

 **дети**
любят

О ЮНИТАХ



Юниты – это большая игра, создаваемая детьми в проекте ДетиЛюбят на основе скаутского метода в соответствии с эволюционной целью проекта.

ЮНИТЫ - ЭТО ИГРА



Программа представлена в виде игры. Игра – это обращение к опыту, открытиям, воспроизведению и фантазии; это уподобление, динамика, соревнование, сотрудничество. В игре ребенок раскрывает весь свой потенциал и приобретает новый опыт. Через игру и практику ребенку легче учиться и запоминать материал.

ЦЕЛЬ

Сделать детей счастливыми, ответственными и самостоятельными.

Развить:

- навыки и опыт;
- волю;
- физические качества и здоровье;
- стремление к достижению цели;
- командное взаимодействие;
- творческий потенциал.

ЗАДАЧА

Вовлечение ребенка в активную деятельность через игру, в ходе которой у него появляется тяга к познанию, экспериментам и развитию, предоставление ему возможности самому выбирать вид деятельности.

ПОЧЕМУ ИГРА?



Наблюдения за детьми показывают, что 90% их импровизированной деятельности являются игрой. Не все взрослые считают игру чем-то серьезным и полезным для развития ребенка. Игру иначе определяют как бесполезную деятельность, не имеющую реальной значимости. В действительности все специалисты, работающие с детьми, признают важность игры для развития ребенка. Игра фактически является фундаментальным процессом, позволяющим личности развиваться и тренировать свои способности. В игре дети развивают себя физически, эмоционально, умственно, социально, что соответствует эволюционной цели ДетиЛюбят.

ПРОГРЕСС ЛИЧНОСТИ



Личностный рост юнита должен оцениваться только в сравнении с его прежними достижениями. Наша цель - развить в каждой молодой личности стремление к достижению целей, надежду на лучшее и чувство достигнутого, которые ведут его дальше к новым приключениям в этой большой игре.

ПРОГРАММА ПРОГРЕССА ЛИЧНОСТИ

ЮНИТЫ



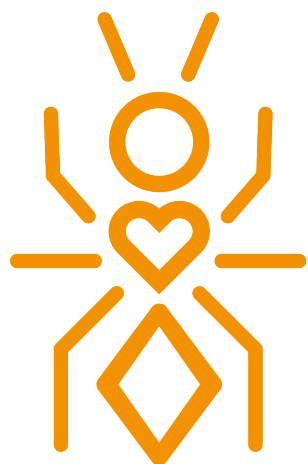
Комбинация разнообразных мероприятий игры, нужные навыки и полезный труд являются тремя главными китами разрабатываемой программы личности юнитов. Программа позволяет освоить командное взаимодействие и самоорганизацию в играх, приобрести навыки жизни в природе и доврачебной помощи, а также научиться через труд добиваться результата.



Юнит - самостоятельная личность, ответственная за собственное развитие.

Программа предполагает, что молодой человек, участвующий в движении юнитов, будет способен осознать себя личностью, ответственной за собственное развитие. Очень важно, чтобы юниты осознали, что их личностный рост не обусловлен действиями воспитателя или стечением обстоятельств. Он зависит от способности делать верный, пусть даже очень трудный, выбор и нести за него полную ответственность, ни на кого ее не перекладывая. Юнит - самостоятельная личность, ответственная за собственное развитие.

2 ЧАСТИ ИГРЫ

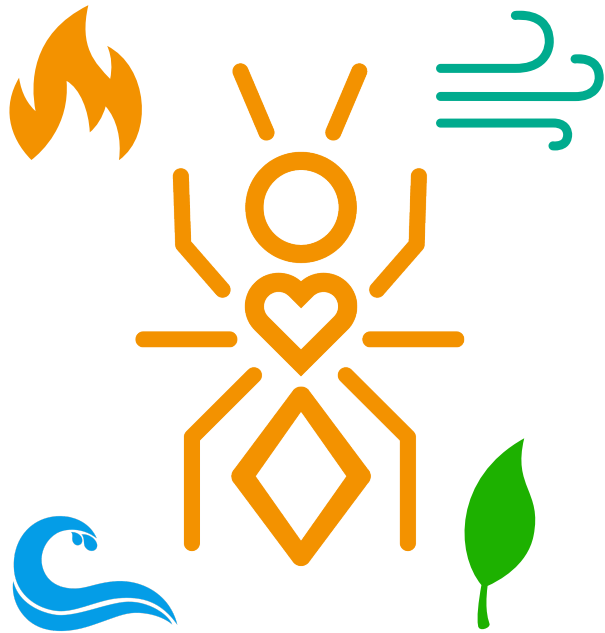


легенда
4-х стихий



Для того, чтоб ребенок мог самостоятельно принять решение о вступлении в отряд юнитов, мы разделили игру на две части. Первая часть игры называется «Легенда 4-х стихий», вторая часть игры носит название «Юниты». В первой части игры ребенок может участвовать, не вступая в отряд юнитов, во второй части ему нужно вступить в отряд.

СЮЖЕТ ИГРЫ



Легенда 4-х стихий

Название игры – «Легенда 4-х стихий». Задача каждого участника: самостоятельно, а также вместе со своими товарищами покорить 4 стихии. Для этого нужно освоить необходимые навыки и пройти испытания. «Легенда 4-х стихий» – это не соревнование друг против друга, а победа над самим собой и помощь своему товарищу по команде.

4 СТИХИИ

ОГОНЬ

Освоение навыков и прохождение испытаний, связанных с туризмом:

- собрать/разобрать палатку, рюкзак;
- собрать дрова;
- развести костер;
- приготовить обед;
- связать узлы.

ЭНЕРГИЯ ВЕТРА

Освоение навыков и прохождение испытаний, связанных со спортом:

- бег;
- гимнастика (турник, кольца, канат);
- стрельба;
- фехтование;
- подвижные и командные игры.

ВОДА

Освоение навыков и прохождение испытаний на байдарках:

- обучение гребле;
- гребля на короткую дистанцию;
- гребля на длинную дистанцию.

ЗЕМЛЯ

Освоение навыков и прохождение испытаний на земле:

- ориентирование на местности;
- биология и окружающая среда;
- столярное мастерство;
- астрономия;
- этнография.

УСЛОВИЯ ИГРЫ



В походах ДетиЛюбят по результатам каждого этапа игры ребята получают ачивки (наклейки) за участие в мастер-классах. Их нужно клеивать в книгу. За определенный набор ачивок выдаются значки специальностей. Финальная цель: пройти все этапы и собрать 4 значка стихий.

КНИГА И АЧИВКИ

За каждое участие или прохождение испытания участник получает ачивку, которую будет клеивать в книгу.

ЗНАЧКИ

Ребята, собравшие определенный набор ачивок, получают значок специальности. Те дети, которые прошли все испытания стихии, получают соответствующий значок.

ЮНИТЫ

Юнит, состоящий в отряде и собравший 4 значка стихий, получает значок юнита 2-го уровня.

ЭТАПЫ



Задача этапов каждой стихии заключается в том, чтобы ребенок прошел последовательно весь курс, начиная от обучения, последующей самостоятельной реализации на практике, заканчивая применением полученных навыков в нестандартной ситуации в команде.

1

МАСТЕР-КЛАСС

Мастер-класс – это первый этап обучения, на котором инструктор рассказывает и показывает, а участники запоминают и повторяют:

- технику исполнения навыка;
- технику безопасности.

В конце все участники мастер-класса получают ачивки.

2

ИСПЫТАНИЕ

Испытание – это второй этап, на котором участник самостоятельно или в команде выполняет навык на практике и рассказывает теорию техники безопасности.

3

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Приключение – это командное испытание в каждой стихии. Оно предполагает оценку техники выполнения, а также слаженности и эффективности командного взаимодействия.

ЭТАПЫ ЮНИТОВ



ЮНИТЫ

Юниты – это дети, обладающие физической и туристической подготовкой, готовые к более тяжелым туристическим переходам, включая горные походы. У юнитов есть свой кодекс. Для участия в игре юнитов нужно просто изъявить желание вступить в отряд и пройти три этапа.

ЭТАПЫ ИГРЫ

1-й ЭТАП «ЮНИТ»

Чтоб стать юнитом, нужно просто изъявить желание вступить в отряд, выучить 10 законов кодекса и дать обещание следовать им.

2-й ЭТАП «ЮНИТ 1-го уровня»

Для получения значка юнита 1-го уровня необходимо пройти четыре испытания (два из них с товарищем в отряде):

- вдвоем с товарищем вскипятить чайник на костре за 40 мин;
- в паре с товарищем со связанными руками пробежать 1400 м по пересеченной местности, уложившись в 14 мин;
- рассказать технику безопасности в лагере;
- рассказать подробно кодекс юнитов.

3-й ЭТАП «ЮНИТ 2-го уровня»

Для получения значка юнита 2-го уровня надо получить четыре значка стихий из игры «Легенда 4-х стихий».

КОДЕКС ЮНИТА



ЮНИТЫ



ЗАКОНЫ ЮНИТОВ

- 1** Чести юнита следует доверять.
- 2** Юнит верен.
- 3** Юнит помогает, когда видит, что кому-то нужна помощь.
- 4** Юнит - друг всем и любому юниту.
- 5** Юнит вежлив.
- 6** Юнит - друг животных и природы.
- 7** Юнит помогает родителям, а также своим товарищам в отряде, когда они просят его о помощи.
- 8** Юнит улыбается и не унывает при любых трудностях.
- 9** Юнит бережлив.
- 10** Юнит чист в мыслях словах и делах.

Каждый ребенок
изъявивший желание
вступить в отряд,
получает кодекс
«юнитов» для
прохождения 1-го этапа

СИМВОЛЫ ЮНИТА



ГЕРБ ЮНИТОВ

МУРАВЕЙ — символизирует прилежание, скромность, бережливость, трудолюбие, идею труда. Муравей всегда работает в команде и вместе со своим отрядом создает муравейник. Муравей физически закален и может переносить продолжительное время вес, превышающей его собственный в несколько раз. Муравей является главным персонажем игры «Легенда 4-х стихий». Только муравей сможет преодолеть силу 4-х стихий.



ЦВЕТ ЮНИТОВ

Оранжевый цвет — это цвет радости и удовольствия, стремления к достижению и самоутверждению, творческого начала и энтузиазма. Сочетание оранжевого с черным (муравей) символизирует героизм и отвагу (Георгиевская ленточка).



ДЕВИЗ ЮНИТОВ

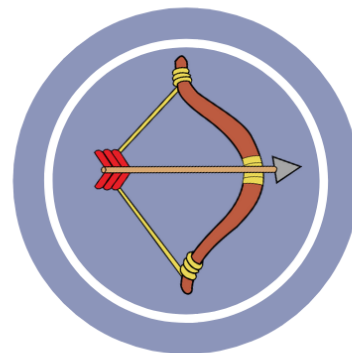
Юность, инициатива, труд - готов по жизни! Девиз юнитов говорит, что ты всегда готов умом и телом проявить инициативу и труд, выполняя свой долг перед лицом любой трудности и, если необходимо, помочь другим.

ДОСТИЖЕНИЯ (achievements)



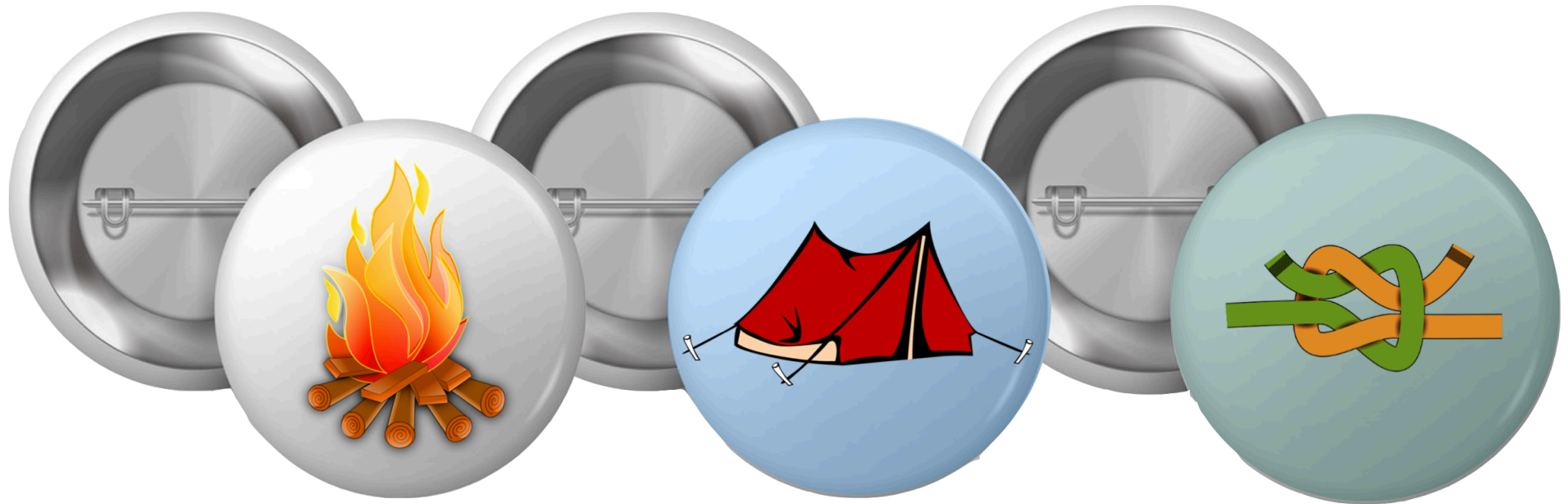
Результат, достигнутый ребенком в процессе его личностного развития, будь то прохождение мастер класса или испытания, официально отмечается специальной церемонией награждения, символами являются ачивки (наклейки), которые вклеиваются в специальную книгу навыков муравья, и значки, которые крепятся на особый вымпел юнита.

АЧИВКИ



Ачивки – это наклейки, которые вклеиваются в специальную книгу навыков юнита. Наклейки являются символическим подтверждением того, что ребенок прошел испытание по данному навыку или принимал участие в игровом приключении.

ЗНАЧКИ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ



В игре «Легенда 4-х стихий» есть различные умения и навыки. Для получения значка специальности нужно пройти три этапа:

- мастер-класс;
- испытание;
- приключение.

Собрав базовые значки специальностей, ребенок получает значок соответствующей стихии. Юнит, собравший четыре значка стихий, получает значок юнита 2-го уровня.