## 5. Сценарий

**Участники:** Группа делится на команды по 3 человека, если команд больше, чем наборов, то на команды по 4 человека.

**Состав игры:**

* Вводная для каждой команды с основными моментами (памятка);
* Карты природных условий;
* Карты инвентаря;
* Карта мира;
* Карты транспорта.

**Обзор компонентов:**

Карты природных условий: на карте находится описание надвигающегося природного условия – буря, шторм, плохая видимость и проч. Эти условия нацелены на то, чтобы участники не могли сделать какой-либо ход при этом природном условии.

Карты инвентаря: на карте нарисован какой-либо инвентарь, который пригодится участникам при выполнении миссии на Антарктиде. На каждой карте есть пометка с качеством данного инвентаря. Качество инвентаря сыграет роль в подсчете финальных очков.

Карта мира: это реальная карта мира, на которой расположен инвентарь. Игроки должны собрать его, делая ходы с помощью карт транспорта.

Карты транспорта: на карте нарисован транспорт (самолет, поезд, пароход, автобус). Пароход плавает по воде, самолет может летать на любые расстояния, поезд ездит везде по суше, но не может пересекать специальные линии, начерченные на карте, автобус ездит везде по суше.

**Описание:** команды представляют собой научные коллективы из разных стран (Россия, Америка, Япония, Англия и проч.). Перед всеми командами стоит одна цель: Выполнить научное задание в Антарктиде, но так как перед всеми странами стоит одна задача, они являются конкурентами – соответственно победителем игры становится команда, первая выполнившая задание.

Задание: Среди полярных исследователей разных стран развернулосьсостязание - кто первым пробьется сквозь многокилометровую толщу льда и достигнет геотермальных озер, расположенных под материковым ледовым щитом Антарктиды. Команда должна постараться, чтобы их страна выполнила это достижение первой.

Изначально исследовательские группы находятся в своих странах. Для отправки в экспедицию в Антарктиду им нужно набрать инвентарь для работы. Инвентарь набирается посредством ответов на вопросы. Вопросы задаются всем одновременно путем вывода их на проектор. На обсуждение каждого вопроса команде дается 2 минуты. По истечению времени один участник из команды подходит к мастеру и называет ответ на поставленный вопрос. В случае правильного ответа команда получает право хода. Ход подразумевает под собой перелет (переезд) при помощи одной из карт транспорта, которые сесть у команд. На выполнение каждого хода команда может потратить не более 2 карточек транспорта. Для более эргономичного использования, участники команды должны тщательно проработать пути их следования, так как для каждой из стран выделено определенное количество карточек транспорта, в зависимости от их нахождения. Но не стоит забывать, что в Антарктиду все команды должны отправиться на самолете. Так же, в каждой стране находится инвентарь, но для того чтобы его забрать, они должны воспользоваться автобусом. Если же ответ на вопрос команда дала не правильно, то они вытаскивают карту погодных условий, на которой написано, что какие-то погодные условия ухудшились, и они не могут путешествовать. Если же команда отвечает правильно на дополнительный вопрос, то она имеет право сделать ход и получить инвентарь худшего качества. Каждая команда делает ход, отдавая при этом карту транспорта ведущему. Сделав ход, команда забирает инвентарь из той страны, куда она прибыла. Далее опять задается вопрос и все повторяется.

По окончанию 12 ходов, все участники отправляются в Антарктиду. Команде выдается финальная сложная задача. В ходе решения задачи объявляется, что при некоторых условиях команды столкнулись с проблемой. Решить данные проблемы можно будет с помощью уже имеющегося инвентаря. Задача заключается в том, что необходимо правильно подобрать инвентарь для определенного рода проблемы. В случае неправильного подбора инвентаря команде начисляются штрафные баллы, которые затем будут вычитаться из обще набранного количества баллов. В случае правильного подбора, команде начисляются положительные баллы, количество которых варьируются в зависимости от качества инвентаря. Так же положительные баллы начисляются за решение финальной задачи. Их количество тоже может быть различным, так как команды могут неправильно дать конечный ответ, но в ходе решения у них могли быть правильные идеи.

Победителем игры считается та команда, которая набрала наибольшее количество положительных баллов.

**Продолжительность игры:** 60-80 минут.

По окончанию игры предлагается проводить рефлексию с разбором непонятных вопросов, во избежание неприятного остатка от игрового процесса в случае неудачи. Команда победителей может быть вознаграждена баллами, количество баллов определяется преподавателем.