

«Штаб актива: запускаем проект!» — встреча в формате квеста по станциям. Каждая станция — навык активиста: коммуникация, креатив, организация, работа в команде. В финале — мини-питч идей и общий «кодекс актива».

Цель: познакомить ребят, распределить роли по склонностям, дать первый опыт совместного планирования и закрепить ценности актива.

Реквизит (минимум): листы А4, маркеры, скотч, карточки с заданиями, таймер, коробка/шляпа для жребия, стикеры.

1. Вступление и знакомство: 10–12 минут

Игра «Активатор-бинго»

- Раздай каждому карточку 4×4 с утверждениями: «умею вести соцсети», «люблю придумывать игры», «могу собрать команду», «не боюсь выступать», «люблю рисовать», «умею договариваться» и т. п.
- Задача: за 5 минут найти разных людей, которые подходят под пункты, и записать их имена.
- Итог: каждый называет 1–2 факта о себе, которые нашли у него другие.

Зачем: быстрый контакт, выявление сильных сторон, снятие стеснения.

2. Разделение на команды: 3–5 минут

Жребий по навыкам

- В коробке лежат карточки с ролями: «Организатор», «Креативщик», «Коммуникатор», «Технарь», «Дизайнер». Каждый тянет одну.
- Команды формируются по ролям (или смешанные — по 5–6 человек).

3. Квест по станциям: 35–45 минут (по 7–9 минут на станцию)

Станция 1: «Идея на миллион» (креатив и польза)

Задание: придумать 1 школьное мероприятие для параллели 5–7 классов, которое решает реальную проблему (скучно на переменах, мало общения между классами, хочется больше творчества).

Формат: на листе — название, цель, 3 главных шага, целевая аудитория, ожидаемый эффект.

Критерий оценки: конкретика и польза для школы.

Станция 2: «Тайм-менеджмент в действии»

Задание: расписать план подготовки мероприятия из Станции 1 на 2 недели: ключевые задачи, дедлайны, кто отвечает.

Инструмент: простой таймлайн на листе (дни недели + задачи).

Критерий: реалистичность и распределение ролей.

Станция 3: «Переговоры без крика»

Ролевая игра: в команде 2 «конфликта»: «кто будет ведущим?», «какой бюджет важнее — реквизит или призы?».

Задача: договориться за 3 минуты, используя фразы-помощники: «Я предлагаю...», «Давай проверим...», «Если ты..., то я...».

Критерий: найдено решение, все согласны.

Станция 4: «Реклама за 60 секунд»

Задание: снять короткий ролик (или сделать раскадровку) для привлечения участников.

Формат: 4 кадра-сцены + слоган из 1 фразы.

Критерий: понятно, ярко, без клише.

Станция 5: «Кодекс актива»

Задание: сформулировать 5 правил актива (не «не опаздывай», а «поддерживаем новичков», «говорим честно, но бережно», «делаем вместе, а не вместо»).

Формат: написать на отдельном листе и украсить стикерами.

4. Финал: 12–15 минут

- **Мини-питчи:** каждая команда по 1 минуте представляет идею и 1 правило из своего «Кодекса».
 - **Общий «Кодекс актива»:** вывешиваем на доску, выбираем 3–5 самых сильных правил, остальные — в чат актива.
 - **Фото-рефлексия:** общий кадр «Команда актива» с табличкой «Наш первый проект: [название]».
1. **«Фабрика проектов»** — 3 стола с разными типами активностей (творческие, спортивные, социальные). Команды выбирают стол, получают шаблон и за 20 минут готовят мини-проект.
 2. **«День в жизни актива»** — ролевая игра: утро (планирование), день (решение конфликта), вечер (подведение итогов). Ведущий подкидывает ситуации.
 3. **«Битва идей»** — каждая команда защищает идею перед «жюри» из старших активистов/педагогов. Критерии: польза, реализуемость, вовлечённость.
- **Темп:** чередуй активные и спокойные задания, чтобы не утомлять.
 - **Инклюзивность:** избегай соревновательности «кто лучше», делай акцент на «что получилось у команды».
 - **Безопасность:** не используй задания с риском травм; если есть подвижные игры — в спортзале и с инструктажем.
 - **Фидбек:** в конце дай каждому стикер «Что возьму в работу», «Что понравилось», «Что было сложно» — это поможет скорректировать следующие встречи.