бланк ответов, бланк с перечнем ценностей и несколько ручек. Ведущий объясняет правила. У команды находится два бланка: один — разлинованный — основной, второй — с перечнем ценностей — вспомогательный. Ведущий задает первый вопрос, участники в группе, посоветовавшись, отвечают на него одним предложением, используя одну любую ценность Движения Первых, и записывают ответ в основной бланк в первой линейке. Ценность, которая использовалась при ответе на вопрос, нужно вычеркнуть во вспомогательном бланке, чтобы не забыть, что она уже использована, так как вопросов будет 11 и ценности повторяться не должны.

После того как участники группы ответили на вопрос, они загибают свой ответ по черте так, чтобы он не был виден, и передают бланк соседней группе. Далее процесс повторяется, меняется только вопрос ведущего.

Ведущему важно следить за всем процессом и стараться добиться синхронности в действиях групп, буквально озвучивать все действия:

1. отвечаем на вопрос;
2. формулируем и записываем ответ;
3. загибаем лист по черте;
4. передаем соседней группе.

После того как бланки будут полностью заполнены, сочиненные истории зачитываются и выбираются лучшие общим голосованием.

Вопросы ведущего

1. «Кто он?» Расскажите о своем герое/персонаже.
2. «Какой он?» Опишите характер своего героя/персонажа.
3. «Чем он занимается?» Решите, чем занимается ваш герой, какое у него хобби.
4. «Кого из друзей встретил герой?» Опишите внешность друга, которого встретил ваш герой. Ответ на вопрос должен начинаться со слов «И однажды встретил/а...».
5. «Где герой познакомился со своим другом?» Они познакомились...
6. «Куда отправились герои?» Опишите место.
7. «Что они там увидели?» Опишите увиденное героями.
8. «Что сказал ваш герой своему другу?» Напишите прямую речь.
9. «Что друг ответил вашему герою?» Напишите его ответ в виде прямой речи.
10. «Чем завершилась их встреча?» Опишите её результат.
11. «В чем смысл/мораль вашей истории?» Напишите главную мысль.

КОЛЕСО БАЛАНСА

Цели: выявить роль ценностей в жизни, степень их влияния.

Эта игра послужит отличным инструментом для анализа и улучшения различных аспектов жизни, связанных с ценностями Движения Первых; позволит увидеть, насколько сбалансированы приоритеты, и выявить ценности, которые нуждаются в дополнительном внимании.

Необходимые ресурсы/материалы:

- листы А4 по количеству участников с напечатанным колесом баланса;
- листы с перечнем вопросов в качестве вспомогательного материала;
- ручки/карандаши.

Необходимые материалы приведены в приложении «Материалы для игр».

Продолжительность игры: 20 минут.

Инструкция

Ведущий раздает участникам листы с колесом баланса и ручки для его заполнения. На колесе баланса изображено 11 секторов, каждый сектор соответствует одной из ценностей. Каждый оценивается по 10-балльной шкале, где 1 — полное неудовлетворение, 10 — идеальное состояние. При заполнении колеса баланса необходимо ответить на следующие вопросы:

Жизнь и достоинство: Поддерживаете ли Вы идеи равенства и уважения к правам человека? Чувствуете ли Вы себя счастливым и удовлетворённым?

Созидательный труд: Чувствуете ли Вы, что Ваша деятельность приносит пользу Вам и окружающим? Как часто Вы испытываете чувство вдохновения и энтузиазма во время работы? Как часто Вы занимаетесь тем, что приносит Вам радость и удовольствие?

Мечта: Есть ли у Вас чёткое представление о том, чего Вы хотите достичь в жизни? Что Вы делаете для того, чтобы приблизиться к своей мечте? Есть ли у Вас план действий для реализации Вашей мечты? Чувствуете ли Вы вдохновение и мотивацию, когда думаете о своей мечте?

Дружба: Есть ли у Вас настоящие друзья? Как часто Вы общаетесь со своими друзьями? Устаивает ли Вас качество Вашего общения? Возникают ли у Вас конфликты? Вы уделяете достаточно внимания своим друзьям? Как Вы оцениваете уровень доверия в Ваших дружеских отношениях?

.....

Взаимопомощь и взаимоуважение: Помогаете ли Вы другим людям? Участвуете ли Вы в деятельности, направленной на поддержку других людей? Как Вы реагируете на проявления неуважения или отказа в помощи? Как Вы оцениваете свой вклад в создание атмосферы взаимопомощи и взаимоуважения?

Добро и справедливость: Как часто Вы проявляете доброту и заботу о других людях? Как Вы реагируете на несправедливость по отношению к себе или другим людям? Есть ли у Вас принципы, которыми Вы руководствуетесь в своих действиях и решениях?

Крепкая семья: Каковы Ваши отношения с родителями, братьями, сестрами, родственниками? Как часто Вы проводите время вместе с семьей? Уделяете ли Вы достаточно внимания своим близким? Есть ли у Вас общие интересы и увлечения с членами семьи?

Патриотизм: Испытываете ли Вы гордость за свою страну? Участвуете ли Вы в общественной жизни своего города или страны? Внесли ли Вы какой-то вклад в развитие общества и государства? Делаете ли Вы что-то, чтобы повысить уровень патриотизма среди молодежи?

Служение Отечеству: Как Вы оцениваете свой личный вклад в служение Отечеству? Какие конкретные действия Вы предпринимаете для служения Отечеству?

Историческая память: Насколько хорошо Вы знакомы с историей своей семьи, города, страны? Как часто Вы обсуждаете исторические события со своими близкими или друзьями? Посещаете ли Вы музеи, выставки или другие мероприятия, связанные с исторической памятью? Делаете ли Вы что-то, чтобы повысить уровень исторической грамотности среди молодежи?

Единство народов России: Знаете ли Вы историю и культуру своего народа? Есть ли у Вас друзья или знакомые из других регионов России? Знаете ли Вы о традициях и обычаях других народов, проживающих в России? Принимаете ли Вы участие в мероприятиях, направленных на укрепление единства народов России?

КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО «ЦЕННОСТИ»

Цели: помочь участникам выразить их представления о ценностях через творчество.

Необходимые ресурсы/материалы:

- для оформления плаката: ватман, карандаши, кисточки, краски;
- для постановки сценок: реквизит, которым участники смогут воспользоваться при выступлении.

Продолжительность игры: 60 минут.

Инструкция

Ведущий делит участников на команды от 10 до 15 человек в каждой и объявляет участникам, что у них есть цель – воплотить одну из ценностей Движения (если команд 11, каждой команде достается по одной ценности Движения) в любой творческой форме – картина, танец, песня, сценка, совмещение форматов и т. п.

Заранее лучше не ограничивать творческий потенциал участников, дать им возможность самостоятельно выбрать, при помощи каких материалов и в какой форме они будут демонстрировать доставшуюся им ценность (возможно, они придумают, как использовать подручный реквизит для оформления плаката, или нарисуют декорацию для сценки).

На продумывание «творческого номера» участникам отводится 25 минут, после чего каждая команда в течение 3 минут презентует свою ценность.

Примечание. Необходимо сделать акцент на том, что способы выражения их ценности ничем не ограничены.

ЧАСТЬ 2.

ИГРЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В основе ценностей Движения лежат такие качества, как доброжелательность, дружелюбие, умение общаться — слышать и слушать, уважительное отношение к себе, товарищам, взрослым.

Для развития этих качеств в начале любой игровой деятельности рекомендуем ввести традицию приветствия. Она поможет создать позитивную атмосферу и настрой, будет способствовать сплочению детского коллектива. Для приветственных игр хорошо подходят «Ласковое имя», «Комплименты», «Здравствуй, друг!».

ИГРЫ ДЛЯ РАЗМИНКИ И ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ

ЛАСКОВОЕ ИМЯ

Цели: ввести ритуал приветствия для развития коммуникативных навыков; создать настрой для сплочения детского коллектива.

Необходимые ресурсы/материалы:

мячик/небольшая мягкая игрушка (необязательно).

Продолжительность игры: 10–15 минут.

Инструкция

Дети встают в круг. Ребята по очереди обращаются к соседу справа, ласково называя имена друг друга — Мишенька, Оленька, Наташенька, Андрюшенька и т. д. Для разнообразия можно подключить мяч или какую-либо игрушку, которые дети передают друг другу и в это время обращаются к соседу, используя ласковое имя.

КОМПЛИМЕНТЫ

Цели: ввести ритуал приветствия для развития коммуникативных навыков; создать настрой для сплочения детского коллектива.

Необходимые ресурсы/материалы:

не предусмотрены.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Дети стоят в кругу и поочередно говорят друг другу комплименты.

Обучая детей этой игре, стоит обратить внимание, что, помимо внешней привлекательности, в человеке важно отмечать его личные качества, достижения, знания. Полезно обсудить с ними качества, лежащие в основе ценностей Движения, важные для ценности и научить детей замечать их друг в друге и отмечать. Например: «Маша, ты очень дружелюбная, с тобой приятно общаться», «Вадим, мне нравится, что ты ответственный мальчик», «Максим, ты хорошо знаешь историю нашего города, с тобой интересно беседовать» и т. д.

.....

ЗДРАВСТВУЙ, ДРУГ!

Цели: ввести ритуал приветствия для развития коммуникативных навыков; создать настрой для сплочения детского коллектива.

Необходимые ресурсы/материалы:

не предусмотрены.

Продолжительность игры: 10 минут.

Инструкция

Дети делятся на пары, встают друг напротив друга и говорят приветствие: «Здравствуй, друг! Как ты тут? Улыбнись-ка мне, а я тебе». Дети улыбаются друг другу, ведущий говорит: «Раз-два-три – нового друга себе найди». Дети находят себе новую пару. Игра повторяется до 3–4 смен пар.

**ИГРЫ ДЛЯ
ЗАПОМИНАНИЯ
И ИЗУЧЕНИЯ
ЦЕННОСТЕЙ**

СНЕЖНЫЙ КОМ (УПРОЩЕННЫЙ ВАРИАНТ)

Цели: запомнить названия ценностей Движения.

Необходимые ресурсы/материалы:

карточки с названиями ценностей (приложение «Материалы для игр»).

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Дети сидят в кругу, у каждого из детей одна карточка с названием ценности Движения (или две-три карточки, если игроков немного). Игроки поочередно называют ценности Движения и повторяют сказанное предыдущими игроками. Например, первый игрок произносит «Жизнь и достоинство», второй игрок — «Жизнь и достоинство» и «Крепкая семья» (читая свою карточку), третий игрок — «Жизнь и достоинство», «Крепкая семья», «Историческая память» (читая свою карточку) и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока все ценности не будут перечислены или один из игроков не начнет путаться и сбиваться — тогда игра начинается заново.

Усложнение. В следующий раз в этой же группе игру можно провести без опоры на карточки.

АНАГРАММЫ ЦЕННОСТЕЙ

Цели: запомнить названия ценностей Движения.

Необходимые ресурсы/материалы:

не предусмотрены.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Анаграмма — это слово в зашифрованном виде. Детям показывается анаграмма (можно анаграммы записывать на доске), после чего им нужно отгадать, что за слово (или фраза) в ней зашифровано. Начинать игру в анаграммы нужно с коротких слов, постепенно увеличивая уровень сложности.

Первый уровень слож- ности	АЧТМЕ – мечта АБЖДРУ – дружба МТЗОПАИРТИ – патриотизм
На втором уровне сложности можно зашифровать одно слово из двух-трех в составе названия ценностей	ОКАЯРИЧЕСИСТ память – историческая память ЙЕЬТЫДСОИЛАЗН труд – созидательный труд ЕКПРКАЯ семья – крепкая семья ЕНСДВИТО народов России – единство народов России
Третий уровень сложности, когда зашифровано название ценности полностью	ИБРОДО ЛИВОСПРАСТЬВЕД – добро и справедливость ИНЖЬЗ И ВОТСДОСИНТО – жизнь и достоинство ИМОМООЬПЦВЗА УВАЖЗОИВМАЕНИЕ И – взаимопомощь и взаимоуважение ЕСЛЖЕНУИ СОТУЕЕЧТВ – служение Отечеству

СООТНЕСЕНИЕ ЦЕННОСТЕЙ И МИССИИ

Цели: запомнить названия ценностей Движения.

Эта игра больше подходит для закрепления уже пройденного материала, ее имеет смысл проводить после первого знакомства с ценностями Движения.

Необходимые ресурсы:

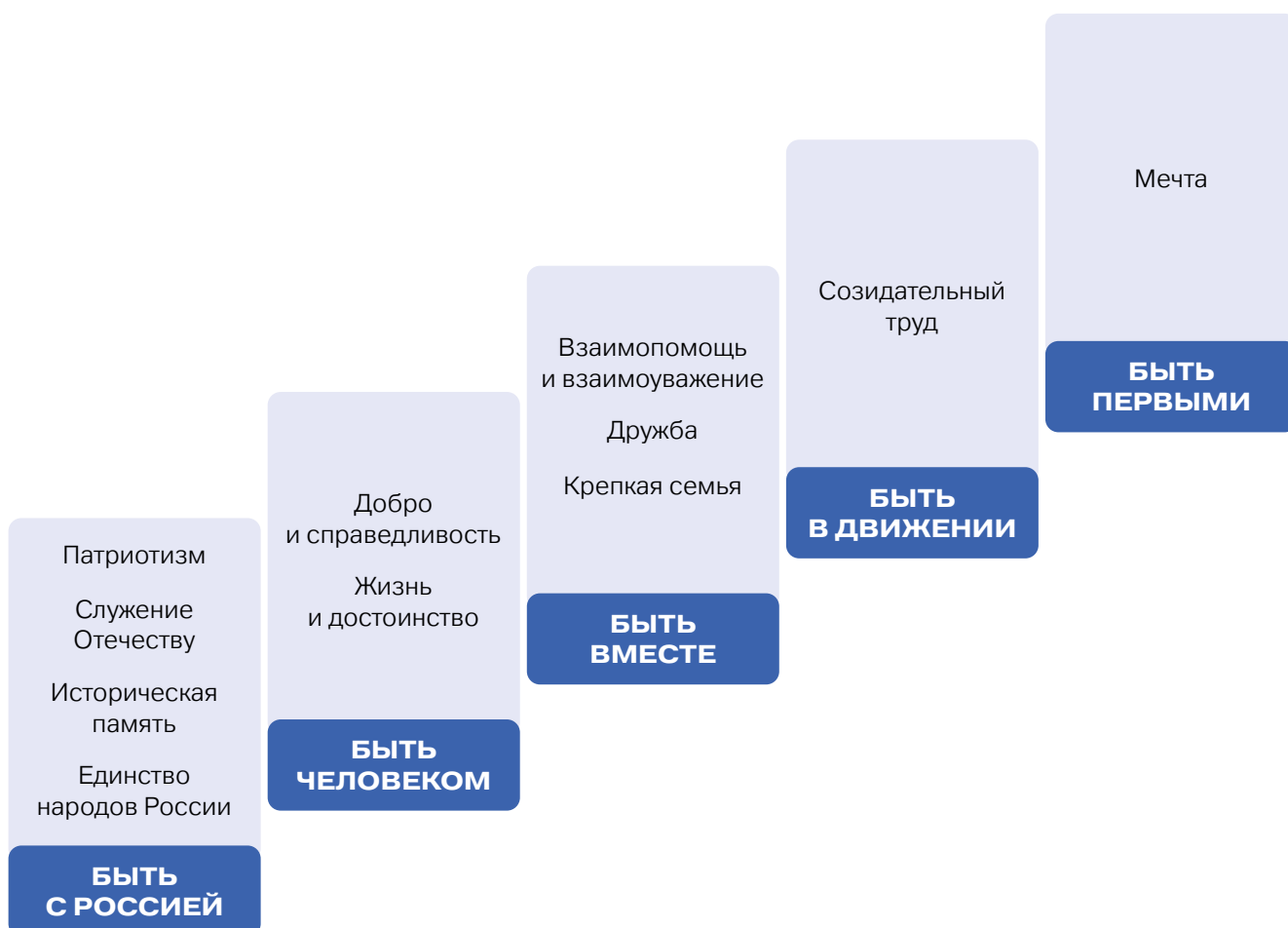
не предусмотрены.

Продолжительность игры: 20 минут.

Инструкция

Доска или лист разделяются линиями на три части/столбика. В одном столбике перечислены ценности Движения; во втором — группы ценностей «Ценности личности», «Ценности коллектива», «Ценности государства»; в третьем — миссия «Быть человеком», «Быть в движении», «Быть первыми», «Быть вместе», «Быть с Россией». Детям, в свою очередь, нужно верно соотнести категории из всех трех столбиков.

Вариант правильного соотнесения



ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ

Цели: запомнить названия ценностей; запомнить качества, значимые для ценности.

Необходимые ресурсы/материалы:

не предусмотрены.

Продолжительность игры: 10–15 минут.

Инструкция

Первый вариант игры — запомнить ценности.

Ведущий в произвольном порядке называет 3 ценности и одно словосочетание/слово, не относящееся к ценностям. Дети должны на слух определить, что лишнее.

Пример: дружба, крепкая семья, воспитанность, мечта.

Второй вариант игры — запомнить качества, значимые для ценностей.

Ведущий объявляет ценности и в произвольном порядке называет 3 качества, значимых для ценности, и одно, не совместимое с ценностью. Дети должны на слух определить, что лишнее.

Усложнение. Детям предлагается самим придумать варианты игры «Четвертый лишний» на ценности и на качества (один ребенок перечисляет — остальные отгадывают лишнее). Здесь проверяется то, как дети усвоили название ценностей и значимые качества.

Пример: ценность «Дружба»: верность слову, надежность, искренность, раздражительность.

ЦЕННОСТНЫЙ МЕМО

Цели: способствовать запоминанию ценностей при помощи ассоциативного ряда; способствовать формированию образа ценности.

Необходимые ресурсы:

набор карточек (приложение «Материалы для игр»). В наборе 22 карточки, по 2 карточки одного вида. Их необходимо распечатать на плотной бумаге и вырезать.

Продолжительность игры: 5–7 минут.

Инструкция

В игре необходимо найти все пары карточек.

Участники рассаживаются в круг, получают набор карточек, перемешивают и раскладывают на столе рубашкой вверх, картинками вниз. Первый участник открывает две любые карточки. Если картинки на карточках не совпали, карточки снова переворачиваются картинками вниз, а ход переходит следующему игроку. Если у первого участника картинки совпали, то он снова может открыть две карточки, и так до тех пор, пока картинки не окажутся разными. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут открыты.

Оптимальное количество участников — до 10 человек.

РИСУЕМ ЦЕННОСТИ

Цели: развить представление о ценностях Движения, закрепить их название и содержание; расширить словарный запас и кругозор.

Необходимые ресурсы/материалы:

- плакат, иллюстрирующий ценности Движения (приложение «Материалы для игр»);
- листы бумаги форматов А5/А4 (в два раза больше числа игроков);
- восковые мелки/фломастеры/карандаши.

Продолжительность игры: 60–90 минут.

Инструкция

Первый этап — изготовление визитки ценности.

Ведущий рассказывает детям о ценностях Движения, дети совместно обсуждают ценности, приводят примеры того, как представляют проявление ценностей в жизни: какие это могут быть ситуации, действия и поступки, какие качества важны в контексте каждой ценности.

Возможные вопросы для обсуждения:

1. Какая ценность запомнилась больше всего? Почему?
2. Проявление каких ценностей вы видели в жизни? Расскажите, как это было.
3. Какие поступки могут соответствовать ценности ...?
4. Какими качествами должен обладать человек, поддерживающий ценность ...?

После обсуждения детям раздают листочки размера А5/А4. На этих листочках детям предлагают сделать красивую визитку для любой ценности. На листе пишется название ценности, после чего оно оформляется. Когда все визитки готовы, устраивают выставку детских работ.

Второй этап — рисуем ценность.

Детям раздают «визитки», на каждой из которых написано название одной из ценностей. Игроки стараются прочитать название «про себя» так, чтобы другие не знали, кому какая визитка досталась. Далее ведущий предлагает детям нарисовать картинку, иллюстрирующую эту ценность. Для этого раздаются дополнительные листы бумаги.

После того как все рисунки готовы, их помещают на один стол рисунком вниз. На соседнем столе размещают «визитки» лицевой стороной вверх. Дети поочередно переворачивают рисунки и совместно обсуждают, какая ценность изображена на рисунке, затем перемещают его к соответствующей визитке.

После игры можно провести выставку детских работ.

ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО

Цели: способствовать проявлению важных для ценностей качеств, сформировать представление о правилах поведения, об уважительном и доброжелательном отношении.

Необходимые ресурсы/материалы: не предусмотрены.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

В зависимости от возраста игроков и задач ведущий отбирает некоторое количество загадок из предложенных вариантов. Ведущий зачитывает стихотворение, а дети должны подобрать рифму, обозначающую вежливое слово или правильное действие, подходящее к ситуации. Дети не должны выкрикивать ответ до того, как ведущий покажет взглядом и паузой, что готов принимать ответы.

Опорный материал для ведущего. Таблица со стихотворениями¹

ФОРМИРУЮЩИЕСЯ ЦЕННОСТИ: ДРУЖБА, ВЗАИМОПОМОЩЬ И ВЗАИМОУВАЖЕНИЕ, ДОБРО И СПРАВЕДЛИВОСТЬ, КРЕПКАЯ СЕМЬЯ		
Встретив зайку, ёж-сосед Говорит ему: «...» (Привет!) А его сосед ушастый Отвечает: «Ёжик, ...» (здравствуй!)	К Осьминожке Камбала В понедельник заплывла, А во вторник на прощанье Ей сказала: «...» (До свиданья!)	Неуклюжий песик Костик Мышке наступил на хвостик. Поругались бы они, Но сказал он: «...» (Извини!)
Трясогузка с бережка Уронила червяка, И за угощенье рыба Ей пробулькала: «...» (Спасибо!)	Чудно пел среди ветвей Голосистый соловей, И ему на всю дубраву Воробьи кричали: «...» (Браво!)	Толстая корова Лула Ела сено и чихнула. Чтобы не чихала снова, Мы ей скажем: «...» (Будь здорова!)
Говорит Лиса Матрёна: «Отдавай мне сыр, ворона! Сыр большой, а ты мала! Всем скажу, что не дала!» Ты, Лиса, не жалуйся, А скажи: «...» (Пожалуйста!)	Бегемот и Слон, поверь, Не пролезут вместе в дверь. Тот, кто вежливей, сейчас Скажет: «Только...» (после вас!)	Муха Жу, хоть не хотела, В скорый поезд залетела. Ей букашки Фло и Фти Скажут: «...» (Доброго пути!)
Выгнал кукушонок Рома Няню строгую из дома. Всем, кто будет баловать, В дом (добро пожаловать!)	Из болота крокодил Дольше всех не выходил. Члены жабьего совета Дали приз ему за это – Наградили попугаем И кричали: «...» (Поздравляем!)	Бык ромашек накопил И барана пригласил. Тот один съел угощенье, Но сказал: «...» (Прошу прощенья!)

¹ Материал подготовлен на основе открытых источников, в т. ч. «Стихи и загадки про вежливые слова и поступки», Олеся Емельянова. Ссылка на источник: https://www.olesya-emelyanova.ru/index-stihi-vezhlivostj_i_etiket.html

**ФОРМИРУЮЩИЕСЯ ЦЕННОСТИ: ДРУЖБА, ВЗАИМОПОМОЩЬ
И ВЗАИМОУВАЖЕНИЕ, ДОБРО И СПРАВЕДЛИВОСТЬ, КРЕПКАЯ СЕМЬЯ**

Обнаружив на рассвете,
Что роса попалась в сети,
Паучиха Шудра-Вудра
Ей сказала: «...»
(С добрым утром!)

Олениху в два часа
Навестить пришла лиса.
Оленята и олень
Ей сказали: «...»
(Добрый день!)

На закате мотылёк
Залетел на огонек.
Мы, конечно, рады встрече.
Скажем гостю: «...»
(Добрый вечер!)

Увидали обезьяны,
Слон под пальмой ест бананы,
И кричат ему они:
«Вкусно? Ты хоть намекни!»
Вежлив слон, не сомневайтесь,
Он им скажет: «...»
(Угощайтесь!)

Повстречал кабан в лесу
Незнакомую лису.
Говорит красавице:
«Разреши ...»
(представиться!)

Я кабан! Зовут Хрю-Хрю!
Очень желуди люблю!»
Ответит незнакомица:
«Приятно ...»
(познакомиться!)

Дал Ивану царь Гундей
За спасенье пять гвоздей,
А Иванушка царю
Говорит: «...»
(Благодарю!)

Катя пупсика Игнатку
Уложила спать в кроватку –
Больше он играть не хочет,
Говорит: «...»
(Спокойной ночи!)

Девочка Рита возле дорожки
Стол накрывает собаке и кошке.
Плошки расставив, скажет им Рита:
«Ешьте! Приятного вам ...»
(аппетита!)

Дети Даша и Егорка
Сыр для пиццы трут на тёрке.
Просят мышки из норы:
«Дайте! Будьте ...»
(так добры!)

Мама с папою сидят,
Торт с конфетами едят.
Скажет вежливая дочь:
«Разрешите ...»
(вам помочь!)

Есть много слов хороших,
Прекрасных, добрых слов.
Я знаю, сын Алеша
Мне их сказать готов!
Раз-два-три, раз-два-три,
Ты слова мне назови!
(Спасибо, здравствуйте, до свидания, благодарю)

Мы квартиру уберем,
И порядок наведем.
Если ждем друзей,
Если ждем ...
(гостей).

Мы на день рождения
Не придем без ...
(приглашения).

Если в гости мы идем,
То его с собой несем.
(Подарок)

Если мы у дедушки
Просим к чаю хлебушка,
То мы его благодарим.
Какое слово говорим?
(Спасибо)

Подарю тебе цветы
И подарок подарю.
Я уверена, что ты
Скажешь мне ...
(благодарю)

Когда мы расстаемся
До нового свидания,
Какое слово скажем?
Конечно, ...
(до свидания).

Зазеленеет старый пенёк,
Когда услышит...
(добрый день)

Если больше есть не в силах,
Скажем маме мы ...
(спасибо)

Мальчик вежливый и ласковый
Говорит, встречаясь,...
(здравствуй)

Когда нас бранят за шалости,
Говорим...
(простите, пожалуйста)

И во Франции, и в Дании
На прощанье говорят...
(до свидания)

Если друг встречается друга,
Жмут друзья друг другу руку,
На приветствие в ответ
Каждый говорит...
(привет)

Если с другом иль подругой Долгою была разлука, Мы при встрече говорим: «Сколько лет и ...» (сколько зим)	Если повстречался с кем-то, По законам этикета, Чтоб беседа в гору шла, Спрашиваем: «Как...» (дела)	Старшим людям не грубите И не панибратствуйте, Им при встрече говорите Не «привет», а... (здравствуйте)
Наш мир от зла устал, Чтоб он добрее стал, Нам говорить не лень При встрече ... (добрый день)	Маша знала слов немало, Но одно из них пропало, И оно-то как на грех, Говорится чаще всех. Это слово ходит следом За подарком, за обедом, Это слово говорят, Если вас благодарят. (Спасибо)	Вот и наступило утро, Сад сияет перламутром. Что мы скажем? (С добрым утром!)
Когда ложимся спать, Что не забудем мы сказать? (Спокойной ночи)	Когда вернемся в дом, Где каждый нам знаком, Что сказать мы не забудем, Если вежливыми будем? (Здравствуйте!)	Что мы скажем бабушке За вкусные оладушки? (Спасибо)

ФОРМИРУЮЩИЕСЯ ЦЕННОСТИ: ЖИЗНЬ И ДОСТОИНСТВО, ДРУЖБА, ВЗАИМОПОМОЩЬ И ВЗАИМОУВАЖЕНИЕ

Перед едой Руки вымоем ... (водой)	Ровно, прямо мы сидим, Если за столом ... (едим)	На уроке будь старательным, Будь спокойным и ... (внимательным)
Все пиши, не отставая, Слушай... (не перебивая)	Говорите четко, внятно, Чтобы было все ... (понятно)	Если хочешь отвечать, Надо руку... (поднимать)
На математике считают, На перемене... (отдыхают)	Если друг стал отвечать, Не спеши... (перебивать) А помочь захочешь другу – Подними спокойно... (руку)	Знай: закончился урок, Коль услышал ты... (звонок)
Когда звонок раздался снова, К уроку будь всегда... (готовым)	Птичка птичку повстречала. Что она прощепетала? (Здравствуй!)	Говорить друзьям не лень, Улыбаясь... (добрый день)
Друг другу на прощание Мы скажем... (до свидания)	Друг друга не стоит винить, Лучше скорее... (извинить)	До чего ж оно красиво Слово доброе... (спасибо)
Когда виноваты, сказать вы спешите Прошу вас, пожалуйста – (извините)	В чужой разговор никогда не встревай, И взрослых ты лучше ... (не перебивай)	Растает даже ледяная глыба От слова теплого... (спасибо)

ФОРМИРУЮЩИЕСЯ ЦЕННОСТИ: СЛУЖЕНИЕ ОТЕЧЕСТВУ, ПАТРИОТИЗМ

Снова в бой машина мчится, Режут землю гусеницы, Та машина в поле чистом Управляется ... (танкистом)	Мальчишка мечтает быть солдатом, Мчаться на танке и по морю плыть. Стоять на страже с автоматом, Чтобы народ свой... (защитить)	Чтобы храбрым стать военным, Учиться буду непременно. И быть защитником страны, Чтоб не узнали вы ... (войны)
На земле и в небе синем, Под водою и в лесу Стойко воины России Службу ратную... (несут)	Наша армия родная Защищает всю страну. Силой, смелостью и мужеством Предотвратит она ... (войну)	Стать ты можешь моряком, Чтобы ходить по морю. Бравым быть и на земле, И на военном... (корабле)
Ты солдатом можешь стать, Бегать, прыгать и летать. По земле ходить охота? Значит, ждет тебя... (пехота)	Вот воздушная граница. Самолет летит, как птица. Не пропустит днём и ночью Чужака военный ... (летчик)	У десантника раскроется За спиной парашют. Он на землю спустится Через несколько минут. Будет он идти вперед И противника ... (найдет)
Разведчик должен в тыл пробраться. И для врага невидимкой остаться. Секреты должен он узнать, Потом своим все ... (рассказать)	Любой профессии военной Учиться надо непременно, Чтоб быть опорой для страны, Чтоб в мире не было ... (войны)	

ФОРМИРУЮЩИЕСЯ ЦЕННОСТИ: СОЗИДАТЕЛЬНЫЙ ТРУД

Поезд водит ... (машинист).	На станке ткёт ткани ... (ткач).	В машине возит груз ... (шофер).
Пашет поле ... (тракторист).	От болезней лечит ... (врач).	Хлеб убирает ... (комбайнер).
Самолетом правит ... (летчик).	Лекарства выдает ... (аптекарь).	За свинками следит ... (свинарка).
Клеит книги ... (переплетчик).	Хлеб печет в пекарне ... (пекарь).	Доит коров всегда ... (дойarka).
В школе учит нас ... (учитель).	Пишет красками ... (художник).	Главный в поле ... (агроном).
Строит здания ... (строитель).	Сапоги сошьет ... (сапожник).	Звезды знает ... (астроном).
Красит стены нам ... (маляр).	Часы починит ... (часовщик).	Ходит в горы ... (альпинист).
Мебель делает ... (столяр).	Погрузит краном ... (крановщик).	Вглубь плывет ... (аквалангист).
Песни нам поет ... (певец).	Рыбу ловит нам ... (рыбак).	В доме свет провел ... (монтер).
Торговлей занят ... (продавец).	Служит на море ... (моряк).	В шахте трудится ... (шахтер).
		В жаркой кузнице ... (кузнец).
		Кто всех знает — ... (молодец).

ДА И НЕТ

Цели: способствовать осознанию значения ценности, развитию логического мышления.

Необходимые ресурсы/материалы:

карточки с названиями ценностей Движения.

Продолжительность игры: 15–20 минут.

Инструкция

Первый игрок определяется считалочкой. Карточки с названием ценностей лежат на столе лицевой стороной вниз. Ребенок выбирает карточку и читает ценность «про себя», но не показывает ее другим детям. Остальные игроки задают любые вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». Кто первый отгадывает слово, тот и выигрывает. Отгадавший выбирает себе карточку с ценностью, и игра повторяется.

Завершать игровую деятельность рекомендуем рефлексией в приемлемой для возраста игроков форме — с элементами игры. Это поможет взрослому ведущему (наставнику) и ребятам разобраться в эмоциях, определить содержательные «открытия» или «пробелы».

ИГРЫ ДЛЯ РЕФЛЕКСИИ И ЗАВЕРШЕНИЯ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ

.....

ПЯТЕРОЧКА

Цели: помочь ребенку понять себя и окружающих людей, отследить свое эмоциональное состояние, мысли и переживания.

Необходимые ресурсы/материалы:

не предусмотрены.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Детям необходимо ответить на 5 вопросов:

1. Что узнал нового о ценностях Движения?
2. Что понравилось?
3. Над чем задумался/ась?
4. Что возьму себе на будущее?
5. Что еще хотелось бы узнать о ценностях Движения?

.....

НЕЗАКОНЧЕННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цели: помочь ребенку понять себя и окружающих людей, отследить свое эмоциональное состояние, мысли и переживания.

Необходимые ресурсы/материалы:

не предусмотрены.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Детям предлагают продолжить незавершенные предложения:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------|
| 1. Сегодня я узнал ... | 6. Теперь я могу ... |
| 2. Я выполнял задания игры ... | 7. Я понял ... |
| 3. Было интересно ... | 8. Мне захотелось ... |
| 4. Было трудно ... | 9. Я попробую ... |
| 5. У меня получилось ... | |

НАРИСУЙ СВОЕ НАСТРОЕНИЕ

Цели: помочь ребенку понять себя и окружающих людей, отследить свое эмоциональное состояние, мысли и переживания.

Необходимые ресурсы/материалы:

- листы А4 по количеству человек;
- карандаши/фломастеры/мелки/акварель/гуашь.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Дети рисуют свое настроение. Если у ребенка получается на рисунке грустное настроение, можно всем вместе придумать, что можно сделать, чтобы настроение улучшилось. Например, нарисовать порцию мороженого, добавить солнышко.

ОСТРОВА

Цели: помочь ребенку понять себя и окружающих людей, отследить свое эмоциональное состояние, мысли и переживания.

Необходимые ресурсы/материалы:

не предусмотрены.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Детям предлагается выбрать, на каком острове они находятся в конце игрового занятия. На выбор предлагаются следующие острова: «Остров Знаний», «Остров Добра», «Остров Мечты», «Остров Грусти», «Остров Удовольствия», «Остров Злости». Дети выбирают свой остров и объясняют, почему сделали такой выбор. По желанию можно нарисовать на доске или на листах бумаги изображения предлагаемых островов.

КОМПЛИМЕНТ

Цели: помочь ребенку понять себя и окружающих людей, отследить свое эмоциональное состояние, мысли и переживания.

Необходимые ресурсы/материалы:

не предусмотрены.

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Дети благодарят друг друга и ведущего за проведенные игры, делают комплименты, отмечая качества, поддерживающие ценности Движения и проявленные другими ребятами в играх.

«СМАЙЛИКИ»

Цели: способствовать осознанию значения ценности, развитию логического мышления.

Подходит для завершения других игр по ценностям в качестве рефлексии.

Необходимые ресурсы/материалы:

изображения смайликов (улыбающийся, спокойный, грустный) (приложение «Материалы для игр»).

Продолжительность игры: 15 минут.

Инструкция

Детям нужно выбрать смайлик, который отражает их ощущение от проведенных игр в целом или выполненного задания.

Пояснения к смайликам

- «Улыбающийся» — все было понятно, я запомнил(-а) миссию и ценности Движения, я всем доволен(-на).
- «Спокойный» — я все понял(-а), но иногда в игре испытывал(-а) затруднения.
- «Грустный» — мне было трудно в игре, я ничего не понимал(-а).

В ЗАВЕРШЕНИЕ

Ценности Движения Первых — ориентир, который поможет участникам совершать взвешенные поступки и принимать обдуманные решения. Игротека поможет не просто запомнить предложенные ценности, а заглянуть вглубь себя, отыскать ответы на волнующие вопросы и сформировать собственное отношение к ним.



ПРИЛОЖЕНИЕ «МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГР»

ПЛАКАТ/КАРТОЧКИ С НАЗВАНИЯМИ ЦЕННОСТЕЙ

Применяются в играх: «Интерактивная таблица с ценностями» (в виде плаката, распечатанного на бумаге А4 или отдельно), «Составь слово», «Нейроценности», «Крокодил ценностей», «Угадай ценность», «Рисуем ценности», «Да и нет» и других, где требуется наглядность.

Плакат



Жизнь и достоинство

Добро
и справедливость

Патриотизм

Созидательный труд

Взаимопомощь
и взаимоуважение

Служение Отечеству

Мечта

Дружба

Историческая память

Крепкая семья

Единство народов
России



ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

Жизнь и достоинство

ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

Созидательный труд

ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

Мечта

ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

**Добро
и справедливость**





ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

**Взаимопомощь
и взаимоуважение**

ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

Дружба

ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

Крепкая семья

ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

Патриотизм





ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

Служение Отечеству

ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

Историческая память

ЦЕННОСТИ ПЕРВЫХ

Игротека

**Единство народов
России**





Ассоциации к ценностям

Жизнь и достоинство

Благородство	Справедли- вость	Человечность	Жизнелюбие	Порядочность
--------------	---------------------	--------------	------------	--------------

Мечта

Желание	Достижение	Творчество	Вдохновение	Стремление
---------	------------	------------	-------------	------------

Созидательный труд

Деятельность	Команда	Наука	Активность	Упорство
--------------	---------	-------	------------	----------

Дружба

Поддержка	Понимание	Интерес	Улыбка	Веселье
-----------	-----------	---------	--------	---------

Взаимопомощь и взаимоуважение

Рукопожатие	Отзывчивость	Надежность	Неравноду- шие	Гуманность
-------------	--------------	------------	-------------------	------------

Добро и справедливость

Помощь	Вера	Честность	Защита	Забота
--------	------	-----------	--------	--------



Ассоциации к ценностям

Крепкая семья

Любовь	Мама	Папа	Дети	Связь
---------------	-------------	-------------	-------------	--------------

Патриотизм

Родина	Гимн	Гордость	Честь	Родной язык
---------------	-------------	-----------------	--------------	--------------------

Служение Отечеству

Долг	Мужество	Смелость	Отвага	Подвиг
-------------	-----------------	-----------------	---------------	---------------

Историческая память

Наследие	Музей	Прошлое	День Победы	Сохранение
-----------------	--------------	----------------	--------------------	-------------------

Единство народов России

Культура	Многонацио- нальность	Братство	Терпимость	Традиции
-----------------	----------------------------------	-----------------	-------------------	-----------------



Колода карт «Категории по ценностям»



Самое главное в жизни – это ...	Кого можно назвать до- стойным граж- данином своей страны?	Какое каче- ство присуше достойному человеку?	Созидатель- ный труд – это ...
НАЗОВИ СЛОВО Категории Игротека «Ценности Движения Первых»	НАЗОВИ СЛОВО Категории Игротека «Ценности Движения Первых»	НАЗОВИ СЛОВО Категории Игротека «Ценности Движения Первых»	НАЗОВИ СЛОВО Категории Игротека «Ценности Движения Первых»

Какого трудящегося
долюбливаете Вы
персонажа Вы
знаете?

Чем может
заниматься
трудолюбивый
человек?

Твоя мечта –
это ...

Что мотиви-
рует тебя дви-
гаться вперед?

Без чего нель-
зя представить
крепкой друж-
бы?

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

Игротека «Ценности
Движения Первых»

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

Игротека «Ценности
Движения Первых»

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

Игротека «Ценности
Движения Первых»

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

Игротека «Ценности
Движения Первых»

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

Игротека «Ценности
Движения Первых»

Какое качество
присуще
настоящему
другу?

Реальный человек,
вызывающий у Вас
уважение

Что помогает
преодолевать
трудности?

В чем людям
больше всего
требуется помощь?

Кого можно
назвать справедливым
человеком?

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

Кого можно
назвать доб-
рым челове-
ком?

В каких по-
ступках выра-
жаются добро
и справедли-
вость?

Что лежит в ос-
нове крепкой
семьи?

...
Крепкая
семья – это ...

Кого можно
назвать пат-
риотом своей
страны?

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

В чем выража-
ется патрио-
тизм?

Какой поступок
можно назвать
патриотич-
ным?

...
Служение Оте-
честву – это ...

Как можно
послужить
Отечеству?

... это – ии
Наследие Рос-

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

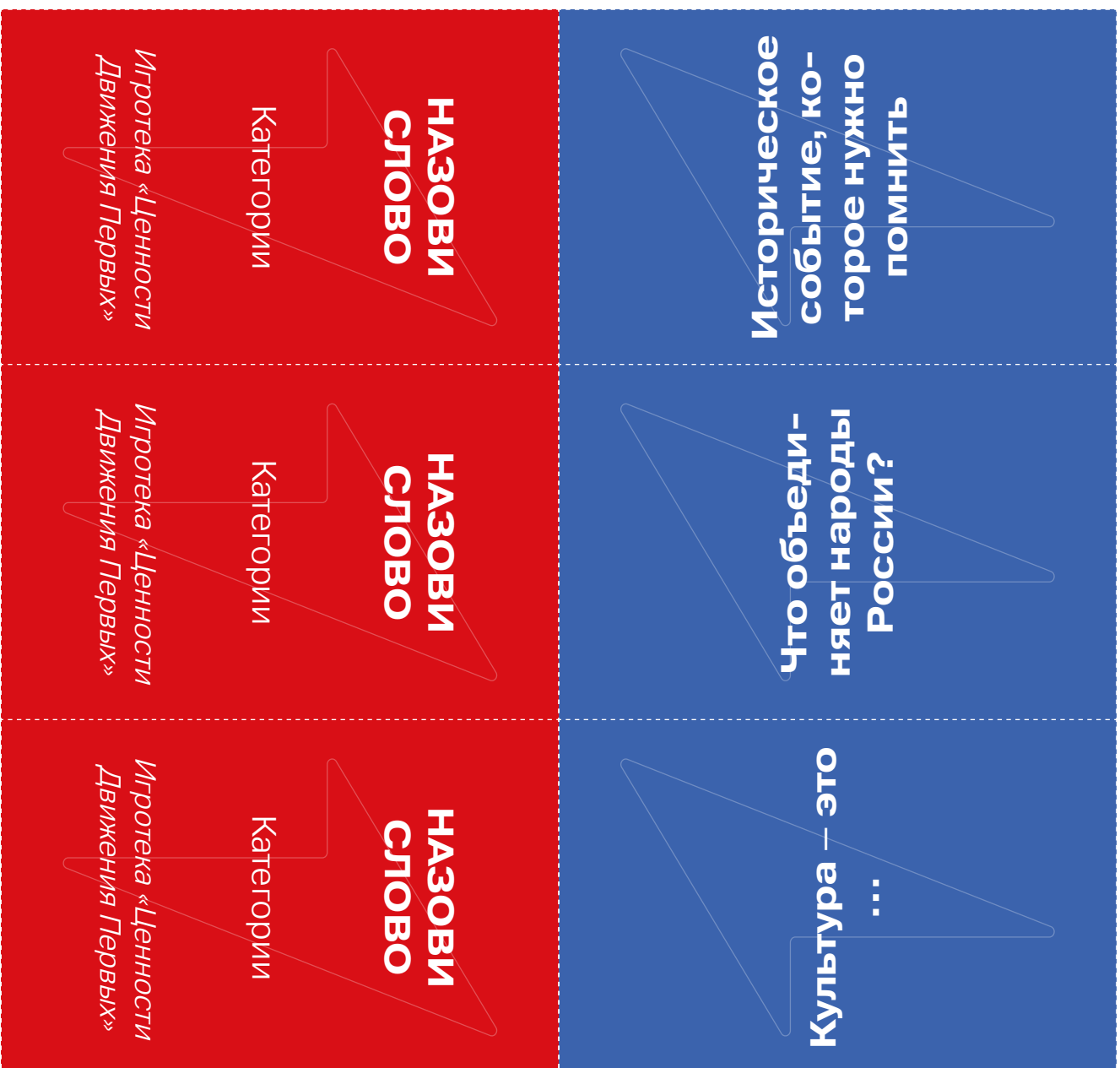
Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*

**НАЗОВИ
СЛОВО**

Категории

*Игротека «Ценности
Движения Первых»*



Колода карт «Буквы»



(Э)

Э

В

Л

Т

Э

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

Ж

З

(Й)

И

К

Л

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

М

Н

О

Ц

Р

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

С

Т

У

Ф

Х

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

Т

Р

П

П

Е

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

О

Р

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»

НАЗОВИ
СЛОВО

Буквы

Игротека «Ценности
Движения Первых»



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Жизнь и достоинство»

- 1) Честь
- 2) Гордость
- 3) Самоуважение
- 4) Уважение
- 5) Благородство
- 6) Ценность
- 7) Свобода
- 8) Ответственность

Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Жизнь и достоинство»

- 1) Справедливость
- 2) Равенство
- 3) Уважение к себе
- 4) Уважение к другим
- 5) Самооценка
- 6) Саморазвитие
- 7) Самовыражение
- 8) Самореализация





Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Созидательный труд»

- 1) Творчество
- 2) Развитие
- 3) Инновации
- 4) Изобретательность
- 5) Активность
- 6) Мастерство
- 7) Профессионализм
- 8) Эффективность



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Созидательный труд»

- 1) Качество
- 2) Усердие
- 3) Настойчивость
- 4) Целеустремлённость
- 5) Самоотдача
- 6) Ответственность
- 7) Результат
- 8) Успех



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Мечта»

- 1) Желание
- 2) Фантазия
- 3) Цель
- 4) Стремление
- 5) Воображение
- 6) Грезы
- 7) Надежда
- 8) Будущее

Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Мечта»

- 1) Счастье
- 2) Вдохновение
- 3) Идея
- 4) План
- 5) Мечтание
- 6) Иллюзия
- 7) Видение
- 8) Реализация





Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Дружба»

- 1) Доверие
- 2) Поддержка
- 3) Взаимопомощь
- 4) Общие интересы
- 5) Близость
- 6) Верность
- 7) Преданность
- 8) Радость



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Дружба»

- 1) Уважение
- 2) Искренность
- 3) Долговечность
- 4) Общение
- 5) Согласие
- 6) Товарищеские отношения
- 7) Теплота
- 8) Умение слушать





Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Добро и справедливость»

- 1) Милосердие
- 2) Бескорыстие
- 3) Благородство
- 4) Гуманизм
- 5) Человеколюбие
- 6) Честность
- 7) Правдивость
- 8) Законность



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Добро и справедливость»

- 1) Равенство
- 2) Непредвзятость
- 3) Объективность
- 4) Честь
- 5) Долг
- 6) Мораль
- 7) Нравственность
- 8) Благо



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Крепкая семья»

- 1) Любовь
- 2) Взаимопонимание
- 3) Уважение
- 4) Доверие
- 5) Поддержка
- 6) Забота
- 7) Ответственность
- 8) Традиции

Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Крепкая семья»

- 1) Ценности
- 2) Дети
- 3) Родители
- 4) Родственники
- 5) Счастье
- 6) Гармония
- 7) Единение
- 8) Долговечность





Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Патриотизм»

- 1) Родина
- 2) Отечество
- 3) Любовь к стране
- 4) Гордость за страну
- 5) История
- 6) Культура
- 7) Традиции
- 8) Героизм



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Патриотизм»

- 1) Защита
- 2) Служба
- 3) Флаг
- 4) Гимн
- 5) Герб
- 6) Память
- 7) Воспитание
- 8) Гражданственность
- 9) Родина



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Служение Отечеству»

- 1) Патриотизм
- 2) Долг
- 3) Честь
- 4) Мужество
- 5) Самоотверженность
- 6) Героизм
- 7) Защита
- 8) Служба

Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Служение Отечеству»

- 1) Подвиг
- 2) Отвага
- 3) Верность
- 4) Преданность
- 5) Благородство
- 6) Ответственность
- 7) Служение
- 8) Любовь к Родине
- 9) Патриотизм





Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Историческая память»

- 1) Прошлое
- 2) События
- 3) Факты
- 4) Мифы
- 5) Легенды
- 6) Предания
- 7) Традиции
- 8) Культура



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Историческая память»

- 1) Наследие
- 2) Уроки
- 3) Опыт
- 4) Историки
- 5) Музеи
- 6) Архивы
- 7) Памятники
- 8) Мемориалы
- 9) Прошлое



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Единство народов России»

- 1) Согласие
- 2) Дружба
- 3) Сотрудничество
- 4) Взаимопомощь
- 5) Толерантность
- 6) Многонациональность
- 7) Культурное разнообразие
- 8) Общность интересов



Скажи иначе

Игротека Первых

Ценность «Единство народов России»

- 1) Солидарность
- 2) Культура
- 3) Мирное сосуществование
- 4) Равноправие
- 5) Уважение
- 6) Терпимость
- 7) Содружество
- 8) Братство
- 9) Согласие





Зачитывает последовательно ведущий

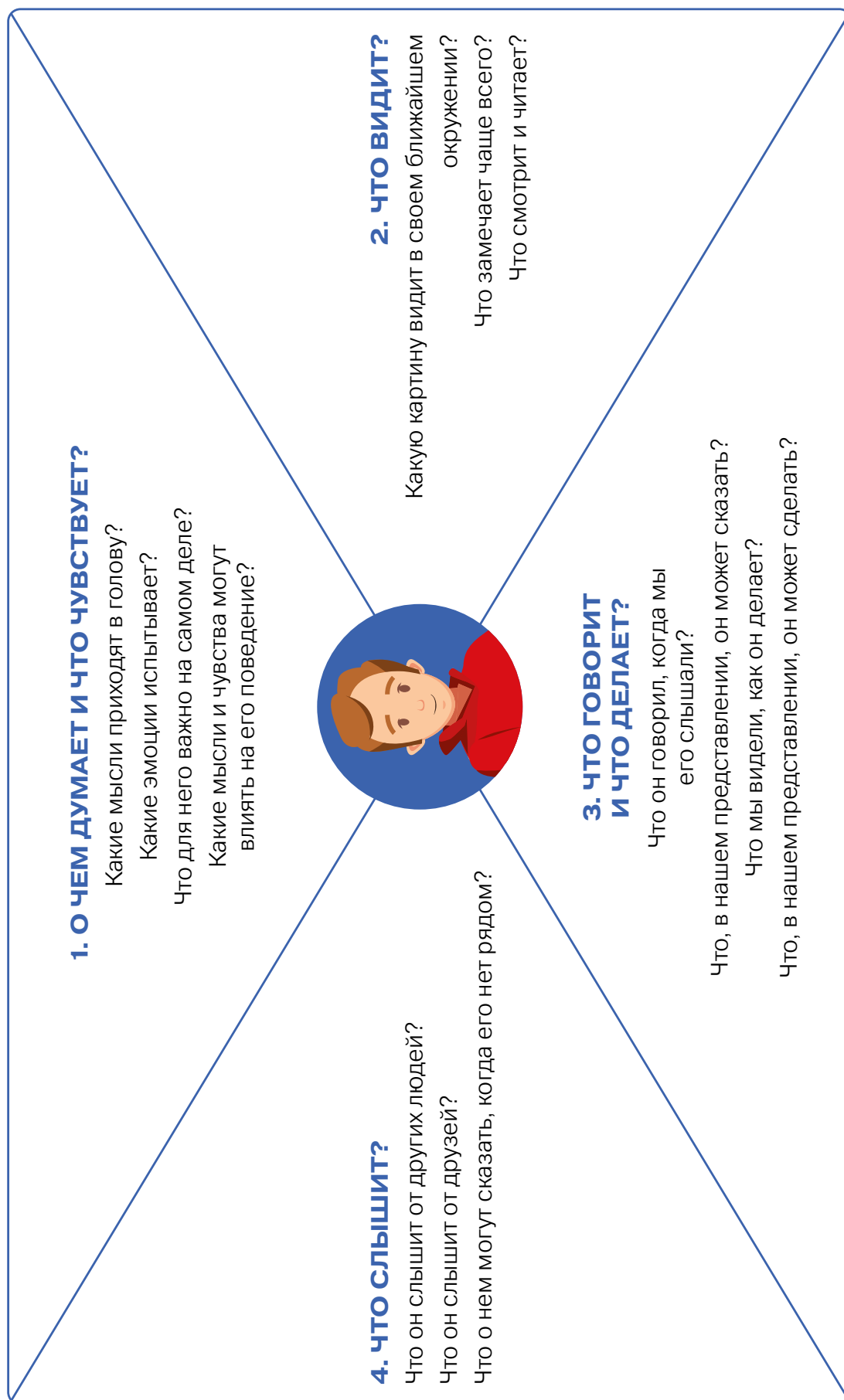
Утверждения

1. Один плохой поступок навсегда лишает человека достоинства.
2. Любой труд, приносящий доход, является созидательным.
3. Мечты не должны быть реалистичными, чтобы вдохновлять и мотивировать.
4. Настоящие друзья никогда не ссорятся/должны быть согласны друг с другом во всем.
5. Нужно помогать всем и всегда без исключений.
6. Нужно относиться по-доброму даже к тем, кто, по вашему мнению, этого не заслуживает.
7. В крепкой семье всегда царит полное взаимопонимание.
8. Патриотизм исключает критику.
9. Служение Отечеству — это обязанность каждого гражданина.
10. Историческая память — это инструмент манипуляции.
11. Единство народов невозможно из-за разных культур/традиций.

ДА

НЕТ

**НЕ
ЗНАЮ**



5. ПЕРЕЖИВАНИЯ

Чего боится?
О чем может грустить?
С какими сложностями может столкнуться?

6. ДОСТИЖЕНИЯ

Какие у него желания, потребности, надежды и мечты?
Что для него успех?

[illegible]

ВОПРОСЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Жизнь и достоинство. Поддерживаете ли Вы идеи равенства и уважения к правам человека? Чувствуете ли Вы себя счастливым и удовлетворённым?

Созидательный труд. Чувствуете ли Вы, что Ваша деятельность приносит пользу Вам и окружающим? Как часто Вы испытываете чувство вдохновения и энтузиазма во время работы? Как часто Вы занимаетесь тем, что приносит Вам радость и удовольствие?

Мечта. Есть ли у Вас чёткое представление о том, чего Вы хотите достичь в жизни? Что Вы делаете для того, чтобы приблизиться к своей мечте? Есть ли у Вас план действий для реализации Вашей мечты? Чувствуете ли Вы вдохновение и мотивацию, когда думаете о своей мечте?

Дружба. Есть ли у Вас настоящие друзья? Как часто Вы общаетесь со своими друзьями? Устаивает ли Вас качество вашего общения? Возникают ли у Вас конфликты? Вы уделяете достаточно внимания своим друзьям? Как Вы оцениваете уровень доверия в ваших дружеских отношениях?

Взаимопомощь и взаимоуважение. Помогаете ли Вы другим людям? Участвуете ли Вы в деятельности, направленной на поддержку других людей? Как Вы реагируете на проявления неуважения или отказа в помощи? Как Вы оцениваете свой вклад в создание атмосферы взаимопомощи и взаимоуважения?

Добро и справедливость. Как часто Вы проявляете доброту и заботу о других людях? Как Вы реагируете на несправедливость по отношению к себе или другим людям? Есть ли у Вас принципы, которыми Вы руководствуетесь в своих действиях и решениях?

Крепкая семья. Каковы Ваши отношения с родителями, братьями, сестрами, родственниками? Как часто Вы проводите время вместе с семьей? Уделяете ли Вы достаточно внимания своим близким? Есть ли у Вас общие интересы и увлечения с членами семьи?

.....

Патриотизм. Испытываете ли Вы гордость за свою страну? Участвуете ли Вы в общественной жизни своего города или страны? Внесли ли Вы какой-то вклад в развитие общества и государства? Делаете ли Вы что-то, чтобы повысить уровень патриотизма среди молодежи?

Служение Отечеству. Как Вы оцениваете свой личный вклад в служение Отечеству? Какие конкретные действия Вы предпринимаете для служения Отечеству?

Историческая память. Насколько хорошо Вы знакомы с историей своей семьи, города, страны? Как часто Вы обсуждаете исторические события со своими близкими или друзьями? Посещаете ли Вы музеи, выставки или другие мероприятия, связанные с исторической памятью? Делаете ли Вы что-то, чтобы повысить уровень исторической грамотности среди молодежи?

Единство народов России. Знаете ли Вы историю и культуру своего народа? Есть ли у Вас друзья или знакомые из других регионов России? Знаете ли Вы о традициях и обычаях других народов, проживающих в России? Принимаете ли Вы участие в мероприятиях, направленных на укрепление единства народов России?



Служение Отечеству



Взаимопомощь и взаимоуважение



Мечта



Жизнь и достоинство



Дружба



Добро и справедливость



Созидательный труд



Патриотизм



Единство народов России



Крепкая семья



Историческая память





 *заверни*

1		
2		
3	Он занимался...	
4	И однажды встретил/а...	
5	Они познакомились...	
6	И решили они отправиться...	
7	Где увидели...	
8	И сказал наш герой своему другу...	
9	А друг ответил...	
10	В итоге все завершилось...	
11	И мораль такова:	



используй
и зачеркивай

ПАТРИОТИЗМ	
ДРУЖБА	
ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ	
ЕДИНСТВО НАРОДОВ РОССИИ	
МЕЧТА	
СОЗИДАТЕЛЬНЫЙ ТРУД	
КРЕПКАЯ СЕМЬЯ	
ВЗАИМОПОМОЩЬ И ВЗАИМОУВАЖЕНИЕ	
ДОБРО И СПРАВЕДЛИВОСТЬ	
ЖИЗНЬ И ДОСТОИНСТВО	
СЛУЖЕНИЕ ОТЕЧЕСТВУ	

