**Психологическая акция «Следопыт»**

Игра «Следопыт» позволяет решать самые различные задачи:

-обучение детей навыкам коллективной деятельности, самоорганизации;

-развитие коммуникативных умений;

-сплочение детского и общешкольного коллектива;

-поднятие общего эмоционального тонуса;

-развитие представлений об окружающем мире.

Сценарий проведения «Следопыта»: участники получают бланк со списком вопросов, ведущий оговаривает время, предоставленное на выполнение задания, определяет условия, например:

-классный руководитель не помогает (или, наоборот, помогает);

-ответы должны быть точными, а не приблизительными;

-во время уроков выполнять задания категорически запрещается – нарушители выбывают из игры.

По окончании отпущенного на выполнение задания времени бланки с ответами обрабатываются ведущим, подсчитываются баллы и объявляются победители: самые любознательные и дотошные.

**Бланк для психологической акции «Следопыт»**

Время заполнения – 40-50 минут для старшеклассников 1-1,5 часа –для учащихся начальной школы.

«Следопыты»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ класса.

Время получения \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Время сдачи\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

1. Назовите любимые цветы завуча по ВР.
2. Какое имя самое распространенное в нашей школе?
3. Сколько деревьев растет на пришкольном участке?
4. У кого в школе нет тезок?
5. Любимые книги зам. директора по УВР?
6. В каком городе родилась учительница химии?
7. У кого из работников школы больше двух детей?
8. О чем мечтает учитель истории?
9. Любимое занятие учителя математики?
10. Где собирается проводить лето географ?