

**СЦЕНАРИЙ СТАНЦИОННО-БЕГОВОЙ ИГРЫ
«ПОБЕГ ИЗ ДОЛГОВОЙ ЯМЫ»**

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ.....	3
1.1.	Цель и задачи мероприятия	3
1.2.	Краткая характеристика мероприятия	3
1.3.	План мероприятия	4
1.4.	Технические требования к месту проведения	4
2.	ПОДГОТОВКА МЕРОПРИЯТИЯ.....	5
3.	ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ	8
3.1.	Деление на группы (5 минут)	8
3.2.	Инструктаж участников (10 минут)	8
3.3.	Ход игры (40 минут)	9
3.3.1.	Описание станции «банкир»	9
3.3.2.	Описание функций судебных приставов	9
3.3.3.	Описание станций заработка.....	9
3.4.	Подведение итогов	12
4.	ПРИЛОЖЕНИЯ	13
4.1.	Приложение 1. Маршрутный лист команды	13
4.2.	Приложение 2. Бланк учета задолженности домохозяйств	13
4.3.	Приложение 3. Комплект печатных материалов для станции «Помощник банкира»	14
4.4.	Приложение 4. Комплект печатных материалов для станции «Аналитик»	15
4.5.	Приложение 5. Комплект печатных материалов для станции «Корректор»	17
4.6.	Приложение 6. Комплект печатных материалов для станции «Лингвист»	17
4.7.	Приложение 7. Комплект печатных материалов для станции «Кадровое агентство»	18
4.8.	Приложение 8. Комплект печатных материалов для станции «Бухгалтер»	19
4.9.	Приложение 9. Комплект печатных материалов для станции «Поэт»	20
4.10.	Приложение 10. Комплект печатных материалов для станции «Строительное управление»	21
4.11.	Приложение 11. Комплект печатных материалов для станции «Маркетолог»	21
4.12.	Приложение 12. Комплект печатных материалов для станции «Декоратор»	22
4.13.	Приложение 13. Комплект печатных материалов для станции «Иллюстратор»	23
4.14.	Приложение 14. Комплект печатных материалов для станции «детектив»	23
4.15.	Приложения 15. Бланк учета выполнения заданий командами	24

1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Игра позволяет участникам почувствовать себя домохозяйствами, которые взяли кредит и вынуждены его погашать. Для этого им нужно зарабатывать на станциях деньги – чем скорее, тем лучше, пока не начали начисляться пени.

1.1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МЕРОПРИЯТИЯ

Цель мероприятия – сформировать установку на ответственное отношение к кредиту и его погашению.

Задачи:

- Сформировать установку на восприятие кредита как взятого на себя обязательства, которое требуется выполнять.
- Сформировать установку на своевременную оплату кредита.
- Дать представление о последствиях просрочки выплат по кредиту.
- Сформировать установку на восприятие трудового дохода как основного источника для погашения кредита.

1.2. КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МЕРОПРИЯТИЯ

Таблица 1. Основные параметры мероприятия

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Тема	Кредиты и займы
2	Формат	Станционно-беговая игра
3	Количество участников	Минимально 5 команд, максимально 7, в команде может быть от 4 до 5 человек
4	Количество модераторов	От 7 человек
5	Общая продолжительность	1 час

Станционно-беговую игру «Побег из долговой ямы» рекомендуется проводить в девятый день лагеря, посвященный кредитам и займам. Предваряя теоретические занятия (мастер-классы), она актуализирует для школьников проблематику выплаты кредита. В предшествующие дни кредит уже упоминался как возможный источник средств для немедленного удовлетворения своих потребностей, и бытовой опыт многих школьников также опирается на распространенные в России представления о кредитах как форме государственной помощи. Данное мероприятие позволяет показать школьникам оборотную сторону кредита: необходимость его выплачивать. Игровая форма обеспечивает личное вовлечение и демонстрацию участникам ответственности за кредит и возможных последствий просрочки платежей.

Участники делятся на команды по 4-5 человек, по легенде каждая команда – семья, у которой есть кредит в 1 000 монет. Их задача – погасить данный кредит, получая заработную плату на станциях.

В игре демонстрируется взаимосвязь кредита с сопутствующими обстоятельствами жизни человека: имитируется необходимость работы и возможное вмешательство государства в лице судебных приставов. Эти сферы носят вспомогательный характер и представлены в виде условных заданий, отнимающих время игрока, но не направленных на полноценную имитацию трудовой деятельности или судебной процедуры.

Игра происходит в станционном формате, участники перемещаются по точкам самостоятельно, руководствуясь маршрутным листом ([Приложение 1](#)). Каждая станция – это задание, связанное с условной игровой деятельностью различных «профессий». По истечении половины игрового времени в игре начинают начисляться пени и появляются судебные приставы, которые бегают за должниками, отнимая игровое время, необходимое для заработка.

Количество модераторов – минимум 7 человек: 1 человек в банке, как минимум 5 человек на станциях, как минимум 1 судебный пристав. Количество модераторов можно варьироваться, исходя из ресурсов, наиболее эффективный вариант, когда один модератор совмещает не более двух «профессий». В данном сценарии приведен пример, в котором один модератор может заведовать сразу несколькими станциями с профессиями.

1.3. ПЛАН МЕРОПРИЯТИЯ

Таблица 2. Краткий план игры

№	Этап	Формат и краткое описание	Время
1	Приветствие	Ведущий приветствует участников, объявляет тему и делит участников на команды	5 минут
2	Объяснение правил	Ведущий разъясняет правила мероприятия и расположение станций	10 минут
3	Основное время игры	Игроки свободно перемещаются между станциями, выполняя задания на любой станции (не более 3 заданий на одной станции)	40 минут
4	Подведение итогов	Обратная связь по игре, обобщение выводов	5 минут
Итого			60 минут

1.4. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К МЕСТУ ПРОВЕДЕНИЯ

Для проведения игры необходимо большое пространство, например, чтобы мероприятие проводилось на открытом воздухе, вне помещения, и станции находились максимально удаленно друг от друга. Время на переход от станции к станции не должно занимать больше 1–2 минут.

В случае плохой погоды станции можно сделать в аудиториях, но у участников должен быть доступ на улицу. Столы и стулья не обязательны. Главное, чтобы в готовом пространстве свободно помещалось 7 человек.

Так как модераторы будут давать участникам задания по двум профессиям, стоит заранее определить наиболее удобное место для похожих заданий. Например, для творческих профессий выбрать место, где можно рисовать, клеить, резать бумагу (там, где легче будет убрать мусор), а для аналитических профессий выбрать более тихое и спокойное место.

2. ПОДГОТОВКА МЕРОПРИЯТИЯ

До начала игры необходимо:

1. Подготовить реквизит и распечатать раздаточный материал для модераторов на каждую станцию (смотри таблицу 3).

Таблица 3. Реквизит для оформления и работы станций

№	Станция	Реквизит	Печатные материалы для оформления и работы станции
1	Банк	<ol style="list-style-type: none"> 1. стол и стул для ведущего – 1 набор 2. стулья для посетителей – 2-3 шт. 3. планшет и ручка – 5 шт. 4. часы для контроля за временем 	<p>материалы для печати в приложении 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. список команд с таблицей погашения кредита
2	Судебный пристав	<ol style="list-style-type: none"> 1. бейдж, удостоверяющий полномочия пристава 2. Листок для записи должников, планшет и ручка – 1 шт. 3. часы для контроля за временем 	
3	Помощник банкира (станция «Банк»)	<ol style="list-style-type: none"> 1. чистые листы бумаги А5, ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в в приложении 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. шаблон письма
4	Аналитик	<ol style="list-style-type: none"> 1. ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в приложении 4:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. распечатки с заданиями - 30 шт
5	Корректор	<ol style="list-style-type: none"> 1. ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в приложении 5:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. договоры - 30 шт.

№	Станция	Реквизит	Печатные материалы для оформления и работы станции
6	Лингвист	<ol style="list-style-type: none"> 1. чистые листы бумаги А5, ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в приложении 6:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. тексты на английском языке -30 шт.
7	Кадровое агентство	<ol style="list-style-type: none"> 1. чистые листы бумаги А5, ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в приложении 7:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты
8	Бухгалтер	<ol style="list-style-type: none"> 1. чистые листы бумаги А5, ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в приложении 8:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. Листы с примерами -30 шт.
9	Поэт	<ol style="list-style-type: none"> 1. чистые листы бумаги А5, ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в приложении 9:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты
10	Строительное управление	<ol style="list-style-type: none"> 1. пластилин – 5 наборов, 2. зубочистки – 10 упаковок 3. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в приложении 10:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты
11	Маркетолог	<ol style="list-style-type: none"> 1. чистые листы бумаги А5, ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<p>материалы для печати в приложении 11:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. задание для опроса общественного мнения
12	Декоратор	<ol style="list-style-type: none"> 1. цветная бумага – 5 наборов, 2. клей -5 шт., 3. ножницы – 10 шт., 	<p>материалы для печати в приложении 12:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты

№	Станция	Реквизит	Печатные материалы для оформления и работы станции
		<ol style="list-style-type: none"> 4. фломастеры – 10 наборов, нитки и кусочки ткани в неограниченном количестве 5. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	<ol style="list-style-type: none"> 2. задание для опроса общественного мнения
13	Иллюстратор	<ol style="list-style-type: none"> 1. цветные карандаши 15 наборов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	материалы для печати в приложении 13 : <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. Комиксы - 30 шт.
14	Детектив	<ol style="list-style-type: none"> 1. чистые листы бумаги А5, ручки и планшеты - 10 комплектов 2. денежные чеки для выписывания зарплаты (цветные стикеры) – 1 упаковка из 30-50 листов 	материалы для печати в приложении 14 : <ol style="list-style-type: none"> 1. табличка с названием станции и указанием зарплаты 2. картинки - 30 шт.

2. Оформить станции, повесить таблички.

3. Повести инструктаж с модераторами.

Ведущий собирает организаторов и поясняет задания на игровых станциях. Каждый модератор ведет по две профессии. Он может самостоятельно решать, сколько команд одновременно он способен принять. Каждая команда может посещать одну станцию не больше 3 раз, для этого модератор должен ставить отметки о посещении команд в бланке учета ([Приложение 15](#)). После того, как участники выполнили задание, модератор выписывает денежный чек (цветные стикеры) для банка и ставит свою подпись.

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

3.1. ДЕЛЕНИЕ НА ГРУППЫ (5 МИНУТ)

Участники мероприятия и 6 модераторов собираются в условленном месте. Ведущий рассказывает о формате и смысле мероприятия. Деление на команды происходит таким образом: участники каждого отряда выстраиваются в линию и должны рассчитаться по порядку номеров – «первый», «второй», «третий». Участники с одинаковыми порядковыми номерами становятся командой-домохозяйством. Деление внутри отрядов обусловлено тем, что задания носят командоформирующий характер и позволят улучшить взаимодействие между участниками в группе.

В итоге получится 9 команд по 3-4 человек.

3.2. ИНСТРУКТАЖ УЧАСТНИКОВ (10 МИНУТ)

В структуру данного блока включены элементы беседы со слушателями – прямая речь выделена курсивом, варианты вопросов выделены в тексте **полужирным курсивом**.

Речь главного ведущего, он же банкир:

Вы поделились на команды – это ваша воображаемая семья. Когда-то вы взяли кредит на покупку автомобиля, и вам осталось выплатить всего 1 000 монет, но, к сожалению, вы потеряли работу, и у вас совсем не осталось денег. В реальной жизни вам следовало бы задуматься о продаже имущества или банкротстве, но это крайние меры, на которые нужно идти лишь тогда, когда возможности заработать деньги на выплату кредита нет. В игре у вас такая возможность точно есть.

На игровой территории на станциях представлена информация о различных профессиях и зарплате за выполнение определенного вида работы. Каждую профессиональную задачу вы узнаете непосредственно на станциях. Вы можете получать и выполнять их всей командой или парами. Каждую профессию вы можете попробовать максимум 3 раза. Прохождение станций фиксируется на вашем командном маршрутном листе, который я раздаю перед стартом. Как только вы получаете зарплату, можете приносить ее мне, то есть в банк на погашение вашего кредита. Если за 20 минут игры вы не выплатите кредит, вам будет начисляться пени (это штрафная санкция за своевременную неоплату в срок финансовых обязательств) в размере 50 монет за каждые 5 минут. Если за эти 5 минут вы внесете минимальный платеж 200 монет, то пени начислены не будут. Также после 20 минут за вами начнут бегать приставы: если они вас поймают, вас задержат на 3 минуты. Эти 3 минуты вы должны будете терпеливо ждать рядом с приставом и не сможете участвовать в зарабатывании денег.

В этой игре будут победители и проигравшие. Победителями мы признаем 3 команды, первыми выплатившие кредит. Проигравшими станут те, кто свой кредит так и не выплатит. Если вы хотите оказаться среди лидеров – постарайтесь перемещаться так, чтобы как можно меньше времени ждать в очередях на станциях, и подумайте о том, на каких станциях лучше работать вместе, а на каких – разделившись. Если у вас вопросы по правилам игры?

3.3. Ход игры (40 минут)

После окончания инструктажа ведущий раздает командам маршрутные листы ([Приложение 1](#)), в которых указаны станции и место их расположения.

3.3.1. ОПИСАНИЕ СТАНЦИИ «БАНКИР»

Банкир (он же главный ведущий) – располагается в особой локации (банк), регистрирует команды в таблице погашения ([Приложение 2](#)), ведет учет погашения кредитов (команды приносят ему чеки), он списывает сумму с задолженности, при необходимости разъясняет правила. После 20 мин от старта игры начисляет каждой команде пени в размере 50 монет за каждые последующие 5 мин, если команда не принесла хотя бы 200 монет за эти 5 минут. Деньги, выплаченные до срока, также учитываются: например, если игроки выплатили 200 монет в первые 20 минут и 400 в следующие 5, то до 35 минуты (20+3*5) просрочка не наступит.

3.3.2. ОПИСАНИЕ ФУНКЦИЙ СУДЕБНЫХ ПРИСТАВОВ

Приставы появляются после 20 минут игры и передвигаются между станциями. Пристав имеет право остановить любого игрока в 2 метрах от станции, не взаимодействующего с другим игротехником, и задержать его на 3 минуты. Задержав его, пристав сообщает, что 20 минут истекли и теперь начали начисляться пени за просрочку платежа в размере 50 монет за каждые 5 минут просрочки платежа в 200 монет. Предлагают погасить задолженность на месте. Пристав не задерживает игроков, которым не начисляются пени (эту информацию нужно запросить на станции «Банкир»), и отдает предпочтение задержке игроков, которых ранее не задерживал. Если в игре несколько судебных приставов, то они предварительно распределяют между собой участников, запросив список домохозяйств на станции «Банкир», которым грозит начисление пеней за просрочку платежей.

3.3.3. ОПИСАНИЕ СТАНЦИЙ ЗАРАБОТКА

На каждой станции 1 модератор может заведовать двумя «профессиями». Задания модератор принимает в порядке живой очереди. После зафиксированного выполнения задания команды получают подписанный модератором денежный чек (цветной стикер) с суммой зарплаты.

Таблица 4. Станции и профессиональные задачи

№	Станция	Задача 1	Задача 2	Задача 3	Проверка выполнения	Оплата, монеты
1	Помощник банкира	Составить информационное письмо о состоянии счета одной из команд, вручить представителю команды и получить от него подпись Приложение 3	Составить информационное письмо о состоянии счета одной из команд, вручить представителю команды и получить от него подпись Приложение 3	Составить информационное письмо о состоянии счета одной из команд, вручить представителю команды и получить от него подпись Приложение 3	В банк вернулось информационное письмо с подписью адресата	50 монет за каждое письмо

№	Станция	Задача 1	Задача 2	Задача 3	Проверка выполнения	Оплата, монеты
2	Аналитик	Решить логические задачки, вариант 1 Приложение 4	Решить логические задачки, вариант 2 Приложение 4	Решить логические задачки, вариант 3 Приложение 4	Проверить правильность выводов	70
3	Корректор	Найти и исправить ошибки в тексте кредитного договора 1 Приложение 5	Найти и исправить ошибки в тексте кредитного договора 2 Приложение 5	Найти и исправить ошибки в тексте кредитного договора 3 Приложение 5	Проверить, что исправлены все ошибки	80
4	Лингвист	Перевести текст 1 с английского на русский Приложение 6	Перевести текст 2 с английского на русский Приложение 6	Перевести текст 3 с английского на русский Приложение 6	Проверить, что перевод соотносится с верным вариантом	90
5	Кадровое агентство	Записать на листе 10 в порядке убывания количества букв 10 профессий на букву «м» Приложение 7	Записать на листе 10 в порядке убывания количества букв 10 профессий на букву «т» Приложение 7	Записать на листе 10 в порядке убывания количества букв 10 профессий на букву «р» Приложение 7	Представлен список из 10 реальных профессий. Если есть ошибки то, можно доделать	70
6	Бухгалтер	Решить пример 1 Приложение 8	Решить пример 2 Приложение 8	Решить пример 3 Приложение 8	Проверить правильность ответа	80
7	Поэт	Сочинить 2 четверостишия со словами крыша, танец, футбол, коляска. Приложение 9	Сочинить 2 четверостишия со словами очки, кровать, общежитие, машина. Приложение 9	Сочинить 2 четверостишия со словами ногти, сцена, кресло, рубашка. Приложение 9	Стихи логичные и имеют рифму	80

№	Станция	Задача 1	Задача 2	Задача 3	Проверка выполнения	Оплата, монеты
8	Строительное управление	Построить из зубочисток и пластилина башню из трех уровней	Построить из зубочисток и пластилина мост	Построить из зубочисток и пластилина спортивное сооружение (стадион, трибуны)	Команда презентовала свой проект, объяснила особенности конструктивных решений. За время презентации строительный объект не сломался	90
9	Маркетолог	Провести опрос на заданную тему «Самый популярный вариант одежды в лагере для девочек», построить круговую диаграмму и сделать выводы. Охват аудитории: не менее 50% девушек лагеря Приложение 11	Провести опрос на заданную тему «Самый популярный вид лагерной активности», построить круговую диаграмму и сделать выводы. Охват аудитории: не менее 50% молодых людей лагеря Приложение 11	Провести опрос на заданную тему «Самое популярное блюдо в лагере», построить круговую диаграмму и сделать выводы. Охват аудитории: не менее 50% участников лагеря Приложение 11	Представлена круговая диаграмма о потребительских предпочтениях целевой аудитории	100
10	Декоратор	Сделать и презентовать украшение из природных материалов (венков, бусы, браслет, брошь)	Сделать и презентовать арт-объект из природных материалов (цветочную композицию, фоторамку, подставку для ручек)	Сделать и презентовать картину из природных материалов	Команда презентует свое произведение искусства (название, демонстрирует функциональное применение)	80
11	Иллюстратор	Раскрасить комикс 1 Приложение 12	Раскрасить комикс 2 Приложение 12	Раскрасить комикс 3 Приложение 12	Принять раскрашенный комикс	80
12	Детектив	Найти 10 отличий на картинке 1 Приложение 13	Найти 10 отличий на картинке 2 Приложение 13	Найти 10 отличий на картинке 3 Приложение 13	Проверить соответствие всех отличий	60

3.4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

По истечении 40 минут с момента начала, игра заканчивается и подводятся итоги: у кого получилось закрыть кредит, у кого нет. Первые 3 команды, которые первыми погасили кредит, объявляются победителями и по возможности награждаются символическими призами. Ведущий подводит итоги, обращая внимание на то, что гораздо проще было выплатить кредит тем, кто не набирал никаких пени и вовремя приносил деньги в банк.

4. ПРИЛОЖЕНИЯ

4.1. ПРИЛОЖЕНИЕ 1. МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНДЫ

Таблица 5. Маршрутный лист команды

Команда №	Название	
Состав:		
Станция	Местонахождение станции	Оплата, монеты
Помощник банкира		70
Аналитик		80
Корректор		90
Лингвист		70
Кадровое агентство		80
Бухгалтер		80
Поэт		90
Строительное управление		100
Маркетолог		80
Декоратор		80
Иллюстратор		60
Детектив		50

4.2. ПРИЛОЖЕНИЕ 2. БЛАНК УЧЕТА ЗАДОЛЖЕННОСТИ ДОМОХОЗЯЙСТВ

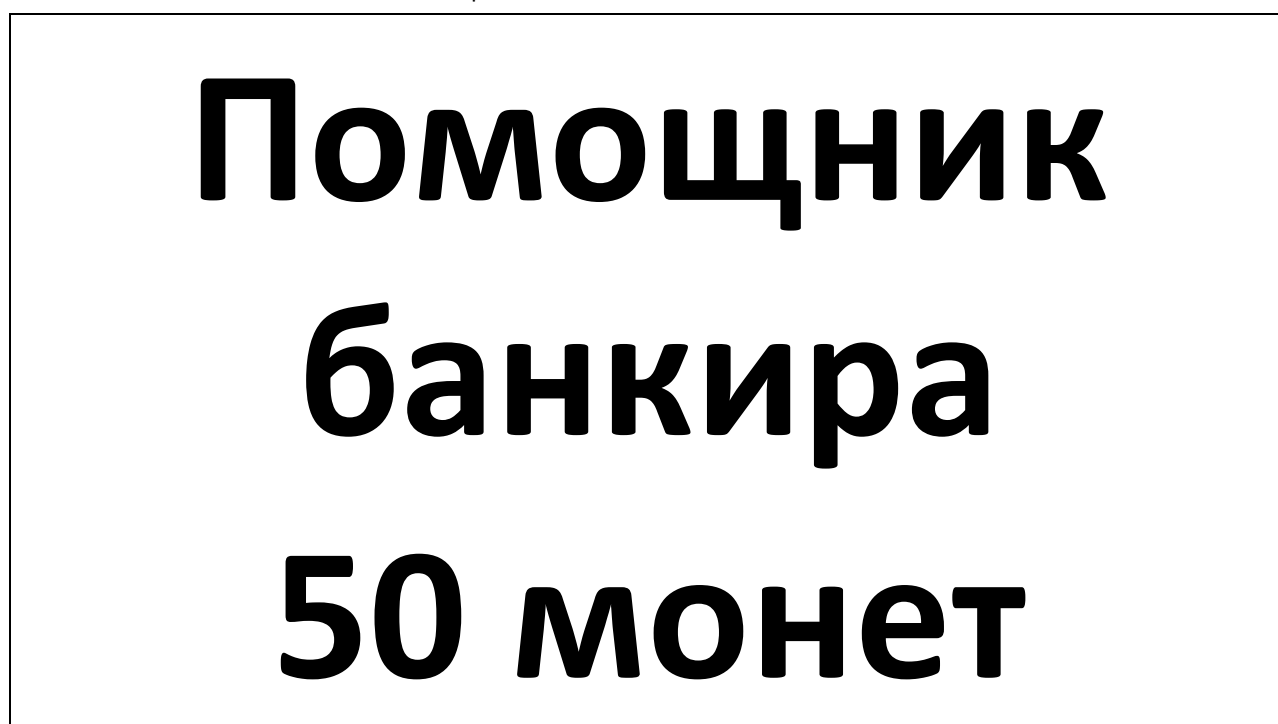
Таблица 6. Бланк учета задолженности домохозяйств

Команда №	Погашение кредита в 1000 монет (операции по внесению денежных средств)												Остаток
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1													
2													
3													
4													
5													
6													

Команда №	Погашение кредита в 1000 монет (операции по внесению денежных средств)												Остаток
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
7													
8													
9													

4.3. ПРИЛОЖЕНИЕ 3. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ СТАНЦИИ «ПОМОЩНИК БАНКИРА»

1. Табличка с названием станции



2. Шаблон (пример) письма уведомления о состоянии счета

Уважаемая _____
Банк уведомляет вас о состоянии вашей задолженности по кредиту на момент _____
Просим Вас внести денежные средства до _____
Время, дата _____
Подпись Банка _____ - Подпись получателя _____

4.4. ПРИЛОЖЕНИЕ 4. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ СТАНЦИИ «АНАЛИТИК»

1. Табличка с названием станции

Аналитик

70 монет

2. Задание для аналитика

Вариант №1

1. Какое слово всегда пишется неправильно? (Задача-шутка.)
2. Сколько месяцев в году имеют 28 дней?
3. С какой скоростью должна бежать собака, чтобы не слышать звона сковородки, привязанной к ее хвосту?
4. Собака была привязана к десятиметровой веревке, а прошла двести метров. Как ей это удалось?
5. Как спрыгнуть с десятиметровой лестницы и не ушибиться?

Ответы:

1. Это слово «неправильно». Оно всегда так и пишется – «неправильно». Эффект этой задачи-шутки заключается в том, что в ней слово «неправильно» употребляется в двух разных смыслах.
2. Все месяцы
3. Собаке нужно стоять на месте
4. Её веревка не была ни к чему привязана
5. Нужно прыгать с нижней ступени

Вариант №2

1. Что можно видеть с закрытыми глазами?
2. Что в огне не горит и в воде не тонет?
3. Кого австралийцы называют морской осой?
4. Что нужно делать, когда видишь зелёного человечка?
5. Москву раньше называли белокаменной. А какой город называли чёрным?

Ответы:

1. Сны

2. *Лёд*
3. *Медузу*
4. *Переходить улицу (это рисунок на зелёном сигнале светофора)*
5. *Чернигов*

Вариант №3

1. Название какого германского племени дало имя целой европейской стране?
 2. Закончите анекдотическое польское присловье: Бог есть везде, кроме чуланчика Ковальского, да и то потому...
 3. Не желая признавать, что Красная армия могла нанести им поражение, утверждали, что Великую Отечественную войну выиграли генерал Мороз, генерал Грязь и генерал Мышь. По поводу мороза и грязи все понятно. А вот при чем тут мышь?
 4. Назовите пять дней, не называя чисел (1, 2, 3,..) и названий дней (понедельник, вторник, среда...)
 5. У тридцати двух воинов один командир.
-

Ответы:

1. *Германское племя франков дало имя Франции*
2. *...что у Ковальского нет чуланчика*
3. *Мыши перегрызли электропроводку немецких танков*
4. *Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра*
5. *Зубы и язык*

Альтернативный вариант заданий с диаграммами, которые необходимо анализировать, представлен отдельным документом «СИ_Побег_4_Аналитик» и включает в себя 3 типа заданий. Альтернативный вариант представляется более сложным. Рекомендуется выбирать конкретный вариант, исходя из уровня аудитории.

**4.5. ПРИЛОЖЕНИЕ 5. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ
СТАНЦИИ «КОРРЕКТОР»**

1. Табличка с названием станции

**Корректор
80 монет**

2. Задание представлено отдельным документом «СИ_Побег_5_Корректор» и включает в себя 3 варианта кредитного договора с опечатками. Ошибки в тексте выделены курсивом.

**4.6. ПРИЛОЖЕНИЕ 6. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ
СТАНЦИИ «ЛИНГВИСТ»**

1. Табличка с названием станции

**Лингвист
90 монет**

2. Задание представлено отдельным документом «СИ_Побег_6_Лингвист» и включает в себя 3 текста на английском языке для перевода.

**4.7. ПРИЛОЖЕНИЕ 7. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ
СТАНЦИИ «КАДРОВОЕ АГЕНТСТВО»**

1. Табличка с названием станции

**Кадровое
агентство
70 монет**

2. Задание: записать на листе 10 в порядке убывания количества букв 10 профессий:

Вариант №1

10 профессий на букву «м»

Вариант №2

10 профессий на букву «т»

Вариант №3

10 профессий на букву «р»

4.8. ПРИЛОЖЕНИЕ 8. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ СТАНЦИИ «БУХГАЛТЕР»

1. Табличка с названием станции

Бухгалтер
80 монет

2. Примеры

1. $(21099/39+33802+49418+2748*16)*6+31330*7$

2. $1715+34091+44204+12288+(42694*83+15428)*6$

3. $22243*8*7/1508+27605+(18347+16565)*6-961$

Ответы:

492842

7148826

59235,5

4.9. ПРИЛОЖЕНИЕ 9. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ СТАНЦИИ «ПОЭТ»

1. Табличка с названием станции

Поэт
80 монет

2. Сочинить 2 четверостишия со словами:

Вариант №1

Крыша, танец, футбол, договор.

Вариант №2

Очки, кровать, кредит, машина.

Вариант №3

Финансы, сцена, кресло, рубашка.

**4.10. ПРИЛОЖЕНИЕ 10. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ
СТАНЦИИ «СТРОИТЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ»**

1. Табличка с названием станции

**Строительное
управление
90 монет**

**4.11. ПРИЛОЖЕНИЕ 11. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ
СТАНЦИИ «МАРКЕТОЛОГ»**

1. Табличка с названием станции

**Маркетолог
100 монет**

2. Задание, результатом которого участники представят круговую диаграмму о потребительских предпочтениях целевой аудитории.

Вариант №1

Провести опрос на заданную тему «Самый популярный вариант одежды в лагере для девочек», построить круговую диаграмму и сделать выводы.

Охват аудитории: не менее 50% девушек лагеря.

Вариант №2

Провести опрос на заданную тему «Самый популярный вид лагерной активности», построить круговую диаграмму и сделать выводы.

Охват аудитории: не менее 50% молодых людей лагеря.

Вариант №3

Провести опрос на заданную тему «Самое популярное блюдо в лагере», построить круговую диаграмму и сделать выводы.

Охват аудитории: не менее 50% всех участников лагеря

**4.12. ПРИЛОЖЕНИЕ 12. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ
СТАНЦИИ «ДЕКОРАТОР»**

1. Табличка с названием станции

Декоратор
80 монет

**4.13. ПРИЛОЖЕНИЕ 13. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ
СТАНЦИИ «ИЛЛЮСТРАТОР»**

1. Табличка с названием станции

Иллюстратор
80 монет

2. Задание представлено отдельным документом «СИ_Побег_13_Иллюстратор» и включает в себя 3 картинки.

**4.14. ПРИЛОЖЕНИЕ 14. КОМПЛЕКТ ПЕЧАТНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ
СТАНЦИИ «ДЕТЕКТИВ»**

1. Табличка с названием станции

Детектив
60 монет

2. Задание представлено отдельным документом «СИ_Побег_14_Детектив» и включает в себя 3 картинки.

4.15. Приложения 15. Бланк учета выполнения заданий КОМАНДАМИ

Бланк учета выполнения заданий командами

№ команды	Вариант выполненного задания		
	задание 1	задание 2	задание 3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			