**Приложение 1 – Правила и ход игры «Школа героев»**

**Правила игры «Школа героев»**

1. Игра ведётся на территории школы и, при желании, вне её.
2. Играющий вправе в любой момент покинуть игру и перейти к привычным способам деятельности.
3. Статус активного играющего подтверждается символом, который тот носит при/на себе. Это может быть особый значок, элемент одежды героя, ленточка и пр.
4. Цель игры: научиться помогать (а порой – и осуществлять помощь) тому, кто в этом нуждается.
5. Каждому герою выдаётся особая книжечка: «дневник героя», на первой странице которого расположен свод особых правил – «аксиоматика героя». Эту страницу участник заполняет сам по ходу игры. По мере её заполнения, игровой задачей участника является соблюдение написанных аксиом, что служит мерой соответствия игрока образу выбранного героя.
6. Дневник разделён на следующие части (их участник заполняет сам):
7. «Аксиоматика героя»;
8. «Портрет героя»;
9. «Описание героя» - его характеристики, особые способности, биографию, увлечения;
10. «Геройские свершения» - основной раздел дневника. Здесь в удобной для игрока форме (текст, рисунки, таблицы и пр.) ведётся учёт интересных событий, геройских планов, способов применения узнанного для выполнения геройской цели ; отражается ход выполнения заданий.
11. Каждый учебный день на протяжении игры проводится «Общий сбор героев» (ОС). На нём участники:
12. по очереди рассказывают о своих свершениях/интересных событиях;
13. консультируются с другими героями по поводу возникших вопросов;
14. получают, предлагают, а также обсуждают геройские задачи;
15. составляют «список актуальных задач»;
16. формируют особые временные группы (отряды) для решения поставленных задач;
17. назначают одного ответственного за выполнение задачи в каждом отряде;
18. заслушивают отчёты отрядов о выполнении задач и вносят предложения;
19. заносят выполненную задачу в специальный «список добрых дел»;
20. решают вопросы о включении в состав ОС новых участников или исключении текущих;
21. составляют и утверждают «кодекс героя»;
22. решают прочие важные для участников проблемы.
23. На ОС составляется и утверждается «кодекс героя», который, в отличие от аксиоматики, является общим для соблюдения всеми участниками. Он располагается на последних страницах дневника, а также на специальном листе, хранимом в месте, утверждённом ОС.
24. ОС имеет право освободить от выполнения текущего задания, а также исключить из своего состава участника, грубо нарушившего «кодекс героя».
25. ОС имеет право вернуть участника в свой состав за выдающиеся свершения.
26. ОС может принять решение о награждении отличившегося героя или отряда.
27. Решения на ОС принимаются простым большинством голосов.
28. Педагог имеет исключительное право прекратить игру в случае нарушения участником техники безопасности.
29. Педагог является полноправным участником игры
30. Игра заканчивается по желанию её участников и может продолжаться после выхода из неё Педагога.

Данный свод правил подлежит пересмотру в середине игры. ОС вправе внести предложения по его изменению. Утверждает их Педагог.

**Ход игры**

Сборы по игре проводятся на внеурочных встречах (классном часе, после уроков и в промежутках между ними, в группах продлённого дня и т.д.)

В одну из первых встреч Педагог запускает игру: предлагает детям поиграть в героев, объясняет им правила, раздаёт дневники, показывает примеры составления дневника, проводит первый Общий сбор героев. Предлагает первые простые задания.

Участники могут играть на протяжении всего дня без всеобъемлющего контроля Педагога. Каждый учебный день под присмотром Педагога как полноправного участника игры проводится ОС – ключевое мероприятие игры.

Педагог осуществляет общий контроль за игрой, следит за соблюдением правил техники безопасности, оказывает необходимую помощь на внеурочных встречах, следит за атмосферой в коллективе, сглаживает возможные конфликты и пр.