**План игры по станциям, посвящённой столетию ВЛКСМ**

**«Будь готов!»**

**Цель игры:** активизировать знания учащихся о ВЛКСМ и роли комсомола в истории СССР

**Задачи игры:**

1. Способствовать повышению интереса к историческим событиям советской эпохи.

2. Повышать социальную и творческую активность учащихся посредством активного вовлечения в изучение истории.

3. Развивать умение работать в команде.

4. Способствовать развитию гражданских и патриотических качеств учащихся.

     В игре принимают участие команды численностью  5 человек. Каждой команде выдаётся маршрутный лист для отметки результатов выполнения заданий.

**Сценарный план:**

I: Сбор участников, знакомство с ходом игры, объяснение правил, вручение маршрутных листов и табелей.

II: Создание участниками девиза и названия своей команды.

III: Проведение игры.

IV: Сбор маршрутных листов, подведение итогов.

**Описание станций:**

1. **Информбюро.**

С данной станции начинают игру обе команды одновременно.

1. **Музыкальная станция «Эту песню распевает молодёжь».**

Игра на станции начинается со знакомства с музыкальными композициями:
- «И вновь продолжается бой»
- «Любовь, комсомол и весна»

- «Комсомольцы-добровольцы»
- «Не расстанусь с комсомолом»

Затем участники отвечают на вопросы по песням и поют караоке. В зачёт идёт количество правильных ответов на вопросы.

1. **Станция «Наследие Октября»**

Первым заданием является разгадывание кроссворда.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 1 | к | а | з | е | й |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 2 | м | о | л | о | д | а | я |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 3 | м | а | г | и | с | т | р | а | л | ь |  |  |  |
|  |  |  | 4 | с | т | р | е | л | к | а |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 5 | м | о | л | о | т |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | б | р | с | м |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | 7 | к | о | м | с | о | м | о | л | ь | с | к | а | я |  |
|  |  |  | 8 | л | е | н | и | н |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Пионер-герой Марат …
2. Подпольная комсомольская антифашистская организация «… гвардия».
3. Комсомольцы строили Байкало-Амурскую …
4. Ещё до комсомольца Юрия Гагарина первыми в космосе побывали собаки, их звали Белка и …
5. Он изображён на флаге СССР.
6. Современная молодёжная организация в Республике Беларусь.
7. Газета ВЛКСМ, которая издаётся и в наши дни, а называется она «… правда»
8. На эмблеме ВЛКСМ его портрет

Во втором задании участникам предоставляется карта Минского метрополитена, на которой необходимо отметить названия станций, связанных с историческими событиями и деятелями советской эпохи. Также команде нужно будет вспомнить о соответствующих названиях улиц своей малой родины.

В зачёт идёт общее время, отмечается, пользовалась ли команда помощью учителя.

1. **Квест «Символы эпохи»**

Цель участников на данной станции - поиск карточек, на каждой из которых размещено изображение символа эпохи и определённая цифра. В кабинете размещены записочки-подсказки, благодаря которым члены команды узнают, где найти карточки и в каком порядке их необходимо разместить для получения ключевого числа-даты: 29.10.1918

1. эмблема ВЛКСМ – цифра 2
2. пионерский значок – цифра 9
3. флаг СССР – цифра 1
4. октябрятский значок – цифра 0
5. символ Красной Армии – цифра 1
6. герб СССР – цифра 9
7. орден Трудовой Славы – цифра 1
8. символ победы в Великой Отечественной войне.

Участники раскладывают цифры в нужном порядке и определяют, что они обозначают. В зачёт идут общее время прохождения квеста и то, справилась ли команда с ключевым заданием.

1. **Станция «Кто не работает, тот не ест»**

Первое задание станции – игра «Крокодил» на тему профессий комсомольцев (строитель, военный, врач, учитель, повар и т.д.). За определённое время команда должна будет угадать как можно больше профессий.

Во второй части игры участникам необходимо будет на время пересчитать советские деньги.

1. **Медиаазбука**
2. **Спортивная станция «Выше. Сильнее. Быстрее»**

Спортивная игра состоит из двух заданий: прыжки на скакалке и кручение обруча. Каждый участник прыгает на скакалке в течение минуты и крутит обруч. В зачёт идёт общий результат.