**ИГРОВАЯ  ВВОДНАЯ**

Участники лагеря – это путешественники,  попавшие на остров Страповрем  (страна потерянного времени). Это место где скапливается время, которое ежедневно теряют все жители планеты. Для тех, кто попадает в эту страну, время останавливается. Время не уходит, оно все время поступает из внешнего источника. Не существует не будущего, не прошлого, есть постоянное «сегодня». Люди не могут распоряжаться  временем, потому, что оно в конечном итоге чужое.

В этой стране живут Хранители времени (взрослые), которые призваны не только хранить, потерянное время, но и при определённых условиях возвращать его людям.

На практике, Хранители времени ставят перед путешественниками след задачи:

1. Каждому отряду путешественников к концу лагеря необходимо придумать машину (механизм) эффективного расходования времени. Для этого путешественникам  нужны определённые знания и умения.
2. Знания и навыки участники могут получить,  участвуя  в максимальном количестве предложенных активностей.
3. У каждого звездолёта (отряда) будет своя карта времени.  На карте будут нанесено пятьдесят  кругов (бесцветных,  поделенных на три сегменты каждый), отряды  сами должны решать,   на какую активность  они хотят пойти, в каких мероприятиях  принять участие.  В дальнейшем, когда участники будут выбирать себе ту или иную активность, круги будут раскрашиваться  в пять  цветов (пять направлений активностей представленных в лагере). У каждого участника будет личная карта времени.
* Культура, творчество
* Образование, наука
* Информационное пространство
* Спорт, игра
* Лидерство, создание команды.

Кроме того каждый круг поделен на три сегмента. Это три степени оценки результата от посещения данной активности.

1. Усвоение – осознание
2. Применение на практике (способность к воспроизводству)
3. Новый (модифицированный) продукт на основе полученного знания.

Объявление результатов и выбор активностей, переговоры при совпадении интересов, будет происходить на утреннем сборе.

Существует модель общих больших часов, на которые будут видны  результаты отрядов.

Кроме того у отрядов будут существовать дополнительные возможности для получения ресурсов. Это личные ресурсы времени участников, которые они могут пожертвовать в общий ресурс.

На первом этапе каждый отряд собирает и  ресурсы.

На втором этапе, у отрядов общая вводная, как может выглядеть машина эффективного расходования времени (проектный курс). После этого путешественники придумывают  свой проект и начинают собирать недостающие ресурсы.  На этом этапе отряд может разделиться на рабочие группы (которые работают в одном направлении, но получают разную информацию, обучаются разным технологиям).  На этом этапе отряды могут придумать и реализовать мини-проекты в рамках лагеря.

На третьем этапе отряды защищают свои проекты. Хранители времени определяют эффективность механизмов и определяют очерёдность отбытия путешественников на свою землю.