

№	Компоненты содержания	Информация
1.	Название мероприятия	Квест «Вычисли предателя»
2.	Статус мероприятия	школьное
3.	Организатор(-ы) мероприятия	Гусарова Т.А. Николаев О.В.
4.	Дата проведения	15.06.22
5.	Место проведения	МОУ Головинская СОШ
6.	Основные цели и задачи мероприятия	<p><i>Цели и задачи</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Комплексное использование средств физической культуры для укрепления здоровья обучающихся. 2. Пропаганда здорового образа жизни 3. Воспитание у обучающихся потребности к регулярным занятиям физической культурой и спортом.
7.	Категории участников, точное или приблизительное количество участников (то есть широта охвата людей, учреждений и проч.)	Обучающиеся, педагоги 15 человек

8.

Ход мероприятия, основные этапы



Правила игры для организатора

1) Начало игры
В начале каждой игры проводится общий сбор «Слет», где все участники читают легенду с правилами для участников, выбирают цвет своего персонажа (клеят наклейку на видное место), получают «Карточку выполнения работ на звездолете» и вслепую вытягивают карточки «Член экипажа» или «Предатель».

2) Игрок с карточкой «Член экипажа»
Члены экипажа смогут выиграть, если вычислят и выбросят с корабля предателя. Член экипажа с наибольшим количеством заработанных баллов становится победителем. **Задача: выполнить больше всех заданий и распознать предателя.**

3) Выполнение заданий
В каждом раунде участников ждет 10 заданий (если больше 12 игроков, то 17 заданий), за правильное выполнение каждого участник игры получает 1 балл (только выжившие игроки). Задания написаны на карточках раундов. Подтверждением выполнения задания является ответ в «Карточке выполнения работ на звездолете» (1-9 задания) или предмет, сделанный из дополнительных материалов (10 задание). Во время каждой игры задание можно выполнить только один раз, задания выполняются в любой последовательности.

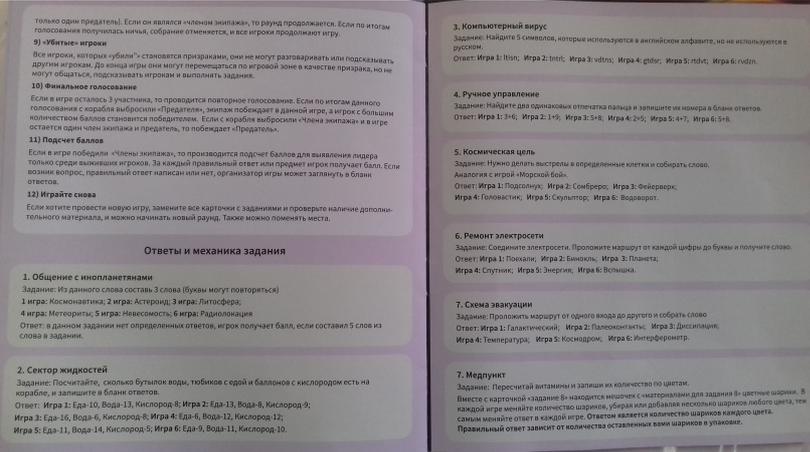
4) Игрок с карточкой «Предатель»
«Предатель» убивает членов экипажа и старается остаться незамеченным. Он выигрывает, если убивает всех членов экипажа. **Задача: смешаться с толпой, делать вид, что выполняешь задания, устраивать подставы и обвинять невиновных.**

5) Убийство
«Убийство» происходит касанием плеча участника. Предатель может «убивать» только так, чтобы «Член экипажа» это видел. Со спины убивать нельзя. «Убитый» ложится, не издавая звуков, на пол и ждет, когда его найдут. Вставать или разговаривать до начала общего собрания запрещено. «Убийство» не может произойти до сигнала старта и после сигнала об общем слете.

6) Срочный Слет
Если игрок обнаружил «убитого», он должен максимально быстро явиться на место сбора и с помощью свистка сообщить о срочном слете. После сигнала свистка все игроки должны вернуться на место сбора, где происходит обсуждение и голосование.

7) Голосование
На общем слете после обсуждения случившегося начинается голосование. Каждый игрок может обвинить несколько человек, но отдать голос можно только против одного из участников.

8) Итоги голосования
По итогам голосования игрок, набравший больше всего голосов, может сказать финальное слово. Участник покидает игру и считается выброшенным с корабля. Участник должен показать свою карточку всем членам экипажа. Если он был «Предателем», экипаж победил (если в игре).

		
9.	<p>Результаты мероприятия</p>	<p>Ребята соревновались между собой при прохождении квеста. Потом в игре «Ромбы» на улице. Победил Горохов Матвей и Федорова Мария.</p>
10.		

