



МИНИСТЕРСТВО  
ПО ДЕЛАМ  
МОЛОДЕЖИ РТ



РЕГИОНАЛЬНАЯ  
ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«АКАДЕМИЯ ТВОРЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ  
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН»

# ГАЙДБУК

по организации мероприятий  
в сфере профилактики  
экстремизма и терроризма  
в молодежной среде

Казань, 2020



## Содержание

4	Квест это...	6	Ролевой квест «Победить, нельзя проиграть!»
Введение	5		22
	Квиз это...	36	Ролевой квест «Сила в каждом из нас»
Квиз игра «Дружба народов»	37		
		46	Круглый стол в формате кейс-чемпионата «Территория мира»
Лекторий «Безопасность»	53		78
	Лекторий «Манипуляции»	67	Рекомендации

Ежегодно в Республике Татарстан проходит большое количество мероприятий, направленных на профилактику экстремизма и терроризма в молодежной среде.

Данные мероприятия направлены на формирование навыков бесконфликтного поведения, увеличение правовой грамотности, гармонизацию межконфессиональных отношений, увеличению осведомленности в сфере террористической угрозы.

Активистами Региональной общественной организации «Академия творческой молодежи Республики Татарстан» в период с 2016 года совместно с Министерством по делам молодежи Республики Татарстан при поддержке Аппарата антитеррористической комиссии в Республике Татарстан реализуется Республиканская молодежная программа «Мы — это мир!».

***Республиканская молодежная программа состоит из 9 проектов в трех направлениях:***

- Создание пула молодых специалистов в области профилактики деструктивных идей в молодежной среде;
- Образовательные мероприятия по профилактике терроризма и экстремизма в сети «Интернет»;
- Проекты, направленные на исследовательскую и творческую деятельность.

Ежегодно командой Программы реализуется свыше 100 мероприятий с охватом более 15 000 человек. Ежегодно растет количество проводимых мероприятий и увеличивается их охват. Более подробно ознакомиться с нашей деятельностью вы можете в социальных сетях и на сайте организации.

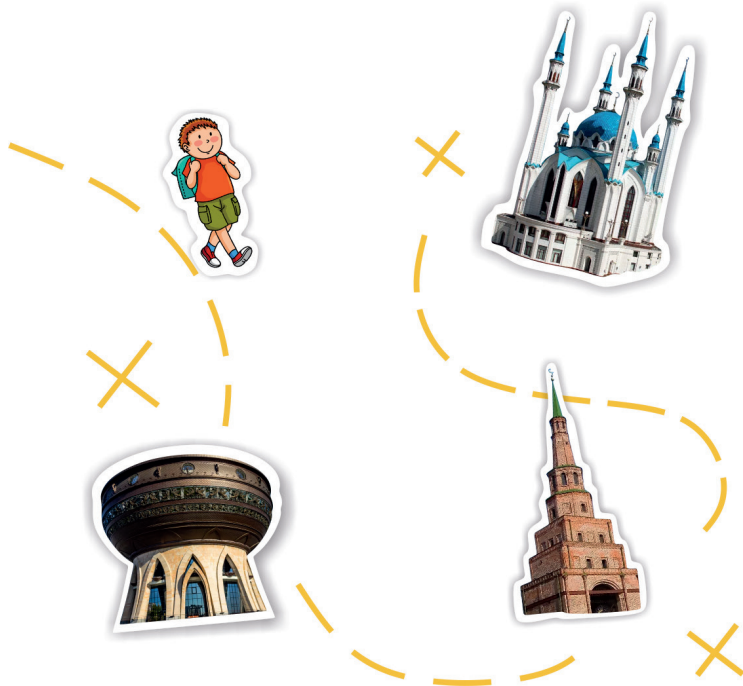
В пособии мы хотим поделиться собственными наработками по организации мероприятий. Вы сможете найти не только сценарии мероприятий, но и макеты полиграфической продукции, а также сопроводительные презентации. Пособие будет полезно специалистам, чья сфера деятельности связана с работой в молодежной среде.

Квест — это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки для достижения общей цели.

Цель квеста — формирование у участников навыков бесконфликтного поведения путем создания сюжетной линии и организации командной игры. Участники квеста — дети и подростки в возрасте 9-16 лет.

В рамках проведения квеста необходимо задействовать коллектив, состоящий из представителей молодежи в возрасте от 18 лет, в качестве ведущих станций. Ведущий станции — член команды организаторов, который осуществляет взаимодействие с участниками квеста в рамках данной ему роли. В его обязанности также входит контроль за процессом выполнения заданий участниками, оценка проделанной работы, фиксация результатов.

Благодаря данной технологии удается вовлечь участников в процесс, наладить активное взаимодействие и конструктивный диалог внутри команды.



## Квест «Победить, нельзя проиграть!»

### О КВЕСТЕ

#### «ПОБЕДИТЬ, НЕЛЬЗЯ ПРОИГРАТЬ!»

*В Квесте задействовано 5 персонажей (героев), 5 станций и 5 команд, состоящих из 20 и более детей (регулируется в зависимости от количества детей в ДОЛ). Каждый персонаж дает участникам определенное задание — интеллектуальное либо физическое. За правильно и успешно выполненное задание команда получает отметку (наклейку) о прохождении станции в маршрутном листе. Побеждает та команда, которая собрала все наклейки и потеряла меньше всего игроков на станциях.*

#### Персонажи:

Персонажами (героями) Квеста являются отрицательные герои популярных фильмов:

- Волан-де-Морт;
- Танос;
- Драко Малфой;
- Король Ночи;
- Питер Петтигрю.

#### Продолжительность:

Продолжительность Квеста — 60-80 минут.

Продолжительность выполнения заданий на каждой станции — 10 минут.

Станции рекомендуется располагать на расстоянии не менее 80-100 метров (при возможности).

Открытие и закрытие квеста лучше проводить на одной из станций.

#### Порядок перемещения:

Каждой команде необходимо пройти все 5 станций последовательно (произвольное перемещение не разрешается), то есть очень важно соблюдать порядок перемещения команд от станций к станциям:

- Волан-де-Морт отправляет команды только к Таносу;
- Танос только к Драко Малфойю;
- Драко Малфой только к Королю Ночи;
- Король Ночи только к Питеру Петтигрю;
- Питер Петтигрю только к Волан-де-Морту.

**Место проведения:**

Квест можно проводить как на открытой площадке (при хорошей и ясной погоде), так и на закрытой площадке (при непогоде).

**Маршрутный лист:**

Перед проведением игры необходимо провести открытие, в рамках которого объяснить правила участия в квесте, выдать маршрутный лист и обозначить места расположения станций.

Когда команда подходит к персонажу на станции, один представитель команды отдает маршрутный лист администратору станции. После прохождения испытания герой станции делает метку в маршрутном листе — ставит наклейку о прохождении, делает заметку (при наличии штрафных или дополнительных очков).

**Подведение итогов:**

После того, как все команды проходят все станции, объявляется общий сбор на площадке для подведения итогов игры, производится подсчет баллов и определяется команда победителей.



ОПИСАНИЕ ГЕРОЯ, ПРИВЕТСТВЕННАЯ РЕЧЬ  
И НАПУТСТВЕННАЯ РЕЧЬ

## Станция 1.

## Персонаж — Волан-де-Морт

## Описание героя:

*Волан-де-Морт жаждет власти и хочет захватить мир.*

Область задач  
для команды:

Участникам необходимо ответить на 4 вопроса. Для размышления над каждым вопросом у команд есть по 2 минуты. Участники проходят эту станцию, если ответят на все 4 вопроса. Если на один из вопросов ответа нет, участники могут или сдаться и проиграть или поменять одного игрока взамен на ответ.

Обращение  
персонажа станции  
к команде:

Когда приходят участники, Волан-де-Морт проникновенно говорит:

*«Наконец-то вы пришли! Это мой звездный час. Сегодня я уничтожу всех, кто стоит у меня на пути к власти. Остановить меня почти невозможно, ведь я заколдовал и спрятал все ваше оружие, и получить его вы сможете, только отгадав загадки. В ответах спрятаны 4 главных качества студентов разных факультетов Хогвартса. Вы знаете, в Хогвартсе я был лучшим на курсе. И только если вы так же хороши как я, вы сможете меня победить. На каждый вопрос у вас будет две минуты. Если ответа нет, вам надо пожертвовать игроком, если вы хотите победить. Но вы всегда можете просто сдаться».*

Текст заданий  
для детей:

**Вопрос:** В одном сериале в клинике лежат пациенты. Одному из них нужна операция на мозге, другому — на сердце. Врач этой клиники шутит, что третьему пациенту, наверно, нужна ОНА. Назовите ЕЕ одним словом.

**Ответ:** Смелость.

Комментарий: это отсылка к «Волшебнику Изумрудного города», где трусливый лев искал смелость/храбрость, страшила — мозг, и железный дровосек хотел сердце.

**Вопрос:** На востоке говорят, что «Сила побеждает все...». А что побеждает силу?

**Ответ:** Ум.



**Вопрос:** Известный тренер по фигурному катанию Татьяна Тарасова утверждает, что секрет успеха заключен в правиле трех «Т», где первое «Т» — труд. Назовите остальные.

**Ответ:** Труд, труд.

**Вопрос:** О каком человеческом качестве писатель Макс Фрай в своем произведении «Жалобная книга» писал: «Чтобы испытывать его, требуется способность оказаться в чужой шкуре и уже оттуда собственными глазами оглядеть ближайшие окрестности и дальние пригороды чужой души. Не содрогаясь, но и не умиляясь, сохраняя спокойствие, как наедине с собой, перед зеркалом. Оттуда, изнутри, действительно очень просто понять всякого человека?»

**Ответ:** Сопереживание.

**Напутственная  
речь персонажа  
станции команде  
по завершению  
конкурсных  
испытаний:**

*«Вы разгадали 4 качества студентов 4 разных факультетов Хогвартса: ум Гриффиндора, сопереживание Когтеврана, трудолюбие Пуффендуйцев и смелость Слизерина. Лишь они вместе способны одолеть меня.*

*Смелость, ум, трудолюбие и сообразительность — не просто случайные качества. Именно они помогают удерживать баланс добра и зла, сдерживают агрессию и двигают прогресс. Цените эти качества в друзьях, развивайте в себе и никакой враг не будет страшен.*

*А теперь ступайте. Вам придется столкнуться с несправедливостью. Вас ждет ТАНОС».*

## Станция 2. Персонаж — Танос

**Описание героя:** Танос живет иллюзией, что мир перенаселен, и надо помочь людям — уничтожить половину. Так, по его мнению, будет намного проще оставшимся.

**Область задач для команды:** Область задач для команды: На станции у Таноса участникам надо встать в ряд и рассчитаться от 1 до 10. После этого капитан команды вытягивает по 1 карточке из каждой стопки (всего 2 стопки). Те, кто находятся под номерами, указанными на карточке, выполняют задания со второй карточки.

Можно ничего не делать и оставить половину невыполняющих задание игроков на станции за наклейку. Можно сдать и уйти всей командой. Можно пожертвовать 1 игрока из выполняющих и поменять карточку с заданием. Или выполнить задание и уйти с полной победой.

**Обращение персонажа станции к команде:**

Когда приходят игроки, Танос устало вздыхает и говорит:

*«Здравствуйте, ребята. Я не хочу творить зла и вредить. Я лишь хочу помочь вам и облегчить прохождение квеста. Встаньте, пожалуйста, в один ряд и рассчитайтесь от 1 до 10 (если в предыдущих квестах ребята потеряли игроков — то пересчет от 1 до X).*

*А теперь вытяните карточку из первой стопки и из второй.*

*Первое — это ваше задание.*

*Второе — то, как вы поделитесь пополам.*

*Те номера, что указаны на карточке, выполняют задание. Если не справитесь — вторая половина игроков остается со мной. Вы можете поменять задание, но только 2 раза. И стоимость замены — один игрок, который останется со мной. Я сам буду выбирать, кого оставить».*

1 стопка — задание	2 стопка — выполняющие
20 отжиманий синхронно.	1 2 3 4 5
Решить загадку: Когда моему отцу было 40 лет, мне было 12 лет. Теперь отец старше меня вдвое. Сколько ему сейчас лет? ( $40-12=28$ лет разница. $28*2 = 56$ лет отцу, 28 ему)	6 7 8 9 10
Попасть теннисным мячиком в стакан с 2 метров. Каждому по очереди без промахов. Есть по 4 попытки у каждого.	1 3 5 9 10
Рассказать по 1 любому четверостишью Пушкина каждому. Гуглить нельзя.	2 4 6 7 8
Стоять в планке 3 минуты всем вместе.	3 4 5 8 9
Придумать задание для тех, кто попал в число «неделающих».	1 5 7 9 10
Выбрать самого умного (потом оставить его Таносу)	4 5 6 7 10
Каждому выложить по селфи с фильтром собачки в ленту Instagram с хэштегом лагеря/мероприятия. Танос записывает ники, нельзя удалять до конца игры.	2 3 6 8 9

**Напутственная  
речь персонажа  
станции команде  
по завершению  
конкурсных  
испытаний:**

*«В мире есть добро и зло, черное и белое, то, что дает силы и веру и то, что пытается их отнять. Но есть и те, кто творит несправедливость намеренно. Уничтожает прекрасное, убивает веру в других и разрушает идеалы. Важно понять, кто эти люди, и уметь сохранять смелость в защите и сохранении истины и гармонии мира. Особенно, если тебя окружают сильные смелые люди, готовые поддержать. Цените команду. Ведь впереди ждут испытания, которые можно пройти лишь вместе. Впереди тот, кто боится дружных — ДРАКО МАЛФОЙ».*

### Станция 3. Персонаж — Драко Малфой

#### Описание героя:

Драко Малфой любит унижать и обижать слабых, а тех, кто сильнее, боится и остерегается.

#### Область задач для команды:

Участникам надо доказать, что их не просто много, но они сильные, они — команда. На станции Драко Малфоя надо встать в круг, и досчитать до 33. Каждый участник, на кого показывает ведущий, называет цифру — 1, 2, 3 и так далее. Но! Если в числе есть цифра 3 или оно делится на 3, то надо молча присесть столько раз, каким должно быть число (3, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 30, 31, 32, 33). Задача: досчитать до 33 максимум с 3 попыток.

#### Обращение персонажа станции к команде:

Когда приходят игроки, Драко Малфой тихо и злобно говорит: *«Ну привет, привет. Много вас, да? Не позадираешь даже особо. Ну лаадно. Посмотрим, как вы дружно справитесь с заданием. Я уверен, что не справитесь, и некоторые останутся со мной.»*

*Буду откровенен. Я могу обижать только слабых, тех, у кого есть команда и сила, я не трогаю. Вы похожи на команду, но мне надо убедиться в этом лично. Поэтому вот вам задание.*

*Вам надо встать в круг. Встали? Задача предельно простая: команде надо досчитать до 33. Я показываю на человека, он говорит ОДИН. Показываю на следующего — он говорит ДВА. Но если в числе есть цифра 3 или оно делится на 3, то надо молча присесть столько раз, каким должно быть число (3, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 30, 31, 32, 33). Задача: досчитать до 33 максимум с 3 попыток.*

*Каждая дополнительная попытка — минус игрок».*

#### Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:

*«Тяжело было? Работать в команде не всегда просто: надо быть внимательным, причем не только к тому, что делаешь сам, но и к окружающим тебя людям. Важно быть очень внимательным, особенно, если ты лицом к лицу с врагом.*

*Будьте командой, и вас не победит никто вроде меня. Но иногда этого мало, иногда требуется чуть больше, чем быть командой. Дальше вы все поймете сами, ведь вас ждет КОРОЛЬ НОЧИ».*

#### Станция 4. Персонаж — Король Ночи

##### Описание героя:

Король Ночи хотел погрузить мир во тьму. По сериалу он хотел уничтожить Брана, который хранил в себе память обо всем.

##### Область задач для команды:

На станции Короля Ночи участникам надо максимально быстро растопить ледяной шарик, найти загадку и разгадать ее.

Игроки побеждают, если справляются с задачей и дают верный ответ через 6 минут. За каждые дополнительные 2 минуты — минус игрок. Если загадка не разгадана, участники проиграли.

##### Обращение персонажа станции к команде:

*«Король Ночи мечтает о том, чтобы на земле воцарились тьма и холод. И он очень близок к цели. Он уже заморозил то, что помогло бы вам его победить. Ваша задача предельно простая: разморозить шар и добыть то, что принесет победу вам — ответ. Но есть всего 6 минут. И надо успеть разморозить шар и громко хором сказать то, что надо. Каждые лишние 2 минуты — минус игрок из команды».*

##### Текст загадок и необходимые условия по их размещению:

Заранее заморозить воду в шариках (6-7 штук, чтоб на запас). В воде заламинированная бумажка, на которой текст:

— По мнению Квинтилиана, лжец должен обладать хорошей ЕЙ. Из этого афоризма можно сделать вывод, что к старости большинство людей становятся честнее.

— Ганнибал Лектор сказал, что ОНА заменяет ему вид из окна.

— В НЕЙ остается все хорошее о нас и все плохое о других.

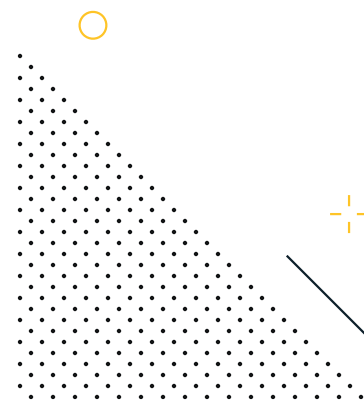
— Самая плохонькая ручка лучше самой хорошей ЕЁ. Назовите ЕЁ.

**Ответ:** память

##### Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:

*«Память — это шаг на пути к бессмертию каждого из нас. Именно поэтому столь важно помнить кто ты, откуда и для чего ты живешь. Помнить победы наших предков, и неудачи предшественников. Помнить родных и близких, и стремиться самим остаться в памяти других.*

Только память поможет в битве со злом, со смертью и с несправедливостью. Берегите ее, цените, тренируйте, расширяйте, учитесь помнить друзей, родных и близких. Мы живы и непобедимы, пока помним. А впереди вас ждет куда более трудное испытание, будьте начеку. Впереди вас ждет ПИТЕР (Питэр)».



## Станция 5. Персонаж — Питер Петтигрю

|15

### Описание героя:

Питер Петтигрю — для участников квеста просто Питер—предатель. И на своей станции он вводит всех в заблуждение, рассказывая историю о том, что он друг, а среди ведущих есть предатель, который готовит коварный план.

### Область задач для команды:

Участникам даются 4 листочка с отпечатками рук Короля Ночи, Таноса, Драко и Волан-де-Морта. И стакан, на котором отпечатки самого Питера (4 пальца и нет мизинца). Детям надо понять, что ни один из образцов на листочках не похож на те, что на стакане, и значит, предатель куда ближе.

Детям надо быть внимательными и догадаться, что предатель — Питер.

У участников есть 6 минут на разгадывание, опционально можно добавить еще пару минут. Если они не поняли: надо забрать 2-х игроков и получить половину наклейки. Если поняли: целую наклейку.

### Обращение персонажа станции к команде:

*«Здравствуйте, ребята. Я, в отличие от всех остальных, вам не враг. Я ваш друг.*

*Знаете, здесь все врут и хитрят. Нет никого, кто не имел тайны, и не пытался бы обмануть.*

*У меня есть секрет. Я знаю, что среди нас — ведущих квеста — есть предатель. Он нечист на руку. И замышляет злую штуку, которая коснется всех остальных. И в ваших силах остановить его. Но надо понять, кто же предатель. И вам надо быть внимательными. Правда кроется на кончиках пальцев.*

*После нашего совместного ужина я слышал, как один из них по телефону обсуждал коварный план. Я не видел лица, но он пил из стакана, который я забрал. И там есть отпечатки пальцев. Я добыл отпечатки каждого из них, вам надо сравнить и понять, кто же главный враг. У вас есть 6 минут на все».*

### Необходимые условия для организации станции:

Ведущему необходимо загнуть мизинец, как будто у него нет мизинца. Лучше использовать перчатки, чтобы дети не заметили именно «загнутость» (мало ли, привычка такая), но увидели, что на одной руке нет пальца.

**Для станции  
необходимо  
подготовить:**

**Напутственная  
речь персонажа  
станции команде  
по завершению  
конкурсных  
испытаний:**

— стакан с отпечатками пальцев Питера (без мизинца);

— листочки, на которых есть отпечатки правой руки всех, кто стоит на станциях — Танос, Драко, Король Ночи, Волан-де-Морт (Питера НЕТ).

Если выиграли: *«Браво! Вы поняли, что предатель — я! Моя фамилия Петтигрю! Я тот самый Питер Петтигрю, и предатель — мое второе имя. Я специально придумал эту историю, чтобы проверить, насколько вы доверчивы и невнимательны.*

*Вы молодцы, я удивлен. Продолжайте в том же духе, и всегда проверяйте всю информацию. Доверяйте, но не будьте наивными.*

*Ступайте и зрите в оба, ведь впереди зло ничуть не меньше, чем предательство. Впереди вас ждет ТОТ-КОГО-НЕЛЬЗЯ-НАЗЫВАТЬ (в случае если станция не является последней). И там каждый может оказаться ключевым игроком, который принесет победу».*

Если проиграли: *«Хахахаха! Вы так и не поняли? Предатель — я! Моя фамилия Петтигрю! Я тот самый Питер Петтигрю, и предатель — мое второе имя. Я специально придумал эту историю, чтобы проверить, насколько вы доверчивы и невнимательны. Неужели вы не заметили, что у меня нет пальца? И что на отпечатках тоже не хватает? В конце концов, в этом квесте все так или иначе олицетворяют пороки и плохие качества. Неужели вы думали, что будут исключения?*

*Ребята, не будьте наивными. Здесь вы сейчас просто потеряете 2 игроков. Но порой цена ошибки может быть намного дороже.*

*Ступайте и зрите в оба, ведь впереди зло ничуть не меньше, чем предательство. Впереди вас ждет ТОТ-КОГО-НЕЛЬЗЯ-НАЗЫВАТЬ (в случае если станция не является последней). И там каждый может оказаться ключевым игроком, который принесет победу. А я оставлю у себя вот его и ее (2 игроков)».*



## СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТИЯ КВЕСТА

117

Все участники квеста собираются в одном месте в круг и затем ведущий дает вводную, объясняет правила участия.

Ведущий: «Добрый день, дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас!

Сегодня у Вас есть уникальная возможность научиться распознавать проявления зла и успешно его побеждать. В этом вам поможет активное участие в квесте «Победить, нельзя проиграть!».

Для этого вам важно сформировать 5 команд по 10 человек или более (деление по отрядам или путем расчета на 1-5).

Получилось? Прошу определиться с капитаном команды.

Приглашаются капитаны для вручения маршрутных листов.

Разрешите представить наших ведущих станций: ... (перечисление имен ведущих и их ролей).

А сейчас мне бы хотелось провести небольшой инструктаж.

### **Инструктаж:**

У каждой команды есть маршрутный лист, прошу посмотреть на него, изучить. У каждой станции есть название и очередность. На каждую станцию отведено 10 минут. Для этого не нужно торопиться и самостоятельно контролировать время. О том, что ваше время подходит к концу, вам сообщит ведущий станции. Для того, чтобы вы смогли все успеть, предусмотрено время для перехода — 2 минуты. Важно соблюдать очередность.

### **Очередность:**

Волан-де-Морт будет Вас ждать \_\_\_\_\_ (локация)  
Танос будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)  
Драко Малфой будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)  
Король Ночи будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)  
Питер будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)

(можно заменить героев на женские / мужские, в зависимости от состава команды организаторов)

## СЦЕНАРИЙ ЗАКРЫТИЯ КВЕСТА

Прошу обратить внимание, что при успешном прохождении станции вы будете получать об этом отметку в своем маршрутном листе. Победит та команда, которая наберет больше всего очков и потеряет меньше всего игроков.

Пользоваться телефонами и интернетом запрещено. За нарушение правил будут введены санкции в виде вычета баллов.

После завершения прохождения всех станций мы встречаемся с вами здесь для подведения итогов. Вы готовы? Желаю вам удачи!».

После того, как все собрались в точке сбора, и были подсчитаны все баллы и подведены итоги, ведущий говорит:

*«Дорогие ребята, вы большие молодцы!*

*Вы прошли через сложные испытания с достоинством, показали себя храбрыми и мудрыми.*

*И пусть победителем стала команда \_\_\_\_\_, мы можем смело сказать, что каждый из вас — победитель. Ведь вы преодолели главные пороки общества, не сдались и сохранили команды. Вы, несомненно стали лучше, но в чем? Как вы думаете (необходимо опросить двух — трех человек со сцены)? Супер!*

*А сейчас предлагаю каждому выразить свое мнение о своих открытиях и достижениях на квесте!*

*И сделать это можно так — около сцены лежат стикеры и пишущие принадлежности, напишите и наклейте стикер на стену.*

*Наша команда благодарит вас за участие, и мы еще раз поздравляем команду победителей. Предлагаем вам сделать памятное фото».*

## НЕОБХОДИМЫЙ РЕКВИЗИТ

Весь необходимый реквизит для успешной реализации Квеста:

119

1. распечатанные маршрутные листы для команд (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
2. 25 наклеек (по 5 шт. для каждого администратора станции) о том, что участники прошли станцию. Их необходимо клеить в графу «Отметка о прохождении» в маршрутном листе. На всех станциях можно получить или НЕ получить наклейку (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
3. персональная футболка героя (в случае, если нет необходимого реквизита для идентификации персонажа), текст с приветственным и напутственным словом, описанием задания персонажа;
4. ручки на станции для каждого персонажа;
5. стикеры для подведения итогов;
6. реквизиты по станциям:

Герой	Время	Задача	Реквизит
<b>Волан-де Морт</b>	10 минут	Участникам необходимо разгадать 4 вопроса, ответы — качества учеников 4 факультетов Хогварста. Если на 1 из вопросов нет ответа — Волан-де морт забирает одного игрока себе. Если нет 2 ответов — 2 игроков.	Плащ, волшебная палочка, чалма (похожа на вторую голову).
<b>Танос</b>	10 минут	Участникам необходимо взять по одной карточке из 2-х стопок и выполнить задание. В одной стопке задание, во 2 стопке варианты, по которым делится команда.	Перчатка или камни бесконечности (синий, зеленый, желтый, красный, оранжевый, фиолетовый). Для проведения станции необходимо: карточки с заданиями.

**Драко  
Малфой**

10 минут

Участники встают в круг. Им надо до- считать до 33. Но если в числе есть цифра 3, то надо молча хлопнуть в ладоши. Количество хлопков должно совпа- дать с числом (3, 13, 23, 30, 31, 31, 33). Задача: пройти максимум с 3 попыток. Каждая до- полнительная попытка — минус игрок.

Парик блондинки, волшебная палочка, шарф Слизерина.

**Король Ночи**

10 минут

Участникам необхо- димо растопить шар и разгадать загадку, которая скрыта внутри. Можно дать подсказку, забрав одного из члена команды

Маска Короля ночи. Если маски нет: копье, голубые линзы, игру- шечный дракончик.

Для проведения станции необходимо: воздушные шары, в которых заморажи- ваются бумажки с за- гадкой, секундомер.

**Питер  
Петтигрю**

10 минут

Участникам необходи- мо ознакомится с рек- визитом и догадаться о том, кто из команды ведущих предатель. Этот раунд можно пройти, в случае если кто то из участни- ков догадается о том, что предатель Питер или отдать 2 игроков.

Никакого костюма, персонаж именуется сокращенно — Пи- тер. Администратору станции необходимо загнуть мизинец, буд- то его нет.

Для проведения станции необходимо: стакан с отпечатка- ми пальцев Питера + листочек, на котором есть отпечатки правой руки всех админи- страторов станций — Танос, Драко, Король Ночи, Волан-де-Морт, Питер.

## МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНД

Маршрутный лист выдается капитанам команд перед началом прохождения квеста. В маршрутном листе будет зафиксирован результат прохождения командами станций квеста — отметки о прохождении станции, о штрафных и дополнительных баллах. Каждый персонаж клеит наклейку в «свое окно».

|21



Отсканируйте QR-код и загрузите  
необходимые для проведения  
квест-игры материалы.

## Квест «Сила в каждом из нас»

### О КВЕСТЕ «СИЛА В КАЖДОМ ИЗ НАС»

В Квесте задействовано 6 персонажей (героев), 5 станций и 5 команд, состоящих из 20 и более детей (регулируется в зависимости от количества детей в ДОЛ). Каждый персонаж дает участникам определенное задание — интеллектуальное либо физическое. За правильно и успешно выполненное задание команда получает отметку (наклейку) о прохождении станции в маршрутном листе. Побеждает та команда, которая собрала все наклейки и потеряла меньше всего баллов.

**Персонажи:** Персонажами (героями) Квеста являются герои серии романов о Гарри Поттере:

- Гарри Поттер;
- Гермиона;
- Рон Уизли;
- Невилл Долгопупс;
- Дамблдор и Северус Снегг.

Продолжительность Квеста 60-80 минут.

**Продолжительность:** Продолжительность выполнения заданий на каждой станции — 10 минут.

Станции рекомендуется располагать на расстоянии не менее 80-100 метров (при возможности).

Открытие и закрытие квеста лучше проводить на одной из станций.

**Порядок перемещения:**

Каждой команде необходимо пройти все 5 станций последовательно (произвольное перемещение не разрешается), то есть, очень важно соблюдать порядок перемещения команд от станций к станциям:

- Гарри Поттер отправляет команды только к Гермионе;
- Гермиона — только к Рону Уизли;
- Рон Уизли — только к Невиллу Долгопупсу;
- Невилл Долгопупс — только к Дамблдору и Северусу Снеггу;
- Дамблдор и Северус Снегг — только к Гарри Поттеру.

**Место проведения:**

Квест можно проводить как на открытой площадке (при хорошей и ясной погоде), так и на закрытой площадке (при непогоде).

**Маршрутный лист:**

Перед проведением игры необходимо провести открытие, в рамках которого объяснить правила участия в квесте, выдать маршрутный лист и обозначить места расположения станций.

Когда команда подходит к персонажу на станции, один представитель команды отдает маршрутный лист администратору станции. После прохождения испытания герой станции делает метку в маршрутном листе — ставит наклейку о прохождении, делает заметку (при наличии штрафных или дополнительных очков).

**Подведение итогов:**

После того, как все команды проходят все станции, объявляется общий сбор на площадке для подведения итогов игры, производится подсчет баллов и определяется команда победителей.



## Станция 1.

ОПИСАНИЕ ГЕРОЯ, ПРИВЕТСТВЕННАЯ РЕЧЬ  
И НАПУТСТВЕННАЯ РЕЧЬ

<b>Описание героя:</b>	Персонаж — Гарри Поттер Гарри Поттер за мир и возможность найти мирный выход.
<b>Область задач для команды:</b>	Участникам необходимо разделиться на 2 команды. У каждой команды будет свое условие и роль. Их задача — договориться. Когда приходят участники, Гарри проникновенно говорит:
<b>Обращение персонажа станции к команде:</b>	<i>«Ребята, как здорово, что вы согласились нам помочь. Грамотные переговоры — залог успешного разрешения любой ситуации. Мирные переговоры способны спасти тысячи жизней. И вам сейчас надо будет показать, насколько вы способны вести переговоры и умеете ли договариваться.</i> <i>Вам сейчас надо встать в одну линию. Теперь рассчитайтесь на первый-второй. Первые — это одна команда, вторые — другая. Я даю вам задания и две минуты на ведение стратегии. Ваша задача — провести переговоры и прийти к общему решению».</i>
<b>Текст заданий для детей:</b>	Задание для команды 1: «Вы — Тушканчики Наземные. Вы превосходно делаете варенье из косточек апельсинов. Поэтому каждый год вы собираетесь на апельсиновой плантации, чтобы собрать как можно больше плодов. И каждый год вы сталкиваетесь с проблемой, что Подземные Тушканчики (о, эти коварные существа!) отбирают у вас часть урожая. Хватит это терпеть! Сегодня вы должны решить раз и навсегда, как вы будете делить плоды апельсинов в этом и всех последующих годах. Вы должны на выгодных для вашего семейства условиях договориться с Подземными Тушканчиками, чтобы как можно большая часть урожая принадлежала вам. Вы должны добыть как можно больше апельсинов! Как можно больше!». Задания для команды 2: «Вы — Тушканчики Подземные. Вы замечательно делаете гамаки для своего потомства из шкурки апельсинов. Поэтому каждый



год вы собираетесь на апельсиновой плантации, чтобы собрать как можно больше плодов. И каждый год Вы сталкиваетесь с проблемой, что Наземные Тушканчики (о, эти коварные существа!) отбирают у вас часть урожая. Хватит это терпеть! Сегодня вы должны решить раз и навсегда, как вы будете делить плоды апельсинов в этом и всех последующих годах. Вы должны на выгодных для вашего семейства условиях договориться с Наземными Тушканчиками, чтобы как можно большая часть урожая принадлежала вам. Вы должны добыть как можно больше апельсинов! Как можно больше!».

**Напутственная  
речь персонажа  
станции команде  
по завершению  
конкурсных испытаний:**

*«Поздравляю, вы смогли договориться и показали, что умеете вести грамотные и экологичные переговоры. Спасибо, что внесли вклад в победу добра над злом. Дальше вас ждет задача на интеллект, и задаст вам ее Гермиона».*

## Станция 2. Персонаж — Гермиона

**Описание героя:** Гермиона — умная и эрудированная.

**Область задач для команды:** У Гермионы будет задача на логику. На размышление все то время, которое останется у ребят, после того, как они прибегут и получают задание. Если решат очень быстро, можно предложить им второе задание и дать заработать еще одну наклейку-бонус. Но говорить им заранее об этом не надо.

**Обращение персонажа станции к команде:**

*«Привет, ребята! Мне очень нужна ваша помощь и ваш интеллект. У меня непростая задача, и я уверена, что вы справитесь!»*

**Загадки:**

Загадка 1: Вы стоите у реки, у вас есть фляжки на 5 и 3 литра. Вам нужно отмерить 1 литр воды. Как вы это сделаете?

Ответ: Заполните 3-х литровую фляжку. Налейте ее в 5-и литровую. Заполнить еще раз 3-х литровую, и налейте снова в 5-и литровую фляжку. В 3-х литровой фляжке у вас останется один литр воды.

Если у команды осталось время, то задается Загадка 2: Вы находитесь у реки. У вас есть только фляжки на 5 и 3 литра. Вам нужно отмерить 4 литра воды. Как вы это сделаете?

Ответ: Вы должны заполнить фляжку на 3 литра и влить во фляжку на 5 литров. Еще раз должны заполнить фляжку на 3 литра и вылить ее во фляжку на 5 литров. В 3-х литровой фляжке у вас останется литр воды. Полностью выливаете фляжку на 5 литров, заливайте туда оставшийся литр из 3-х литровой фляжки, еще раз набираете 3-х литровую фляжку и выливаете в 5-и литровую. У вас получится 4 литра.

**Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:**

*«В мире есть добро и зло, черное и белое, то, что дает силы и веру и то, что пытается их отнять. Но есть сила, которая непоколебима, — разум и интеллект. Развивайте его, развивайте каждый миг, и вы будете непобедимы. Поздравляю вас с прохождением станции. (Если команда не разгадала загадку: сочувствую, что пока эта станция вам оказалась не по зубам, но зато вы знаете свою точку роста).*

*Дальше вас ждет Рон, и его задание проверит, насколько вы умеете поддерживать, слушать и слышать».*

### Станция 3. Персонаж — Рон Уизли

|27

**Описание героя:** Рон — добрый друг, плечо и опора.

**Область задач для команды:** Команда выбирает одного игрока, и ему завязывают глаза. После этого ведущий станции раскладывает мячики по площадке в рандомном порядке. Задача команды: не называя слов «направо», «налево», «вперед», «назад» объяснить представителю команды, где находятся мячики, а тот вслепую собирает их. (Секрет: проще, если они выберут условные обозначения для замены запрещенных слов — «стул», «клубника», и т.д.).

**Обращение персонажа станции к команде:** *«Ребята, привет! Вы можете быть бесконечно сильными, но если в вашей команде есть слабое звено, его надо поддержать, иначе смысла в вашей силе нет. Выберите того, кто больше всего нуждается в вашей команде в поддержке.»*

Теперь задание: мы завяжем ему глаза, и я разложу артефакты, которые ему надо собрать. Ваша задача: не называя слов «направо», «налево», «вперед», «назад» объяснить представителю вашей команды, где находятся мячики. Лучше договориться сейчас об условных обозначениях этих слов.

Вы получите столько баллов, сколько артефактов соберете. Максимум 5».

**Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:** *«Тяжело было? Работать в команде не всегда просто: надо быть внимательным, причем не только к тому, что делаешь сам, но и к окружающим тебя людям.»*

*Будьте командой, и вас не победит никто. Ведь сильнее дружбы и взаимовыручки нет ничего.*

*Дальше вас ждет еще один храбрый член нашей команды — Невилл Долгопупс. И он проверит вашу выносливость».*

## Станция 4. Персонаж — Невилл Долгопупс

**Описание героя:** Невилл — сильный, смелый и выносливый.

**Область задач для команды:** Простоять в планке 30 минут суммарно. То есть им надо догадаться, что лучше сразу встать в планку, пока время идет, и стоять сначала максимально всем, потом кто может — стоит, остальные — отдыхают и помогают. Если набрали 30 минут — это 10 баллов. Каждые три минуты НЕДОБОРА — минус балл. Недобор в 1-2 минуты — все равно минус балл. То есть:

30 мин = 10 баллов

27-29 мин = 9 баллов

24-26 мин = 8 баллов

21-23 мин = 7 баллов

18-20 мин = 6 баллов

15-17 мин = 5 баллов

12-14 мин = 5 баллов

9-11 мин = 4 балла

6-8 мин = 3 балла

3-5 мин = 2 балла

1-2 мин = 1 балл

**Обращение персонажа станции к команде:**

*«Здравствуйте, ребята! Интеллект, взаимовыручка и сила — это хорошо. Но без силы воли, дисциплины и выносливости от них мало проку. Скажу сразу: ваша задача за оставшееся время (+/- 10 мин) простоять суммарно 30 минут в планке. То есть, каждая ваша минута — вклад в общую копилку. Может 4 человека стоять по 7 минут, можете все по три минуты и т.д. Внесите максимум в эту копилку».*

**Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:**

*«Вы молодцы. Каждый сделал все, чтобы команда получила максимум баллов. Но вы знаете, что можете лучше, каждый из вас сильнее, чем думает. Выпустите силу на волю.*

*А дальше вас ждет непростой выбор у наших профессоров: Дамблдора и Северуса Снегга».*

## Станция 5. Персонаж — Дамблдор и Северус Снегг.

**Описание героя:** Дамблдор и Снегг — оба хорошие, но не всегда известны, кто есть кто и кто на чьей стороне.

**Область задач для команды:** Участникам не говорят, кто из них кто. Оба держат шкатулки. И дают задачу:

Есть две шкатулки. В одной — победа, в другой — поражение.

Шкатулку с победой держит Дамблдор, и он говорит только правду.

Шкатулку с поражением держит Снегг, и он всегда врет.

Вы не знаете, кто есть кто, и что в какой шкатулке.

Вы можете задать только один вопрос, чтобы определить, что в шкатулке.

Какой вопрос вы зададите, чтобы победить?

Задавать вопросы можно, только ограничиваясь этим местом.

Ответ: Дети должны спросить: «Если я обращаюсь к другому человеку, в его ли шкатулке победа, что он скажет?».

Если ответит «Да», то перед вами человек со шкатулкой с победой. Если ответит «Нет», то идите к другому человеку.

**Обращение персонажа станции к команде:**

*«Здравствуйте, ребята. Мы не будем говорить, кто из нас кто. Мы сразу скажем, вам надо применить все способности, чтобы суметь победить. Задача такова:*

*Один из нас Дамблдор, а второй — Северус Снегг. У Дамблдора в шкатулке — победа, а Снегга — поражение. Дамблдор всегда говорит правду. Снегг всегда врет. Вы не знаете, кто из нас кто, и что в какой шкатулке.*

*Вы можете задать лишь один вопрос любому из нас. Задайте такой вопрос, чтобы понять, где победа. И попросите открыть шкатулку.*

*Подумайте хорошенько, второго шанса нет».*

**Напутственная  
речь персонажа  
станции команде  
по завершению  
конкурсных  
испытаний:**

Если выиграли: *«Поздравляем, вы справились и смогли найти правду там, где не все так просто. Это тоже талант, и умение задавать вопросы и слышать ответы — бесценный дар. Спасибо вам за это. Дальше вас ждет Гарри Поттер, который проверит, как вы умеете договариваться».*

Если проиграли: *«Увы, вы не справились и не смогли найти правду. Но вы получили что-то большее, чем просто победа, вы получили опыт. Учитесь думать и спрашивать, ведь умение задавать вопросы и слышать ответы — бесценный дар. Спасибо вам за это. Дальше вас ждет Гарри Поттер, который проверит, как вы умеете договариваться».*

Все участники квеста собираются в одном месте в круг, и затем ведущий дает вводную, объясняет правила участия.

Ведущий: *«Добрый день, дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас!»*

*В мире волшебников произошел бой между Хогвартсом и Волан-де-Мортом. И злые маги смогли вывести из строя шестерых волшебников, отделив их души от тел. Так вышло, что эти души вселились в ребят из нашей команды. Нам надо помочь им вернуться в свои тела, и спасти при этом и наших ребят: двум душам тяжело соседствовать в одном теле.*

*Маги утратили свои силы и не знают, как быть. Вам надо показать, что сила, ум, выносливость и другие таланты есть в каждом, независимо от магических способностей. Пока герои не верят в это, и готовят для вас задания для проверки.*

*Сегодня у вас есть уникальная возможность помочь волшебникам и доказать, что героем может быть каждый. В этом вам поможет активное участие в квесте «Сила в каждом из нас».*

*Для этого вам важно сформировать 5 команд по 10 человек или более (деление по отрядам или путем расчета на 1-5).*

*Получилось? Прошу определиться с капитаном команды.*

*Приглашаются капитаны для вручения маршрутных листов.*

*Разрешите представить наших ведущих станций: ... (перечисление имен ведущих и их ролей).*

### **Инструктаж:**

А сейчас мне бы хотелось провести небольшой инструктаж:

У каждой команды есть маршрутный лист, прошу посмотреть на него, изучить. У каждой станции есть название и очередность. На каждую станцию отведено 10 минут. Для этого не нужно торопиться и самостоятельно контролировать время. О том,

что ваше время подходит к концу вам сообщит ведущий станции. Для того, чтобы вы смогли все успеть, предусмотрено время для перехода — 2 минуты. Важно соблюдать очередность.

**Очередность:** Гарри Поттер будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)  
 Гермиона будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)  
 Рон Уизли будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)  
 Невил Долгопупс будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)  
 Дамблдор и Северус Снегг будет ждать вас \_\_\_\_\_ (локация)

(можно заменить героев на женские / мужские, в зависимости от состава команды организаторов, можно добавлять помощников — Макгонагал, Полумна Лавгуд, Добби, Братьев Уизли, Джинни и т.д.).

Прошу обратить внимание, что при успешном прохождении станции вы будете получать об этом отметку в своем маршрутном листе. Победит та команда, которая наберет больше всего очков и прошла все станции.

Пользоваться телефонами и интернетом запрещено. За нарушение правил будут введены санкции в виде вычета баллов.

После завершения прохождения всех станций мы встречаемся с вами здесь для подведения итогов. Вы готовы? Желаю вам удачи!».



После того, как все собрались в точке сбора, и были подсчитаны все баллы и подведены итоги, ведущий говорит:

*«Дорогие ребята, вы большие молодцы!*

*Вы прошли через сложные испытания с достоинством, показали себя сильными, смелыми, мудрыми — настоящие волшебники!*

*И пусть победителем стала команда \_\_\_\_\_, мы можем смело сказать, что сила действительно есть в каждом из вас. Вы преодолели все испытания и показали, что для того, чтобы творить добро, не обязательно иметь сверхспособности. Вы, несомненно, стали лучше, но в чем? Как вы думаете (необходимо опросить двух-трех человек со сцены)?*

*Супер!*

*А сейчас предлагаю каждому выразить свое мнение о своих открытиях и достижениях на квесте!*

*И сделает это можно так — около сцены (точки сбора) лежат стикеры и пишущие принадлежности, напишите и наклейте стикер на стену.*

*Наша команда благодарит вас за участие, и мы еще раз поздравляем команду победителей. Предлагаем вам сделать памятное фото!».*

## НЕОБХОДИМЫЙ РЕКВИЗИТ

Для успешной реализации Квеста вам необходимы реквизиты:

1. распечатанные маршрутные листы для команд (доступны при переходе по ссылке в qr коде);
2. 25 наклеек (по 5 шт. для каждого администратора станции) о том, что участники прошли станцию. Их необходимо клеить в графу «Отметка о прохождении» в маршрутном листе. На всех станциях можно получить или НЕ получить наклейку (доступны при переходе по ссылке в qr коде);
3. персональная планшетка героя с приветственным и напутственным словом, описанием задания персонажа;
4. ручки на станции для каждого персонажа;
5. стикеры для подведения итогов;
6. реквизиты по станциям:

Герой	Время	Задача	Реквизит
Гарри Поттер	10 минут	Переговоры тушканчиков	Распечатанный текст для администратора.
Гермиона	10 минут	Вопрос на логику	Распечатанный текст для администратора станции.
Рон Уизли	10 минут	Поддержка: провести участника команды с завязанными глазами, чтобы он собрал мячики: чутье других, умение слушать и слышать	- 5 теннисных мячиков; - пакет / корзинка, куда собирать; - платок или маска для глаз (завязывать глаза).
Невилл Долгопупс	10 минут	Простоять в планке 30 минут суммарно	Секундомер и калькулятор для подсчета. Желательно, чтобы был помощник.
Дамблдор и Северус Снегг	10 минут	Задача про выбор: две шкатулки	Две шкатулки.

## МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНД

Маршрутный лист выдается капитанам команд перед началом прохождения квеста. В маршрутном листе будет зафиксирован результат прохождения командами станций квеста — отметки о прохождении станции, о штрафных и дополнительных баллах. Каждый персонаж клеит наклейку в «свое окно».

135



Отсканируйте QR-код и загрузите  
необходимые для проведения  
квест-игры материалы.



Квиз — это интеллектуально-развлекательная игра, в которой нужно отвечать на разные вопросы (в основном на логику и эрудицию, а также про музыку и кино).

Квиз — это командная игра, участие в которой принимает не менее 3-х команд, в которых количество игроков может варьироваться от 3-х до 8-ми человек.

Баллы начисляются за верные ответы на вопросы викторины.

Игра состоит из 4-х туров.

Вопросы 1 тура состоят из 10 графических изображений, задача участников — отгадать все ассоциации на заданную тематику. На решение каждого вопроса участникам дается 1 минута, ответы вносятся в бланки.

2 тур состоит из 10 логических вопросов, объединенных общей тематикой. Задача участников — вписать ответы на заданные ведущим вопросы в бланк ответов. На решение каждого вопроса дается 1 минута.

В рамках 3 тура участникам необходимо сопоставить 20 картинок, обозначенных буквами и цифрами. На прохождение данного тура участникам дается 10 минут, ответы вносятся в бланк.

4 тур — музыкальный. Для участников воспроизводятся различные мелодии и задаются тематические вопросы, ответы на которые вносятся в бланк. Каждый «музыкальный» вопрос воспроизводится 2 раза.

Победившей признаётся команда, которая набрала наибольшее количество баллов. Она награждается призами. Чем больше призов, тем они ценнее, тем интереснее и азартнее проходит игра.

Данная технология позволяет «превратить» просветительское мероприятие в интерактивное соревнование.

## Квиз игра «Дружба народов»

### О КВИЗЕ «ДРУЖБА НАРОДОВ»

37

В Квизе задействовано 4 представителя оргкомитета (ведущий и 3 администратора), 3 и более команды, состоящие из 3-8 участников (регулируется в зависимости от общего количества участников). Ведущий зачитывает задание для участников, администраторы занимаются подсчетом баллов, заработанных участниками в ходе каждого тура, и переключают сопроводительную презентацию. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Побеждает та команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

**Продолжительность:** Продолжительность Квиз-игры 40-60 минут.

Игра состоит из 4-х туров:

- 1 тур. Картинки. Тема «Страны»;
- 2 тур. Вопросы на логику. Тема «Дружба»;
- 3 тур. Сопоставление картинок. Тема «Национальные блюда»;
- 4 тур. Музыкальный.

Продолжительность выполнения заданий в каждом туре — 10 минут.

Квиз-игру рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

Перед проведением игры необходимо провести открытие, в рамках которого объяснить правила участия в квизе, выдать бланки для ответов и обозначить месторасположение администраторов, ведущих подсчет баллов участников. После прохождения каждого тура необходимо озвучивать правильные ответы и промежуточные результаты игры.

После прохождения игры производится подсчет суммарного количества баллов каждой команды и определяется команда победителей.

**1 тур. Картинки.  
Тема «Страны»****Область задач  
для команды:****СПИСОК СОПРОВОДИТЕЛЬНЫХ  
ВОПРОСОВ И ЗАДАНИЙ, РЕЧЬ ВЕДУЩЕГО  
И ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ.**

Описание тура: Первый тур состоит из 10 картинок, объединенных общей темой — государство. Страны мира загаданы различным образом — через ребусы, ассоциации, известные факты, фильмы, песни. Вопросы воспроизводятся путем трансляции сопроводительной презентации (2-4 слайды).

Участникам необходимо отгадать 10 стран за 10 минут, ответы записать в бланки.

Текст вопросов и ответов для ведущего:

**1 вопрос.** Здесь мы видим человечка, который показывает на себя, как бы говоря «Я». Далее у нас ПОНИ, и снова человечек. Получаем — ЯПОНИЯ

**2 вопрос.** Мы видим горы, и, казалось бы, какая же страна? Но здесь важно еще и то, что горы не какие-то конкретные, а просто черные. Черные горы = ЧЕРНОГОРИЯ.

**3 вопрос.** На красном фоне всем знакомая корзина, надеемся, все узнали логотип Алиэкспресс, и страна, конечно же, КИТАЙ.

**4 вопрос.** Мы видим самый знаменитый символ столицы этой страны — Бранденбургские ворота, ну а для тех, кто сомневался, внизу еще и цифры — 09/05 — это 9 мая, День Победы Красной Армии и советского народа над нацистской Германией в Великой Отечественной войне. Страна, разумеется, ГЕРМАНИЯ.

**5 вопрос.** Ну здесь совсем просто, Микки Маус, лягушка, Эйфелева башня — все это атрибуты ФРАНЦИИ.

**6 вопрос.** Перед вам майка, на которой цифры 5:0. Сразу же вспоминаем известнейшую песню Аргентина-Ямайка 5:0. И вы уже, наверно, догадались, что из двух стран надо выбирать ЯМАЙКУ, потому что нарисован счет на майке, и флаг Ямайки на цифре 0.

**7 вопрос.** Мы видим цифры 19/26/1, и сверху подсказка в виде азбуки, значит, надо было взять алфавит и найти буквы, которые стоят под этими цифрами. И получаем страна США.

**8 вопрос.** Здесь интересный ребус, и он очень простой. 90-60-90 — всем известные параметры фигуры, и 60 здесь — талия. А с буквой И получится ИТАЛИЯ.

**9 вопрос.** Тут классический ребус — КА над буквой А, и страна КАНАДА.

**10 вопрос.** Мы видим две тарелки, значит, кто-то собирается есть. На первой тарелке горящая лампочка. А горящая лампочка чаще всего символизирует идею. Надо было вспомнить знаменитый слоган «Есть идея, есть икея». И все это на фоне блеклого флага страны, в которой зародилась Икея — ШВЕЦИИ.

**2 тур.** Описание тура: Тур состоит из 10 логических вопросов, все вопросы объединены общей темой — Дружба. Тема является подсказкой для участников при ответе на вопросы. После воспроизведения 10 вопросов ведущим повторно зачитываются все вопросы, участникам дается дополнительных 2 минуты на то, чтобы додумать и записать все ответы в бланки. Вопросы и ответы транслируются в сопроводительной презентации (5-15 слайды — вопросы, 16-26 — ответы).

**Область задач для команды:** Участникам зачитываются вопросы, ответы на которые необходимо занести в бланк в течение 10 минут (1 вопрос=1 минута).

Текст вопросов и ответов для ведущего (воспроизводятся вместе, последовательно):

**Вопрос 1.** На выставке сельскохозяйственной продукции в Брюсселе году СЛУЧИЛАСЬ НИЧЬЯ, получив «Золотую медаль». Какие два слова мы заменили словами «СЛУЧИЛАСЬ НИЧЬЯ»?

**Ответ:** Победила дружба (пила «Дружба»).

Ярмарка сельскохозяйственная, ну а тема тура должна была стать вам подсказкой.

**Вопрос 2.** Сериал «Моя прекрасная няня» в разных странах снимается по-своему. В американском варианте у няни Вики еврейский акцент, в российском — украинский, в казахском — узбекский. Такая вот ЖИВАЯ ПРАВДА.

Какие слова мы заменили словами «ЖИВАЯ ПРАВДА»?

**Ответ:** Дружба народов.

В каждой стране выбирается акцент дружественного народа.

**Вопрос 3.** В Москве на одном заводе прошел конкурс на лучший памятник. Победил проект, изображающий дружбу двух персонажей басен Крылова. Что держат эти герои?

**Ответ:** Плавленный сырок «Дружба».

Ворона и лисица не поделили сыр в басне Крылова, но тут они примирились.

**Вопрос 4.** Режиссер Елена Громова утверждает, что ее театр — ЭТО ДРУЖБА. Какие три слова в этом вопросе мы заменили словами «ЭТО ДРУЖБА»?

**Ответ:** Начинается с улыбки.

Театр, по ее мнению, начинается с улыбки, а не с вешалки.

**Вопрос 5.** Посетитель форума на портале wood.ru уверяет оппонентов в надежности отечественной техники. В доказательство он цитирует строчку из детской песни. Воспроизведите эту строчку.

**Ответ:** «Дружба крепкая не сломается».

Опять вопрос про пилу «Дружба».

**Вопрос 6.** Дуплет. Дуплет — это два вопроса в одном, и чтобы получить балл, надо ответить верно на оба вопроса. Ответ к одному вопросу может помочь вам с ответом на второй.

1. Напишите букву, которая выделена синим цветом в русскоязычном постере к фильму «Запрос в друзья».
2. Напишите букву, которая выделена синим цветом в англоязычном постере к фильму «Запрос в друзья».

**Ответ:** 1. в; 2. f.



В названии «Запрос в друзья» буква «в» стилизована под логотип «ВКонтакте», а в английском названии «Friend request» буква «f» стилизована под логотип Facebook.

**Вопрос 7.** На слова о том, что хороший царь должен делать друзьям добро, а врагам зло, философ Аристотель поправил: «Друзьям делать добро, а врагов...» Продолжите фразу.

**Ответ:** Делать друзьями.

Тема «дружба» и тут должна была вам помочь.

**Вопрос 8.** Послушайте отрывок из короткой геометрической сказки Алексея Зайцева:

Летом во дворе почти каждый день гуляла компания треугольников и квадратов. Глядя, как весело они играют, овал захотел с ними подружиться. Но как-то...

Выразите двумя словами проблему овала.

**Ответ:** Не вписался.

Сложно вписать овал в квадрат или треугольник. Такая вот игра слов. Поаплодируйте, кто угадал.

**Вопрос 9.** В одной детской сказке с главным героем сначала никто не хочет дружить, но, подойдя поближе, все обнаруживают для себя выгоду. Назовите главного героя этой книжки.

**Ответ:** 0. / Зачёт: Ноль, нолик.

Другие цифры, подойдя поближе к ничего из себя не представляющему нулю, вдруг в десять раз увеличивают свое значение. Нулевой вопрос.

**Вопрос 10.** Статья о нормализации международных отношений озаглавлена так: «Россия и США будут МАХАТЬ Белыми ФЛАГАМИ».

Какие слова, начинающиеся на одну и ту же букву, мы заменили на «МАХАТЬ ФЛАГАМИ»?

**Ответ:** Дружить домами.

Страны будут дружить Белыми домами. В России тоже есть Белый дом.

### 3 тур. Сопоставление картинок. Тема «Национальные блюда»

#### Область задач для команды:

Описание тура: На картинках сопроводительной презентации изображены страны и блюда. Даны страны — Великобритания, Киргизия, Италия, Грузия, Испания, Чехия, Украина, Узбекистан, Турция, Мексика, и даны блюда — кнедлики, паэлья, лагман, хинкали, пудинг, самса, ризотто, кебаб, тортилья и борщ (27-28 слайд).

Участникам необходимо сопоставить страну и ее национальное блюдо. Страны обозначены цифрами, а блюда — буквами, в бланках ответов необходимо записать букву, которая соответствует именно этой цифре.

Текст ответов для ведущего:

1-Е Великобритания — Пудинг

2-С Киргизия — Лагман

3-Г Италия — Ризотто

4-Д Грузия — Хинкали

5-В Испания — Паэлья

6-А Чехия — Кнедлики

7-И Украина — Борщ

8-F Узбекистан — Самса

9-Н Турция — Кебаб

10-И Мексика — Тортилья

### 3 тур. Музыкальный

#### Область задач для команды:

Описание тура: На картинках сопроводительной презентации отображены вопросы к сопроводительным аудиофайлам (29-30 слайд — вопросы, 1-10 аудиофайлы — содержат вопрос).

Участникам необходимо ответить на заданный вопрос, прослушав аудиофайлы.

Текст вопросов и ответов для ведущего (воспроизводятся вместе, последовательно):

**1 вопрос.** Назовите фильм. Культовый фильм, который всем обязательно стоит посмотреть, если не видели. **НАЗАД В БУДУЩЕЕ.**

**2 вопрос.** Назовите бренд. Популярный немецкий бренд, у которого всегда очень крутая и оригинальная реклама, в данном случае с курицами — **МЕРСЕДЕС**.

**3 вопрос.** Назовите язык. Все узнали, наверняка, что это Наталья Орейро и саундтрек к сериалу «Дикий ангел», ну а поет Наталья Орейро, конечно, на **ИСПАНСКОМ ЯЗЫКЕ**.

**4 вопрос.** Назовите мультфильм. Мультфильм, так или иначе связанный с темой квиза и повествующий о загадочном востоке — **«АЛЛАДИН»**.

**5 вопрос.** Назовите поэта. Мы не могли обойти татарский язык и **ГАБДУЛЛУ ТУКАЯ**. И туган тел — одно из самых известных его произведений, ставшее песней.

**6 вопрос.** Назовите язык. Все узнали **НЕМЕЦКИЙ ЯЗЫК**? Кто узнал — молодцы!

**7 вопрос.** Назовите кинокомпанию. Сложно, да. Наверно самый сложный вопрос — это **«Ворнер Бразерс»!**

**8 вопрос.** Назовите группу. Неподражаемые **Imagine Dragons**, да, это они.

**9 вопрос.** Назовите язык. Неподражаемое «же тем», и конечно, **ФРАНЦУЗСКИЙ ЯЗЫК**.

**10 вопрос.** Назовите сериал. Сериал, о котором уже был вопрос — **«МОЯ ПРЕКРАСНАЯ НЯНЯ»**.

Все участники квиза собираются в зале, рассаживаются по местам, затем ведущий дает вводную, объясняет правила участия.

Ведущий: *«Добрый день, дорогие участники! Мы рады приветствовать вас!»*

Сегодня у вас есть уникальная возможность расширить свою эрудицию, узнав о культуре, обычаях народов мира. В этом вам поможет активное участие в квиз-игре «Дружба народов».

Для этого вам важно сформировать команды, состоящие из 3-х и более человек, и сесть в одном месте.

Получилось? Прошу определиться с капитаном команды.

Приглашаются капитаны для вручения бланков, в которые вы будете вносить ответы на вопросы каждого из туров и сдавать их нашей счетной комиссии, которая находится \_\_\_\_\_.

**Инструктаж:**

А сейчас мне бы хотелось провести небольшой инструктаж:

У каждой команды есть бланк, прошу посмотреть на него, изучить. В рамках игры вам предстоит пройти 4 тура, ответы на который, как я сказал ранее, вы будете вносить в бланк. Обязательно подпишите его. За каждый правильный ответ на вопрос вы будете получать по 1 баллу. Победу одержит команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам участия во всех турах игры.

На каждый тур отведено 10 минут, это 1 минута на вопрос. Не нужно торопиться и самостоятельно контролировать время. Мы предупредим вас о том, что время подходит к концу.

Пользоваться телефонами и интернетом запрещено. За нарушение правил будут введены санкции в виде вычета баллов.

Вы готовы? Желаю вам удачи!».

## СЦЕНАРИЙ ЗАКРЫТИЯ КВИЗА

После того, как были подсчитаны все баллы, и подведены итоги, ведущий говорит:

|45

*«Дорогие ребята, вы большие молодцы!*

*Мы благодарим вас за участие в мероприятии. Было полезно?*

*По итогам подсчета баллов 3 место заняла команда \_\_\_\_\_, 2 место \_\_\_\_\_ и 1 место команда \_\_\_\_\_, давайте поаплодируем победителям.*

*А сейчас предлагаю каждому выразить свое мнение о своих открытиях и достижениях!*

*И сделает это можно так — около сцены (месторасположение счетной комиссии) лежат стикеры и пишущие принадлежности, напишите и наклейте стикер на стену.*

*Наша команда благодарит вас за участие, и мы еще раз поздравляем победителей. Предлагаем вам сделать памятное фото!».*

## НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации Квиза вам необходимы следующие материалы:

1. распечатанные бланки для ответов (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
2. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
3. сопроводительные аудиофайлы;
4. стикеры для сбора обратной связи.

## БЛАНКИ ДЛЯ ОТВЕТОВ



Бланк ответов выдается капитанам команд перед началом прохождения квиза. В бланках ответов будет зафиксирован результат прохождения командами туров квиза — отметки о количестве баллов, о штрафных баллах.

Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения квиз-игры материалы.

**стол  
в формате  
кейс-  
чемпионата  
«Террито-  
рия мира»****Эксперты:**

Экспертами кейс-чемпионата выступают представители организаций, чья сфера деятельности и компетенций связана с профилактикой терроризма и экстремизма.

**Продолжительность:**

Продолжительность кейс-чемпионата 60-90 минут.

Сценарный план кейс-чемпионата представлен в отдельном блоке.

Кейс-чемпионат рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После прохождения чемпионата производится подсчет суммарного количества баллов в оценочных листах экспертов и определяется команда победителей.

**О КЕЙС-ЧЕМПИОНАТЕ «Территория мира»**

В кейс-чемпионате задействовано 3 представителя оргкомитета (модератор и 2 администратора), 5 команд, состоящих из 3-8 участников (регулируется в зависимости от общего количества человек).

Мероприятие проводится в формате кейс-чемпионата (кейс — метод ситуативного анализа). Команды участников в ходе мероприятия должны решить ситуационные кейсы на такие темы, как: «Переговоры с террористами и экстремистами», «Экстремизм в интернет пространстве», «Экстремистские организации», «С тревогой не шутят», «Кто, почему и как становится террористом».

Перед раздачей кейсов модератор встречи представляет экспертов чемпионата и проводит презентацию о правовых преступлениях в сфере экстремизма и терроризма, целью которого является увеличение уровня правовых знаний в сфере профилактики экстремизма.

## СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА «ТЕРРИТОРИЯ МИРА»

|47

Процесс	Время
1 Вступительное слово ведущего	3 мин
2 Представление гостей, экспертов, их приветственные слова	7 мин
3 Выступление с презентацией о правовых преступлениях в сфере экстремизма и терроризма	7 мин
4 Объяснение правил игры и раздача заданий участникам	3 мин
5 Решение кейса	20 мин
6 Презентация решения кейса каждой командой (4 мин + 2 мин на вопросы от членов жюри) * 5 команд	30 мин
7 Подведение итогов	7 мин
8 Награждение победителей	1 мин
9 Заключительные слова экспертов и организаторов	10 мин

**Вступительное  
слово модератора****Представление  
гостей, экспертов,  
их приветственные  
слова****Выступление  
с презентацией  
о правовых  
преступлениях  
в сфере  
экстремизма  
и терроризма****РЕЧЬ МОДЕРАТОРА  
И СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ  
К ПРЕЗЕНТАЦИИ О ПРАВОВЫХ  
ПРАВОНАРУШЕНИЯХ**

Модератор: *Добрый день, уважаемые студенты, меня зовут (необходимо представиться), я рад вас приветствовать на нашем мероприятии. Не может не радовать тот факт, что раз вы сегодня здесь, значит, для вас играют большую роль в жизни такие понятия и ценности как: семья, личная неприкосновенность, верховенство закона, межнациональная дружба и межконфессиональные отношения.*

*Круглый стол в формате кейс-чемпионата «Территория мира» проводится с целью формирования правовой осведомленности и компетенций, касающихся преступлений экстремистского и террористического характера, а также противодействия радикальному образу мышления.*

*Мероприятие пройдет в формате кейс-чемпионата, в ходе проведения данного мероприятия мы поделим вас на 5 команд для решения ситуационных кейсов.*

Модератор: *А сейчас разрешите представить и пригласить с напутственным словом членов экспертного совета турнира (необходимо поочередно представить гостей и предоставить приветственное слово).*

Модератор: *А сейчас мы бы хотели рассказать вам о правовой ответственности и преступлениях экстремистского характера.*

**1 слайд:** *Очень часто мы с вами совершаем те или иные поступки, не задумываясь, что это действие может караться законом. Что такое закон, наверно, вы все догадываетесь. Это нечто неприкосновенное.*

Итак, представляем вашему вниманию краткий обзор самых часто нарушающихся молодыми людьми уголовных статей по преступлениям террористиче-



ского и экстремистского характера. На экране написана конкретная статья и уголовные меры. Я же буду озвучивать конкретные примеры.

**2-6 слайд:** Статья 205: Осенью 2013 года в Татарстане произошла серия терактов — поджоги церквей в Чистополе и селе «Ленино», недолетевшие самодельные ракеты, запущенные в «Нижнекамскнефтехим», и заложенные бомбы в Алексеевском районе республики. До конца 2013 года правоохранители в Татарстане насчитали семь поджогов православных храмов. Уже в 2014 году все случаи были объединены в одно производство по данной статье. В 2013-2014 годах всего по делу задержали 24 человека. По версии следствия, все они — члены террористической группировки «Чистопольский джамаат».

**7 слайд:** Статья 207: Полиция задержала в Казани жителя Удмуртии за ложное сообщение о бомбе.

23 февраля мужчина позвонил в правоохранительные органы и сообщил о заложенном взрывном устройстве в магазине Reserved в ТРК «Тандем». Около 2500 посетителей эвакуировали из здания комплекса, однако служебная собака не обнаружила никаких опасных предметов. Злоумышленника задержали в одном из домов на улице Ямашева. В его отношении возбудили уголовное дело по статье 207 УК РФ. Жителю Удмуртии был наложен штраф до 500 тысяч рублей или лишение свободы на срок до 3-х лет.

**8 слайд:** Статья 280: Житель Липецка, с декабря по июль 2013 года разместил в открытом доступе на своей странице «ВКонтакте» несколько видеоматериалов, признанных Верховным судом запрещенными на территории России. На видео были обращения идеолога религиозного экстремизма Саида Бурятского и лидера организации «Имарат Кавказ» Доку Умарова.

В Краснодарском крае также был обвинен крымско-татарский активист Марлен Мустафаев в демонстрации экстремистской символики — в июле 2014 года он опубликовал ВКонтакте изображение Хизб ут-Тахрир («Исламской партии освобождения»).

**9 слайд:** Статья 282: Председатель Татарского общественного центра Рафис Кашапов был осужден за размещение информационных материалов, которые направлены на нарушение территориальной целостности России и на возбуждение межнациональной розни. Кашапов призывал «защитить Украину и весь тюркский мир» и «освободить Украину от оккупантов».

Сам Рафис Кашапов свою вину не признал. Он пояснил, что не считает свои посты экстремистскими. Никакого умысла призывать к нарушению целостности и возбуждать межнациональную вражду у него не было. По словам Кашапова, он считал необходимым рассказать о проблемах вокруг ситуации на Украине и в Крыму. В частности, он критиковал политику президента России Владимира Путина за присоединение Крыма.

**10 слайд:** Статья 282.1: Авиастроительный районный суд города Казани вынес приговор по делу национал-социалистической группы «Фронт казанских патриотов». В этой организации состояло шестеро молодых людей в возрасте от 20 до 25 лет, которых обвиняли в организации экстремистского сообщества. Банда была создана в мае 2010 года, с целью «создания невыносимых условий жизни в столице республики для неславян».

Свою деятельность члены банды координировали через созданную ими группу в социальной сети «ВКонтакте», где пропагандировали свои убеждения и находили единомышленников.

В ходе обысков у подозреваемых были изъяты неонацистские листовки, клипы, книги Адольфа Гитлера и Дмитрия Нестерова (автора культовой серии ультраправых произведения «Русь просыпается во мне»).

**11-15 слайд:** Помимо этих статей есть и другие. Однако, данная сводка примеров преступлений и наказаний была лишь наиболее часто проявленных в обществе среди молодежи.

**16 слайд:** Помните, нет человека, стоящего выше или ниже закона.

Быть может самый безобидный с нашей стороны шаг карается жесткими мерами. Но незнание закона не освобождает от ответственности. Будьте внимательны и берегите жизнь

### Объяснение правил игры и раздача заданий участникам

Модератор: *Перейдем к правилам кейс-чемпионата:*

Каждая команда получит задание в виде кейса, кейс — это наглядный пример того или иного случая, в нашем же случае — вариации проявления террористических действий, в конце которого вы найдете несколько вопросов. На разгадку кейса и оформление решения вам дается 20 минут. После этого 5 участников из каждой команды, используя листы для флипчарта, маркеры, стикеры, в течение 4 минут презентуют решение своего кейса.

Будут оцениваться не только конструктивность ваших ответов, но и слаженность командной работы, ораторское мастерство, наглядность и красочность презентации.

По итогам турнира будет награждена команда, набравшая наибольшее количество баллов по оценкам экспертов.

### Решение кейса

Решение кейса

### Презентация решения кейса каждой командой

Модератор: *Кто готов первый? Кто самый смелый? Друзья! А теперь для презентации решения кейса приглашается 1-ая команда.*

5 участников из каждой команды презентуют решение кейса в течение 4 минут (+ 2 минуты на вопросы от членов жюри).

### Подведение итогов

Модератор: *Кейс-чемпионат «Территория мира» подходит к концу. Все молодцы, я уверен, что все команды справились на «отлично». Экспертный совет подвел итоги, и мы рады наградить команду победителей, занявшую 1 место.*

## Награждение победителей

Модератор: *По итогам подсчета количества баллов победу одерживает команда \_\_\_\_\_ (необходимо назвать победителей), давайте все дружно им поаплодируем!*

## Заключительные слова экспертов и организаторов

Модератор: *Для заключительного слова, под ваши бурные аплодисменты, мы приглашаем \_\_\_\_\_ (необходимо представить эксперта).*

Модератор: *Спасибо всем за активное участие в турнире. Запомните, друзья, что залог бесконфликтного сосуществования в коллективизме!*

## НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы:

1. оценочные листы для экспертов (доступны при переходе по ссылке в q-коде);
2. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
3. кейсы для участников (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
4. стикеры для сбора обратной связи;
5. листы для флипчарта или ватманы (из расчета 1 на команду);
6. набор маркеров (из расчета 1 на команду);
7. стикеры самоклеющиеся.



Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения кейс-чемпионата материалы.

## Лекторий «Безопас- ность»

### О ЛЕКТОРИИ «БЕЗОПАСНОСТЬ»

53

В лектории задействовано 2 представителя оргкомитета (модератор и 1 администратор), участники мероприятия.

Мероприятие проводится в формате интерактивно-просветительской лекции.

Мероприятие направлено на ознакомление участников со сферой безопасности, формирование навыков по противодействию манипуляциям и другим видам деструктивного воздействия, а также формированию навыков по развитию общих компетенций и навыков.

**Продолжительность:** Продолжительность лектория: 60-90 минут.

Лекторий рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После проведения лектория необходимо ответить на вопросы участников мероприятия.

CAN'T  
TOUCH  
THIS



### Вступительное слово модератора

## РЕЧЬ МОДЕРАТОРА И СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ К ПРЕЗЕНТАЦИИ

Модератор: Добрый день, уважаемые студенты, меня зовут (необходимо представиться), я рад вас приветствовать на нашем мероприятии. Не может не радовать тот факт, что раз вы сегодня здесь, значит, для вас важно понимать, какую роль в нашей жизни играет Безопасность. Сегодня я расскажу вам о том, как противодействовать манипуляциям, приведу несколько примеров ситуаций, с которыми кто-то из вас наверняка сталкивался, расскажу о том, какие навыки и компетенции необходимо развивать для того, чтобы быть успешным. Итак, давайте начнем!

### Текст выступления с сопроводительной презентацией

**1 слайд:** Что такое успех?

Что такое успех? Это самореализация? Или финансовая обеспеченность? Может это самодостаточность? Ощущение гармонии, счастья? Или бесконечная погоня за сиюминутными наслаждениями и душевная пустота? Каждый для себя выбирает свой ответ на этот риторический вопрос. Сегодня мы хотим предоставить для вас пространство для размышлений и указать на вещи, которые кажутся обыденными и ускользают от вашего внимания. Мы попробуем вместе подумать над ответом на вопрос «что такое успех».

**2 слайд:** В прошлом веке Абрахам Маслоу, рассматривая пирамиду человеческих потребностей, обнаружил безопасность второй по значимости потребностью после первичных, физиологических. Для современного общества вопрос безопасности является, без преувеличения, одним из самых важных. Википедия раскрывает термин «Безопасность» как «состояние защищённости жизненно важных интересов личности, общества, государства от внутренних и внешних угроз, либо способность предмета, явления или процесса сохраняться при разрушающих воздействиях».

Пирамида Маслоу представляет собой небольшую модель человеческих потребностей, расположенных по уровню важности.

Многие исследователи считают, что, удовлетворив все потребности пирамиды, человек может обрести гармонию.

По мнению Маслоу, нельзя считать, что человек стремится удовлетворять исключительно физиологические потребности, о чем говорили психологи ранее. В природе человеческих потребностей существует определенная иерархия. После естественных, определяемых физиологией, нужд идут потребности высшего типа, напрямую влияющие на действия и мысли каждого человека.

**3 слайд:** К этой группе относятся потребности в безопасности и стабильности. Чтобы понять суть, можно рассмотреть пример с младенцами — ещё будучи неосознанными, они на подсознательном уровне стремятся, после того как удовлетворили жажду и голод, к тому, чтобы быть защищёнными. И дать им это ощущение может только любящая мать. Аналогично, но уже в другой, более мягкой форме, обстоит ситуация и со взрослыми людьми: из соображений безопасности они стремятся, например, застраховать свою жизнь, устанавливают прочные двери, ставят замки т.д.

Безопасность сегодня — это сложная совокупность социальных систем и норм, правил и ограничений, следствием которых является гармоничная атмосфера, при которой человек живет и развивается, раскрывает свой потенциал на благо самого себя, семьи и близких, а также самого общества в целом.

Безопасность сегодня — это первый ключ к двери, ведущей к успеху. Безопасность родных и близких — залог того, что мы можем полностью сосредоточиться на развитии.

Развитие информационных технологий вывело понятие «безопасность» на принципиально новый уровень. Наряду с физической, все более актуальными становятся вопросы психологической, идеологической безопасности. А это, в свою очередь,

территория социальных отношений, в которых не бывает простых ответов. Давайте условимся наперед не искать простых ответов. Напротив, правильно поставленный вопрос — это уже половина ответа.

**4 слайд:** Идеологическая безопасность — не менее, а, возможно, даже в какой-то мере превосходящая по значимости и остроте проблема современного общества. Ведь при подобного рода нарушениях человек, здоровый физически и психически, обладая всеми доступными ему ресурсами и возможностями, на постоянной основе вынашивает (а, возможно, даже прикладывает усилия к осуществлению) идеи, реализация которой может причинить существенный ущерб окружающим его людям (теракт, свержение государственного строя и тп). Работа с этой категорией лиц требует всестороннего разнопланового подхода, предусматривающего, прежде всего, профилактику вовлечения, нежели последующее противодействие.

Для нас, как для граждан, стоит условно разделить термин «безопасность» на профилактику и борьбу. Под борьбой подразумеваются силовые методы, это компетенции правоохранительных и спецслужб. В то время как профилактика — это работа на перспективу, предупреждение и ограждение от опасности. В этой сфере крайне важна заинтересованность всех участников общественных отношений: психологов, педагогов, общественников, журналистов, представителей молодежи и т. п.

**5 слайд:** Важно понимать, что безопасность — это отдельная и весьма масштабная сфера деятельности общества. Эта сфера, которая не терпит дилетантский подход, каждый специалист, работающий в сфере безопасности, обязан развивать свои навыки и опыт, так как от него зависит жизнь и гармоничное развитие людей. Многие не учитывают одного важного фактора, что обеспечение безопасности помогает другим людям заниматься саморазвитием и шагать семимильными шагами в сторону успеха.

Но если вдруг внутри вас зажжется желание заниматься сферой безопасности, то первоначаль-



но, что необходимо осознавать человеку, выбирающему тему профилактики деструктивных идей в обществе как субъект своего профессионального или личного интереса — это свой собственный мотив. Работа в сфере профилактики — это, прежде всего работа с людьми, работа с душами, пусть даже опосредованно. Здесь неприемлема корыстная составляющая, так как это всегда будет чувствовать ваш клиент. А это, в свою очередь, резко снизит эффективность работы. Основа — это желание помочь человеку. Имейте это в виду.

Очерчивая бескрайнее поле профилактических работ, уместно сделать небольшую ремарку: на протяжении всей своей истории люди убивали друг друга, это — историческая горькая правда, рая на земле никогда не будет. В наши дни мир достиг высот гуманизма и, конечно, такие массовые смертоубийства встречаются не часто. Но все же, не без них. Всегда были согласные и несогласные, всегда были герои и подлые — это естество человеческого социума. Цель профилактики деструктивных идей в обществе — минимизировать уровень начального непонимания или предпосылок для развития идей, следствием которых могут являться различные негативные последствия.

Поскольку наша деятельность немислима вне общества, стоит условно разделить всех людей на две большие группы: позитивных и деструктивных. Вернее, конечно, ввести и третью, аморфную группу, но по умолчанию мы относим их к позитивным просто потому, что от них нет вреда. Важно принимать во внимание деструктивную природу человека — ряд людей не видит своей жизни без борьбы с чем-либо во имя чего-либо. Это их мироощущение. Их не переделать, и как было уже сказано ранее — можно прилагать усилия к минимизации их вреда — это очень важно.

Какие компетенции, навыки нам пригодятся?

Важно помнить, что данные компетенции нужны не только в сфере безопасности, но они могут пригодиться и в других сферах.

Процесс профилактики как таковой уместно сравнить с выстраиванием межличностных коммуникаций. И это не безосновательно: большинство, если не все, конфликты решаются при помощи договоренностей. В этой связи человеку, который видит свою профессиональную или же личную миссию в деле гармонизации межличностных отношений просто необходимо виртуозно обладать навыками коммуникации. Способность общаться раскрывает огромный спектр возможностей личностного роста. Согласно мнению экспертов, на сегодняшний день устойчивые социальные (или, как ещё их называют, горизонтальные) связи — это один из самых надёжных ресурсов человека в обществе. Недаром тематики ораторского искусства и личностного развития всегда стоят где-то рядом.

Стоит отметить, что существуют три основные, базовые компетенции, которые являются отправными точками в работе в сфере безопасности: это интеллектуальная компетенция, ситуативная и социальная компетенция.

**6 слайд:** Интеллектуальная компетенция — это способность к аналитическому мышлению, логике, анализу и синтезу, а также построению гипотез, владению способами личностного самовыражения и саморазвития, способность к научным обоснованиям и творческому решению проблем.

Для того, чтобы развить данную компетенцию, существует уникальный инструмент для систематизации и развития аналитического, творческого мышления. Данный инструмент называется интеллектуальная карта.

**7 слайд:** Она предназначена для систематизации мыслей, планов и генерирования творческих идей и стратегий решения задач. Карта позволяет визуализировать процесс жизнедеятельности и развития человека. Давайте попробуем составить собственную карту. Для этого вам необходимо взять ручки и в центре листа написать тему, которую вы хотите рассмотреть. Теперь нам необходимо написать, что у вас ассоциируется с данной темой и рассмотрев какие вопросы вы сможете порассу-

ждать над ней. Данный способ можно использовать при рассмотрении практически любого вопроса, это позволяет не только визуализировать информацию, но и определить логические связи.

Следующая и немаловажная компетенция, которая необходима для работы в сфере безопасности, это ...

**8 слайд:** Ситуативная компетенция — это адаптационная способность действовать в соответствии с ситуацией, выбирая из множества способов поведения наиболее эффективный в данных ситуационных условиях. Ситуативная компетентность позволяет предвосхищать исход критических ситуаций, тем самым прививая человеку чувство безопасности. Чтобы развить ситуативную компетентность нам поможет такой инструмент, как:

**9 слайд:** SWOT анализ.

SWOT анализ — это метод стратегического планирования, заключающийся в выявлении факторов внутренней и внешней среды организации и разделении их на четыре категории:

- S (strengths) — сильные стороны. Это преимущества, ценности, уникальные навыки. За счет этого проект увеличивает мощь, чувствует уверенность в своей деятельности
- W (weaknesses) — слабые стороны. Недостатки, где и в чем вы проигрываете. Эти характеристики тормозят рост, мешают развитию, тянут назад.
- O (opportunities) — возможности. Это рычаги, которые находятся в ваших руках и поддаются прямому воздействию. Например, повышение квалификации сотрудников и прочее;
- T (threats) — угрозы. Трудности, внешние факторы, которые не зависят от принимаемых вами решений.

**10 слайд:** Социальная компетентность

Социальная компетентность — наличие коммуникативных навыков и способностей к бесконфликтному общению, умению сотрудничать, поддерживать добрые отношения с людьми, оказывать социальную и психологическую помощь, эффективно взаимодействовать в команде.

Для развития эмоциональной компетентности требуется высокий уровень эмоционального интеллекта.

**11 слайд:** Эмоциональный интеллект или EQ (англ. emotional intelligence) — сумма навыков и способностей человека распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желания других людей и свои собственные, а также способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей в целях решения практических задач.

EQ основан на четырех факторах:

- Самосознание
- Самоконтроль
- Эмпатия
- Управление отношениями

Из-за нарушения эмоционального интеллекта, социальной компетентности могут появляться риски возникновения манипуляции в обществе. А манипуляции только отдаляют вас от успеха. Продолжая тему, важно учесть, что в современном мире вопрос безопасности — это не проблема одного института или ведомства. Говоря о психологической безопасности, мы автоматически подразумеваем самый широкий спектр сфер, в которых она должна быть соблюдена: здоровье, семья, окружение, увлечения, работа и прочее. Никто не может быть застрахован от подобных неприятностей. Нарушение психологической целостности человека влечет за собой длительные социальные девиации, которые отражаются на членах семьи, окружении. Поэтому проблема психологической устойчивости — это общая проблема, в которой задействованы все участники общественных отношений.

**12-16 слайд:** А теперь мы перейдем к одной из самых важных аспектов деятельности в области безопасности — это манипуляции. Так как именно под воздействием манипуляций человек может совершить непоправимые поступки и лишить других жизни, а также минимизировать шансы на успешное будущее. Прежде всего мы должны знать, что любая

*«Очень важно понимать, что эмоциональный интеллект — это не противоположность интеллекта, это не триумф сердца над головой — это единственный путь пересечения обоих».*

Дэвид Р. Карузо

манипуляция всегда нацелена на три базовых мотиватора человека: инстинкты, систему убеждений и жизненный опыт. Инстинкты определяют потребности людей, а система убеждений и жизненный опыт определяют способ удовлетворения этих потребностей.

Е.Л. Доценко дала наиболее полное определение манипуляции. Она обозначила ряд основных признаков манипуляции:

- родовый признак, который заключается в психологическом воздействии;
- другой человек воспринимается манипулятором как средство достижения личных целей;
- желание получить односторонний выигрыш;
- факт воздействия и его направленность имеют скрытый характер;
- манипуляции свойственно использовать психологические силы, играть на слабостях.

Э. Шостром рассказал о деструктивности манипуляции в своей работе «Анти-Карнеги, или Человек-манипулятор». Сравнив манипуляцию и актуализацию, Шостром нашел ряд причин манипуляции, которые находятся в области психологии. И среди них отмечаются:

- недоверие как к себе, так и к другим, которое приводит к бесконечному стремлению осуществлять контроль ситуации, управлять ей. К примеру, руководитель-манипулятор, который не доверяет своим сотрудникам, может разрабатывать предписания и требовать их четкого выполнения, тем самым лишая своих сотрудников права действовать самостоятельно;
- замена любви, которую сложно получить, властью, которую можно получить насильственным путем. Тут есть место лже постулату: чем человек совершеннее и лучше, тем он достойнее любви. Многие люди соглашаются вместо признания-любви получить признание-подчинение;
- манипуляция людьми происходит, демонстрируя свою пассивность. Основной причиной данной ма-

нипуляции является чувство беспомощности перед жизненными неурядицами;

- желание скрыться от открытого общения и страх перед межличностными контактами. Такому человеку свойственно прятать себя настоящего за маской различных неестественных эмоций. Он может прятаться за распространенными шаблонами поведения или за этикетом;
- желание получить одобрение всех для заполнения отсутствия внутренней уверенности в верности своих действий и состояний. Так, человек пытается различными способами получить одобрение окружающих.

**17 слайд:** Последствия манипуляции — это радикализация.

Манипуляция — это естественный процесс социальных отношений. Мы все в той или иной мере с ним сталкиваемся, становимся жертвами манипуляций, а иногда, сами того не подозревая, интуитивно используем эти механизмы для достижения своих целей. Как и все в природе, это естественно и гармонично, кроме как в том случае, если манипуляция идёт в ход как идеологическое оружие. Эта деятельность, вне всяких сомнений, является преступной, так как она подменяет человеку его базовые ценности и мировоззренческие ориентиры, зачастую без его ведома. Как известно, жизненный путь не всегда ровен и гладок, разные обстоятельства могут спровоцировать кардинальный пересмотр внутренних убеждений человека. Часто этим и пользуются профессиональные манипуляторы: используя удобный случай, манипулятивно прививают человеку совершенно чуждые для него взгляды и идеалы, что нередко подталкивает последнего к радикальному восприятию действительности. В свою очередь радикальное восприятия реальности зачастую приводит к трагическим последствиям не только для отдельно взятой личности, но и для всего человечества.

**18-34 слайд:** Так как сфера безопасности напрямую связана с законодательными нормами общества, важно знать юридические аспекты данного вопроса. Давайте рассмотрим их.

35 слайд: Да, манипуляции — неотъемлемая часть нашей жизни, и порой она принимает ужасные формы, которые напрямую вредят всем. О данной проблематике общество знает давно и уже разработало множество средств, которые могут помочь человеку успешно противодействовать манипуляциям.

Универсальные показатели эффективного противодействия манипуляциям:

Недоверие — недоверие является защитной реакцией психики. Если у человека развито недоверие — никто другой уже не сможет навязать такому человеку что-то со стороны.

Избегание источников воздействия — данный способ является наиболее надежным, потому как если человек не получает информацию, то, значит, и будь такая информация хоть трижды манипулятивной направленности, на данного человека она не окажет никакого воздействия.

При этом данный подход в иных случаях можно признать слишком радикальным, и фактически не всегда осуществимым. Поэтому следует внести необходимые коррективы, заключающиеся в следующем: если на вас оказывается информационно-манипулятивное воздействие, необходимо максимально возможно отвлечься от источника информации. Т. е., слушать — и не слышать, смотреть — и не видеть, и т.п. Именно это является наиболее эффективным способом противодействия, и, к тому же, позволяет человеку не отключаться от источника информации, а значит не пропустить ту информацию, которая покажется ему важной.

Смех, насмешка, высмеивание — сей факт обычно сразу нивелирует получаемое от манипулятора сообщение, заставляя последнего «выходить из себя», а значит и показывать свою «истинную сущность».

Мнимое непонимание — заставляет возможного манипулятора «раскрыться», более подробно объясняя, что он, собственно, хочет, ибо успешность манипуляций базируется на такой особенности психики, как домысливание (когда в слова человека вкладывается иной раз совсем другой смысл).

Критичность мышления — способность ставить все под сомнение, доходить до понимания всего самолично, принимать на веру только после подтверждения своим опытом, т.е. развитая критичность мышления.

Вера в собственную избранность — данный факт может проследиваться в русле идеологически-пропагандистской обработки сознания и быть применим в организациях различных учебных и патриотических направленностей.

Возможность выбора — если у человека будет свобода выбора, то он уже не на 100% примет слова манипулятора. Наличие выбора означает, что человек не загнан в угол, означает, что есть выход, отсутствует паника (паника является формой страха, когда человек видит выход, но понимает, что не может им воспользоваться).

Наличие времени для обдумывания — ограниченность временем является существенным способом оказания манипулятивного воздействия. Поэтому наличие времени для обдумывания того или иного ответа, т.е. «времени на размышление», в большинстве случаев позволяет уверенно отыскать пути выхода из любой сложной и критической ситуации, а значит, само по себе манипулятивное воздействие может быть нивелировано.

Бесстрашие и уверенность в себе — наличие уверенности человека в собственных силах позволяет преодолевать любые направленные на него манипуляции. Человек, которому «нечего терять», представляет собой грозную силу, т.к. такого человека невозможно подчинить, ибо любое подчинение направлено на провоцирование чувства страха и невроза, страха за свою жизнь, карьеру, проч. или за жизнь близких. Данный факт многократно представлен-подтвержден примерами из истории, например, восстания рабов или гладиаторов в Древнем Риме, воспитание самураев и ниндзя в Древнем Востоке, народные восстания и революции (Франция, Россия — восстание Е. Пугачева и др.), революционные призывы К. Маркса и Ф. Энгельса («рабам нечего терять кроме своих цепей»),



восстание рабочих и крестьян во время Октябрьской революции 1917 года (ставка В. И. Ленина была на отсталые слои населения), и многочисленные другие примеры, из которых сотканы революции, восстания, бунты, и которые демонстрируют пример исключительной отваги и невозможности сломить сопротивление восставших, если они готовы к смерти.

Самодостаточность — последний факт также является наиболее эффективным и позволяет избежать подавляющего количества манипуляций со стороны кого бы то ни было, ибо человеку, исповедующему самодостаточность, не нужны поправки и льготы со стороны других; а значит, он не будет ничего ни у кого ни просить, ни брать, тем самым сохранит свою исключительность и целостность, неподвластность влиянию со стороны, и становится абсолютно неподкупен никакими манипуляциями.

Мы представили 10 универсальных показателей эффективного противодействия манипуляциям. Каждый из этих показателей вбирает в себя противодействие десяткам различных методов манипуляций.

**36 слайд:** Подводя итоги, стоит отметить, что основной рекомендацией для гармоничной и успешной жизни для нас становится постоянная работа над собой. Трудоемкость не должна нас пугать. Не смотря на технологический прогресс всего человечества, мы до сих пор страдаем от многочисленных проблем, которые берут свое начало в далеком прошлом. Важно помнить, что любой человек может оказаться в сложной и критической ситуации, когда ему придется выбирать. И наша миссия — помочь сделать человеку выбор в пользу гуманизма. Людей многое разделяет, это, как и культурные, психологические особенности, но в тоже время пропасти между людьми как таковой нет. Нас всех объединяют различные потребности. Несложно найти причины ненавидеть всех вокруг и обвинять человечество во всех мыслимых и немыслимых грехах. Но и найти причины любить и уважать человека и общество также не составит труда. Глав-

ное — приложить усилия ума и сердца. Мы стоим на пороге удивительных событий, и нам важно каждый раз совершенствоваться и помогать в этом тем, кто нуждается. Мы не имеем право закрывать глаза на проблемы других людей! Да, путь к миру и гармонии весьма ухабист и наполнен множеством сложностей, но от того он становится удивительным! Героем быть не обязательно, но оставаться человеком мы должны всегда. А как вы считаете: «Что такое успех?»

## НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы:

1. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
2. тщательная подготовка к проведению мероприятия путем изучения приложенных материалов.



Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения лектория материалы.

## Лекторий «Манипуля- ции»

### О ЛЕКТОРИИ «МАНИПУЛЯЦИИ»

167

В лектории задействовано 2 представителя оргкомитета (модератор и 1 администратор), участники мероприятия.

Мероприятие проводится в формате интерактивно-просветительской лекции.

Мероприятие направлено на ознакомление участников с понятием и видами манипуляций, а также способами противодействия им.

**Продолжительность:** Продолжительность лектория — 60 минут.

Лекторий рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После проведения лектория необходимо ответить на вопросы участников мероприятия.



### Вступительное слово модератора

## РЕЧЬ МОДЕРАТОРА И СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ К ПРЕЗЕНТАЦИИ

Модератор: *Добрый день, уважаемые участники! Меня зовут \_\_\_\_ (необходимо представится.) Я рад вас приветствовать на нашем мероприятии.*

Сегодня мы к вам пришли с лекторием на интересную тему, а интересная она потому, что может пригодиться вам в повседневной жизни. Тема называется «Манипуляции».

Давайте сначала определимся с понятиями: манипуляция и мотивация (необходимо опросить участников).

### Текст выступления с сопроводительной презентацией

**1 слайд:** Мотивация инициирует свободный выбор в соответствии с собственными желаниями, тогда как результатом манипуляции часто является вынужденная уступка.

К этим мыслям я бы еще добавил, что выигрыш или победа манипулятора временная, а цена за нее непомерно высока. Эта нечистая и бесплодная победа губит взаимоотношения

**2 слайд:** Подача информации на фоне эмоционального возбуждения объекта

Информация, преподносимая на фоне сильного эмоционального возбуждения объекта манипуляций (страх, ненависть, любовь, восторженность, и т.п.), практически целиком откладывается в подсознании, т.к. барьер критичности между психикой (мозгом) и внешней средой ослаблен. Беспрепятственно проникая в мозг, такая информация последовательно формирует очаговое возбуждение в коре головного мозга (доминанту), установку в подсознании и паттерн поведения в бессознательном, т.е. смысловая сущность подаваемой в состоянии аффекта объекта информации прочно закрепляется в его подсознании, и далее оказывает влияние на формирование у такого человека мыслей и поступков.

**3 слайд:** Краткое переформулирование вопросов, предложений, доводов в процессе, которого происходит смещение акцентов в желаемую сторону. Одновременно с этим может осуществляться произвольное резюмирование, при котором в процессе подведения итогов происходит изменение акцентов в выводах, изложении позиций оппонентов, их взглядов, результатов обсуждения в желаемую сторону. Кроме того, при межличностном общении можно повысить свой статус с помощью определенной расстановки мебели и прибегая к ряду приемов. Например, располагать посетителя на более низком кресле, иметь в кабинете на стенках множество дипломов хозяина, в ходе обсуждений и переговоров демонстративно пользоваться атрибутами власти и авторитета.

**4 слайд:** Данная уловка является косвенным приемом принижения оппонента. Только не говорится прямо «кто есть ты», но по тому «кто есть я» и «с кем ты споришь» следует соответствующий вывод. Могут использоваться такие выражения, как: «...Я руководитель крупного предприятия, региона, отрасли, учреждения и т.п.», «...мне приходилось решать крупные задачи...», «...прежде чем претендовать на это... необходимо побыть руководителем хотя бы...», «...прежде чем обсуждать и критиковать... необходимо приобрести опыт решения задач хотя бы в масштабе...» и т.п.

**5-9 слайд:** Техники ведения коммуникации

### **Стратегия эффективной коммуникации**

По мнению Джозефа О'Коннора, для того, чтобы быть успешным коммуникатором, необходимо помнить, что смысл коммуникации состоит в получаемой реакции: «Коммуникация — это замкнутый цикл: то, что вы делаете, оказывает влияние на другого человека, а то, что он делает, оказывает влияние на вас. Вы можете взять на себя ответственность за свою часть в этом цикле. Вы уже оказываете влияние на других людей, единственный выбор заключается в том, осознавать или не осознавать тот эффект, который вы производите».

## Установление раппорта

Для свободного взаимодействия и установления атмосферы доверия, конфиденциальности и участия необходим раппорт (или эмпатия). «Раппорт — процесс построения и поддержания отношений взаимного доверия и понимания между двумя или более людьми, создающий возможность вызывать реакцию другого человека». То, что мы говорим, может строить или разрушать раппорт, но это лишь 7% коммуникации. Это похоже на танец, в котором каждый партнер откликается и «отзеркаливает» движения другого своими собственными движениями. Они вовлечены в танец взаимной отзывчивости. «Установить раппорт — это значит присоединиться к «танцу» другого человека, подстраиваясь к его языку телодвижений чутко и с уважением. Это пробрасывает мост между вашей и его моделью мира».

### Техника подстройки

Подстройка — это не подражание, которое заметно преувеличено и без разбора копирует движения другого человека, что часто считается оскорбительным. Можно подстроиться к движениям руки слабыми движениями кисти, к движениям тела — ответными движениями головы. Это называется «перекрестное отражение». Также можно подстраиваться к распределению веса тела и к основной позе. Подстройка к дыханию является очень мощным способом установления раппорта. «Таким образом, раппорт — это общий контекст вокруг вербального сообщения. Если смысл коммуникации заключается в той реакции, которую она вызывает, то построение раппорта — это способность вызывать реакции».

### Техника присоединения и ведения

Раппорт позволяет построить «мост» к другому человеку: мы получаем некоторую точку опоры для понимания и контакта. В НЛП это называется присоединением и ведением. Присоединение — это изменение собственного поведения, с тем чтобы другой человек эмоционально «последовал» за нами. Ведение не будет работать без раппорта. Мы присоединяемся постоянно, чтобы подстроиться-

ся под различные общественные ситуации, присоединяемся к другим культурам, уважая чужие традиции. Присоединение и ведение — это основная идея НЛП, которая предполагает позитивные намерения и является мощным инструментом продвижения к согласию или разделяемому результату. Чтобы присоединиться и вести успешно, следует внимательно наблюдать за поведением собеседника, постоянно подстраиваясь (подстроиться раз и навсегда невозможно). Кроме того, следует постоянно калибровать реакции собеседника и быть достаточно гибким в своем собственном поведении.

### **Техника калибровки**

Калибровка — это умение узнавать состояние другого человека по невербальным «сигналам». Человек может замечать тонкие различия в проявлениях того, как другой человек переживает разные воспоминания и разные состояния. Например, если человек вспоминает пугающий его опыт, его губы могут стать тоньше, кожа побледнеть, а дыхание стать поверхностным. Тогда как вспоминая приятные события, он, скорее всего, будет выглядеть по-другому: губы станут полнее, лицо порозовеет, на нем расслабятся мускулы, дыхание станет более глубоким и ровным. Учитывая эти несложные закономерности человеческого поведения, можно в процессе общения предвосхищать реакции собеседника и «удерживать» его в определенном состоянии.

**10-13 слайд:** Как защититься от манипуляции

### **9 простых шагов:**

#### **1. Никогда не забывать о своих правах**

Когда общаешься с манипулятором, важнее всего не забываться — именно такая опасность возникает, когда мы не можем разорвать с манипулятором связь и волей-неволей вынуждены постоянно с ним взаимодействовать — а значит, и погружаться в его стихию. О чем нужно всегда помнить — так это о собственных базовых правах: именно это защитит вас от ухода с головой в мир, где из вас делают объект для манипуляции. О каких правах идет

речь? Вы имеете право на уважительное обращение; право свободно выражать свои чувства, мнения и желания; право самостоятельно расставлять свои приоритеты; право отказывать; право получать то, к чему стремились и ради чего старались; право иметь независимое мнение; право заботиться о своих интересах и защищаться от угрозы; право на собственное счастье и здоровье. Почему мы формулируем это именно в таком виде — «вы имеете право»? Чтобы избежать формулировок вроде «люди должны обращаться с вами уважительно» или «вы заслуживаете уважения». Право — нечто более первичное, чем предмет долга, и уж точно не заслуга. Даже если никто ничего вам не должен, вы все равно имеете базовые человеческие права. А еще это значит, что отстаивать любое из этих прав вы можете без чувства вины. Вы можете сказать «Нет» — и не чувствовать себя виноватым. Все это важно, потому что манипуляторы часто упирают именно на то, что вам никто ничего не должен, что вы ничего не заслуживаете, что вы делаете что-то неправильно.

## ***2. Сохранять разумную дистанцию***

Вы замечали, что знакомый вам манипулятор общается с разными людьми очень по-разному? Он отворачивается от одного и поворачивается к другому уже с совершенно другим выражением лица, меняя их, как маски. Вообще-то это совершенно нормальное социальное поведение, мы все так делаем. Но манипулятора при этом бросает в крайности: он может быть изысканно вежливым, но через полчаса превращаться в настоящее животное; он может быть совершенно беспомощным, но уже через минуту становится угрожающе агрессивным. Практический вывод очевиден: разумный способ защититься от этих резких переходов — не подходить слишком близко, не переступать определенную черту, не вступать в чрезмерно личный контакт. Даже если манипулятором оказался ваш возлюбленный, даже если вы живете с таким человеком — установите хотя бы минимальную дистанцию и не пытайтесь ее преодолеть. Даже если к преодолению вас будет подталкивать искреннее желание



помочь. Увы, за «помочь» чаще всего скрывается «переделать», а это невозможно. Лучшей помощью будет поход к психологу, так что не берите на себя чужую работу: все равно не справитесь.

### **3. Избегать перехода на личности и самообвинения**

Первая забота манипулятора — отыскать ваши слабые места, иначе никакой манипуляции не получится. Поэтому любой разговор в любой момент угрожает перейти на личности — а точнее, конкретно на вашу личность. Когда это происходит, любому человеку трудно противопоставить что-то профессиональному натиску манипулятора. В результате самооценка человека подвергается настоящей атаке, после которой надолго остается чувство беспомощности, сомнение в собственной состоятельности и даже осознание правоты манипулятора. Не поддавайтесь этому порыву! Чтобы справиться с ним, задайте себе несколько рациональных вопросов:

- Проявляют ли ко мне уважение? Настоящее подлинное уважение, не декоративное?
- Оправданы ли ожидания и требования этого человека по отношению ко мне? Реалистичны ли эти ожидания, выполнимы ли эти требования?
- Кто заботится об улучшении и укреплении наших отношений — оба или только я?
- Хорошо ли мне в этих отношениях?

Отвечайте честно. Ваши ответы помогут разобраться, в ком на самом деле проблема.

### **4. С помощью вопросов переносить фокус внимания на манипулятора**

Манипулятор неизбежно чего-то от вас требует. Или хочет (но с настойчивостью требования). Это и есть цель манипуляции — получить то, в чем он нуждается. Манипуляция может быть неосознанной, но цель есть всегда. При этом вам чаще всего придется полностью забросить свою жизнь и собственные интересы, чтобы удовлетворять эти нужды, а если вы откажетесь, то будете очень виноваты. Перенести фокус внимания с вас и вашей не-

состоятельности (неумения, нежелания, капризов, глупости и прочего, в чем вас обвинит манипулятор) на самого того человека, который эти требования к вам предъявил, бывает очень сложно. Помогут опять-таки вопросы.

- Выполнимо ли то, чего ты от меня хочешь?
- Честно ли требовать от меня этого? Кажется ли это тебе разумным, обоснованным?
- У меня есть право голоса?
- Ты действительно задаешь мне вопрос или ставишь меня в известность?
- Какой мой интерес в этом? Зачем мне это делать и что я получу?
- Ты действительно ждешь, что я это сделаю? (Это не риторическая фигура, чтобы подчеркнуть вашу растерянность, а открытый вопрос, который уместно задать в случае, если от вас явно ожидают невыполнимого).

Иногда после таких вопросов манипулятор отступает: он видит в них как в зеркале сущность собственных требований и претензий. Но не всегда. Человек, патологически склонный манипулировать, может вообще проигнорировать эти вопросы и продолжить в том же духе. Если так, воспользуйтесь другими советами из нашего списка.

### **5. Обращать время себе на пользу**

Манипулятору часто требуется не только ваше действие, но и ваш ответ: им нужно, чтобы вы ответили сразу и строго определенным образом. Например, сказали «Да». В такие моменты важно уклониться от того, к чему вас отчаянно толкают. Но говорить обратное — не самый удачный вариант: в таком случае вы все равно поддаетесь манипуляции. Лучше всего — вовсе уйти от ответа и от самой необходимости дать ответ. Заодно это станет хорошим способом создать дистанцию между вами и манипулятором с его навязчивым, принудительным, сиюминутным давлением. Идеальный ответ — «Я подумаю». Он пригодится вам всегда, в любой ситуации манипуляции. Даже когда вам в магазине навязывает покупку приставучий продавец!

## **6. Научиться говорить «Нет»**

Закономерное следствие предыдущего. Важно не только уметь перехватывать инициативу («Я подумую»), но и отказывать — не оскорбительно, дипломатично, мягко, но вместе с тем твердо и однозначно. Это настоящее искусство, которое тоже пригодится вам в любой сфере вашей жизни. Так что отношения с манипулятором — прекрасный способ попрактиковаться. Научитесь взвешивать за и против и не отказывать из-за гнева, или из мести, или чтобы посмотреть на реакцию (это будет означать, что вы сами превратились в манипулятора). Отказывайте тогда, когда предложение вам не интересно — вы ничего не приобретете, вы не хотите ничем ради этого рисковать, вам просто не хочется этого делать. Отказывайте спокойно, без волнения и чувства вины: у вас есть право заботиться о собственном счастье и благополучии.

## **7. Не поддаваться на провокации**

Трудно не поддаваться гневу, когда вас провоцируют. Но когда вы выходите из себя, то потом неизбежно чувствуете себя виноватым. Вы это знаете (тем тяжелее чувство вины), но точно так же это знает и манипулятор. Вам мучительно стыдно, и вы хотите все исправить. Вы виноваты и искренне хотите загладить свою вину. Любой сценарий для вас плох: если вы человек сдержанный, и вспышки гнева для вас — редкость, то ваш стыд гораздо острее, а если вы вспыльчивы и часто выходите из себя, то на вас ложится дополнительный груз самообвинений — «я опять!». Все эти чувства в совокупности — и есть именно то, благодаря чему вами становится легко манипулировать, и это именно то, ради чего манипулятор вообще спровоцировал ваш гнев и довел вас до срыва. Вспомните об этом в следующий раз, когда услышите что-то очень обидное: вам сказали это только для того, чтобы заставить вас что-то сделать.

## **8. Избегать конфликтов**

Манипулятор не обязательно добивается всего хитростью и лаской — он может проявлять открытую агрессию, давить, угрожать, задирать, неприкрыто

атаковать. Что важно при этом помнить — это то же самое, что работает и с конфликтами в школьном дворе: задира выискивает того, кто заведомо слабее. Вы представляете из себя удобную мишень, когда в вас есть очевидная слабость и пассивность, но как только манипулятор понимает, что вы можете и готовы защищать собственные интересы, он отступает. Еще важно помнить, что «защищать интересы» — не означает соревноваться, кто кого перекричит. Никогда не выходите из себя, никогда не забывайтесь, никогда не переходите границы, не вступайте в ссору на повышенных тонах, не переходите на личные оскорбления — все это вовлечет вас в конфликт. Соблюдайте дистанцию! Вы можете привлекать других людей в качестве объективных свидетелей и поддержки — это нормально, вы не обязаны переживать все это в одиночку. Если же вы подверглись насилию — физическому или психологическому — ни в коем случае не терпите, не отвечайте тем же и немедленно обратитесь к юристу.

### **9. Научиться поддерживать свою самооценку**

Прозвучит странно, но манипуляция окружает нас повсюду. Люди очень часто манипулируют друг другом — неосознанно или даже специально. Даже у вас самих наверняка иногда бывают такие порывы, или вы иногда узнаете в описании манипулятора самих себя. Кроме того, повседневные источники манипуляции — это, например, маркетинговые уловки продавцов, почтовые рассылки, реклама (скрытую не так-то просто опознать), даже некоторые новости. Далеко не каждый манипулятор является социопатом, и не всякая манипуляция представляет собой острую угрозу. Но в любом случае вы однозначно выиграете от универсального совета: научитесь поддерживать свою самооценку. Важно, чтобы ресурсом вашей самооценки стали не другие люди с их переменчивым мнением и эгоистическими интересами, а вы сами — ваша жизнь, ваши интересы, ваше независимое мнение о себе. Это не щит, который раз и навсегда оградит вас от любой манипуляции, но то, что всегда поможет увидеть ее и справиться с ней.

**14 слайд:** Благодарю за внимание!

## НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы: |77

1. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
2. тщательная подготовка к проведению мероприятия путем изучения приложенных материалов.



Отсканируйте QR-код и загрузите  
необходимые для проведения  
лектория материалы.

Надеемся, что приведенные в Гайдбуке методические материалы, окажут помощь в практической деятельности для тех, кто занимается обучением и воспитанием молодого поколения.

При реализации мероприятий рекомендуется:

- *привлекать представителей молодежи к участию на добровольной основе;*
- *привлекать в качестве гостей и экспертов мероприятий специалистов и экспертов, имеющих обширный опыт в сфере профилактики экстремизма и терроризма, а также лидеров мнений;*
- *реализовывать меры по поощрению наиболее активных участников;*
- *использовать при реализации мероприятий сопроводительные медиа материалы и полиграфическую продукцию;*
- *вести систематическую работу с заинтересованными участниками;*
- *привлекать в команду оргкомитета мероприятий представителей молодежи;*
- *аккумулировать обратную связь от участников и вносить правки в материалы.*



Казань, 2020