

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ

"Параллельная реальность"



Материал подготовлен
педагогическим коллективом в составе:
учитель географии Афенченко А.А.,
учитель биологии Аминова Э.Д.,
учитель русского языка Градусова Н.Н.,
учитель истории Литовченко Н.А.,
учитель информатики Машошина Н.А.,
учитель физики Поступаев А.А.

Цель проведения: патриотическое и гражданское воспитание подрастающего поколения.

Задачи:

- способствовать повышению уровня знаний учащихся об основных вехах истории Великой Отечественной войны и значимости Великой Победы для судеб всего человечества;
- формировать целостное мировоззрение, умения работать с различными источниками информации, анализировать полученные сведения; развивать интеллектуальные и творческие способности и навыки работы в группе;
- воспитывать патриотические чувства и уважительное отношение к героическому прошлому своего народа, активную жизненную позицию обучающихся на примерах, связанных с Великой Отечественной войной.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

применение знаний и умений, приобретенных школьниками на уроках истории, информатики, русского языка и литературы, биологии, физики и физкультуры для преодоления различных испытаний на станциях в виде творческих, интеллектуальных заданий.

Личностные:

- формирование патриотизма как основы духовности русского народа;
- осознание себя правопреемниками поколения, победившего фашизм;
- воспитание чувства долга и ответственности перед Родиной.

Метапредметные:

- организация собственной деятельности (выбор типовых методов и способов выполнения представленных задач, оценка их эффективности и качества);
- творческий подход к решению проблемных заданий поискового характера;
- ответственное отношение к принятию решений в стандартных и нестандартных ситуациях;
- поиск и эффективное использование информации при выполнении представленных задач;
- использование информационно-коммуникационных технологий;
- повышение эффективности групповой работы и культуры поведения школьников.

Правила игры:

- команды проходят задания от станции к станции, следуя записям в маршрутном листе (в виде военного билета);
- за правильное выполнение заданий игроки получают конверт с частью карты-схемы (см. Приложение «Карта для поиска артефактов»), которая поможет найти «волшебную каску»;
- на выполнение каждого задания отводится от 7 до 10 минут;
- команды проходят маршруты отдельно друг от друга (по разным схемам передвижения по станциям);
- победителем станет команда, которая раньше всех справится с игровыми заданиями и сможет найти «волшебную каску» (второй команде достанется пилотка, а третьей – красная звезда).

Сценарий игры-путешествия «Параллельная реальность»

Ввод в игру:

Команды собираются в актовом зале, где звучит попурри из песен военных лет. Руководители станций, одетые в военную форму, в это время изучают карту и схемы боевых операций, сидя за столом импровизированного штаба (перед сценой).

После сигнального звука фанфар, одним из штабистов произносится фраза: «Внимание! Внимание! Чрезвычайное происшествие!» и начинается просмотр первой части клипа к песне «О той весне». (По сюжету клипа современный подросток берет на полке школьного музея солдатскую каску и с ее помощью переносится в самый разгар боя во время Великой Отечественной войны 1941-1945 гг.)

Старший по званию из руководителей станций командует: «Отряды, стройся! Равняйся! Смирно!» (звучит мелодия «Вставай, страна огромная!»)

В штаб входит главнокомандующий штабом и обращается к собравшимся: В создавшихся чрезвычайных условиях наша задача: подготовить и осуществить операцию по скорейшему возвращению школьника и «волшебной каски» из «параллельной реальности». Перед началом этой важной операции – командирам доложить о готовности отрядов и получить маршрутные листы.

К выполнению поставленных задач приступить!

(Команды отправляются по своим маршрутам под звуки мелодии «Прощание славянки».)

Описание заданий, предлагаемых командам на игровых станциях

★ Станция «Штаб»

Помощники начальника штаба вовлекают участников команды в *инсценировку*:

Боец: Товарищ командир, разрешите обратиться?

Командир: Разрешаю.

Боец: Товарищ командир, в распоряжение нашей части прибыла поисковая группа, имеющая ценную информацию о дислокации вражеских сил по линии Южного и Юго-Западного фронтов.

Боец (обращается к прибывшей группе): В одну шеренгу становись. На первый-третий рассчитайсь...

Первые номера в одну колонну становись (указывает направление), вторые номера в одну колонну становись (указывает направление), третьи номера колонну становись (указывает направление).

Командир: Ставлю задачи:

1. Первые номера - установить объекты на перехваченной у противника карте.
2. Вторые номера - составить оперативную сводку по имеющимся данным.
3. Третьи номера - подготовить необходимое снаряжение для успешного проведения операции.

Экспертам оказать содействие подгруппам в выполнении задания.

Вопросы есть? (Отсутствуют.)

Время на выполнение поставленных задач – 5 минут.

К выполнению боевой задачи приступить.

Командир (по истечении отведенного времени): Закончить выполнение поставленных задач. Экспертам доложить о результатах.

Благодарю за службу!

Все: Служим Отечеству!

Командир: Разойдись!

Задание для подгрупп:

I подгруппа («Картографы»), опираясь на данные советской карты «Донбасская наступательная операция», выполняет следующие задания на аналогичной немецкой карте (см. Приложение III-1):

1) нанесите линию «Миус-фронта» на 13.08.1943 г. (*задание оценивается в 4 балла*);

2) установите номера советских армий, неучтенных на карте немецкого командования (*задание оценивается в 4 балла*);

3) определите название города, обозначенного на немецкой карте цифрой 1 черного цвета (задание оценивается в 2 балла).

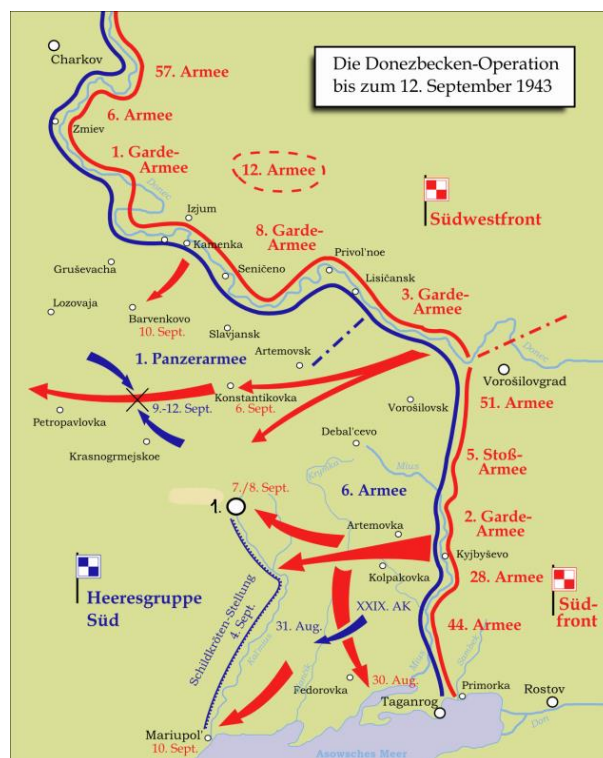
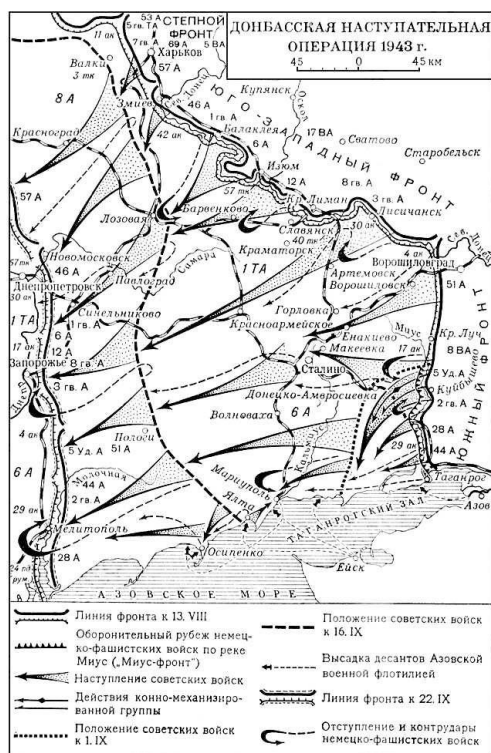
II подгруппа («Оперативники») заполняет пропуски в «Оперативной сводке о Донбасской наступательной операции» (см. Приложение Ш-2) (каждый правильно заполненный пропуск оценивается в 1 балл; всего – 10 б.).

III подгруппа («Снабженцы») должна правильно назвать изображенные на десяти иллюстрациях предметы вооружения и обихода военнослужащего вместе с приспособлениями для их ношения (Правильно выполненное задание оценивается в 10 баллов).

(* Для получения необходимой части карты-схемы команде нужно набрать 30 баллов. Если баллов не хватает, участникам предлагается решить «бонусные анаграммы» (см. Приложение Ш-3).

По завершению работы на станции командиру вручается часть карто-схемы для поиска секретного объекта («волшебной каски») и символическая медаль «Наше дело правое, мы победим!»

Приложение Ш-1



Оперативная сводка о Донбасской наступательной операции

Наступательная операция войск ... и ... фронтов проводилась с 13 августа по 22 сентября ... г. В Донбассе оборонялись группы фашистских армий «Юг» под командованием генерал-фельдмаршала Э. Манштейна. Передний край обороны противника проходил по рекам ... и

Первыми в наступление перешли войска Юго-Западного фронта под командованием генерала армии Овладев Изюмом, они привлекли к себе сильные резервы противника и этим позволили войскам ... фронта во главе с генералом армии Ф. И. Толбухиным овладеть важным опорным пунктом - Амвросиевкой. 1-2 сентября советские войска перешли к преследованию отходящего противника. ... сентября был освобожден г. ... (ныне ...). При содействии десантов Азовской военной флотилии был освобожден Мариуполь.

В результате Донбасской освободительной операции советские войска при содействии партизан создали благоприятные условия для последующего освобождения Северной Таврии, Правобережной Украины и Крыма.

Бонусные анаграммы:

1. ЙНОЛПВОЕЫНОНН – солдат, попавший в плен к противнику.
2. ЩКИБАМОБРДВОРИ – военный самолет, предназначенный для поражения наземных, подземных, надводных, подводных объектов средствами бомбового и/или ракетного вооружения.
3. ЙЩОНЕВОНУЛСАЖИ – лицо (человек), исполняющее должностные обязанности, связанные с прохождением военной службы, которая призвана решать задачи в сфере безопасности и обороны государства.
4. ШАКЪНЕТЛЯ – одежда у матросов.
5. ЕЦИОНМОНС – боевой корабль для уничтожения противника торпедами.
6. ИРАНМУБСА – подводная лодка.
7. АЛДИМРА – самый главный на флоте.
8. ШАЛМАР – высшее воинские звание.
9. АМКЗАРА – здание, где живут солдаты.
10. ГАРИНЧКОПИКН – солдат охранявший рубежи нашей Родины.

★ Станция «Тальянка»

В перерыве между боями солдаты собирались вокруг костра, слушали душевные песни гармониста и пели вместе с ним. Под звуки музыки они вспоминали свой дом, семью и писали родным письма-треугольники о своем военном житье-бытье.

Команде, прибывшей на станцию «Тальянка», предлагается в качестве пароля продолжить 3 пословицы периода Великой Отечественной войны: на столе перед участниками лежат листы бумаги с началом поговорки, обращенные текстом вниз; выбрав 3 любых листочка, команда договаривает (восстанавливает) пословицу.

- Кто мечтает о победе, тот не думает о смерти.
- Смело иди в бой, - Родина за тобой.
- За край свой насмерть стой.
- И один в поле воин, если он советский воин.
- Прежде соберись, а потом дерись.
- Крепость нашего тыла - для фашистов могила.
- Нет на свете такой силы, чтобы нас в бою скосила.
- За край родной иди бесстрашно в бой.
- В крепкой спайке фронта и тыла - непобедимая сила.
- Война ничего не спишет, она только припишет: одним славу, другим позор.

Далее, путем выбора символического треугольника или прямоугольника, команда делится на 2 подгруппы.

Первая подгруппа подходит к ассистенту, который предлагает участникам научиться складывать фронтовое письмо-треугольник.

Вторая подгруппа подходит к другому ассистенту, который организует работу по составлению синквейна на тему «Родина», «Победа», «Жизнь» (см. Приложение Т-1).

После выполнения заданий в подгруппах, команда собирается вместе. Ребятам предлагается угадать мелодию песен военных лет в исполнении аккордеониста Полывянного Георгия (ученика 9-Б класса) и спеть одну из них. Вниманию участников предлагаются следующие песни: «Вставай, страна огромная», «Смуглянка», «Синенький скромный платочек», «Катюша», «В землянке», «Темная ночь» и др.

По завершению работы на станции командиру вручается часть карто-схемы для поиска секретного объекта («волшебной каски») и артефакт - фронтовое письмо-треугольник.

Синквейн (от фр. cinquains, англ. cinquain) — это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк.

Правила составления синквейна:

- ✓ 1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.
- ✓ 2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.
- ✓ 3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.
- ✓ 4 строка – фраза, несущая определенный смысл.
- ✓ 5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

★ **Станция «Переправа»**

При входе на станцию участники занимают первый рубеж, получив метательные снаряды. Первые три стрелка команды, точно поразившие цель («Баллистики»), получают задание №1. Оставшиеся игроки занимают второй рубеж. Здесь участники «на глаз» наливают в стаканы по 100 г. керосина для заправки лампы и определяют его объем при помощи измерительного цилиндра («фронтальная сотка»). Тройм, самым точным участникам («Саперам») вручается задание №2. Оставшиеся игроки объединяются в группу «Связистов» и получают задание №3.

Задание №1 «Артподготовка»: необходимо рассчитать параметры выстрела, затем, произведя залп, уничтожить технику противника на территории врага (на картосхеме), учитывая убойную дальность имеющегося оружия по условиям предложенной задачи (см. Приложение П-1).

Задание №2 «Получить код»: требуется собрать электрическую цепь из деталей электронного конструктора «Знатоки» (см. Приложение П-2), чтобы получить код обезвреживания мины для подготовки плацдарма переправы. Код: «1» ВС, «9»ABFGCD, «4»BFGC, «2»ABGED. Получив код, 1942, открывают замок и получают артефакты.

Задание №3 «Устранить порыв на линии связи»: подгруппе предлагается электрическая цепь с одним неисправным элементом, который нужно обнаружить для восстановления связи. Исправив поломку, докладывают капитану по радиации о выполнении задания.

В результате выполнения всех заданий, игроки получают части необходимого кода для открывания кодового замка на чемодане, в котором находятся части «понтонного моста» (спичечные коробки) для переправы через реку на картосхеме.

По завершению работы на станции командиру вручается часть карто-схемы для поиска секретного объекта («волшебной каски») и артефакт – значок в виде звезды.

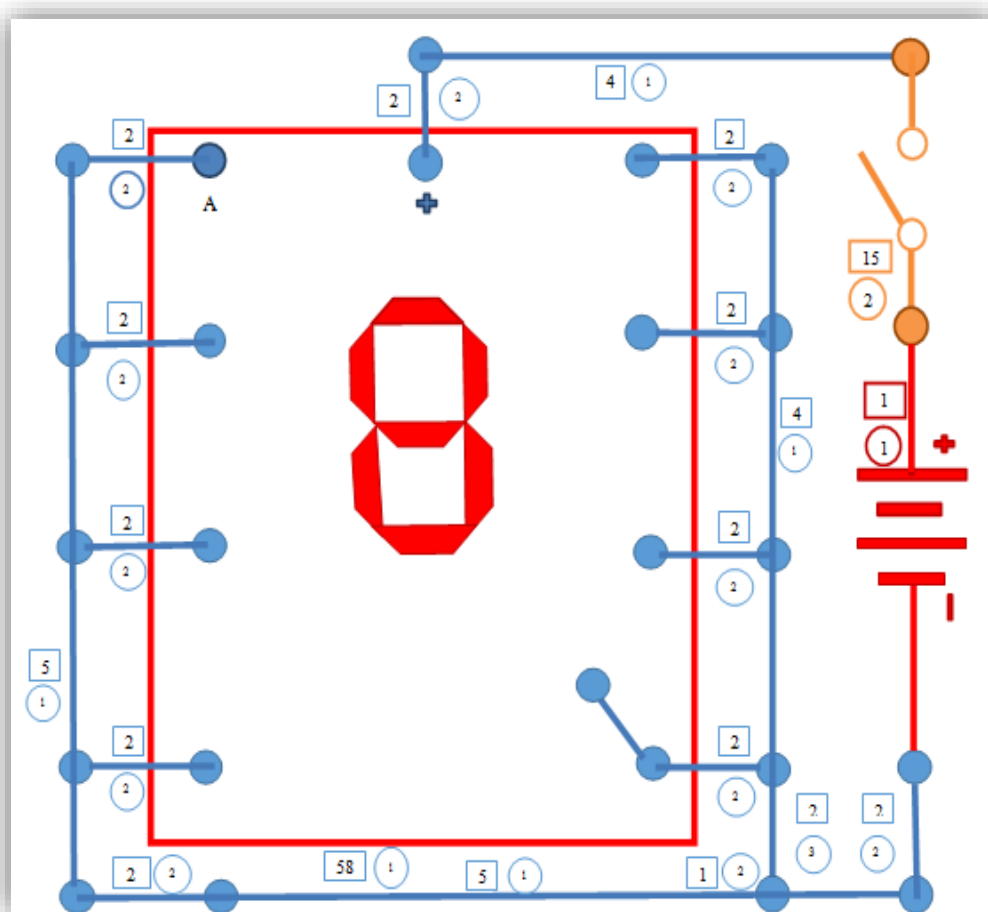
Приложение П-1

Задача

В первые месяцы Великой Отечественной войны у Красной Армии не было противотанковых ружей. Над разработкой этого вида оружия трудились два конструктора военной техники – С.Г. Симонов и В.А. Дегтярев. Один из таких образцов оружия был 14,5-миллиметровым, длиной - 2 м., массой – 17,3 кг., со скоростью стрельбы – 8-10 выстрелов в минуту (начальная скорость пули массой 63 г. равнялась 1012 м/с). Уже с ноября 1941 г. в командование Армии стали поступать сведения о большой эффективности и надежности советских противотанковых ружей.

Рассчитайте: на какое расстояние нужно подпустить вражеский танк, если снаряд, выпущенный солдатом (лабораторный баллистический пистолет), вылетает со скоростью 1000 м/с (3,6 м/с для баллистического пистолета), а максимальная дальность полета достигается при условии, что снаряд выпускается под углом 45 градусов к горизонту.

Приложение П-2



★ Станция «Медсанбат»

При входе на станцию участники выбирают одну из трех типов предложенных карточек с изображением:

- 1) санитарной сумки;
- 2) лекарственного растения;
- 3) карточки на получение хлебного пайка (см. Приложение М-1).

Таким образом, участники, выбравшие карточки одного типа, объединяются в подгруппу (образуются три подгруппы игроков).

I подгруппа («Травники») выбирает из разложенных на столе гербарных экземпляров растений, сушёных трав, грибов, все, что можно использовать в чрезвычайных ситуациях, в качестве лекарственных средств и объясняет способ их применения. Участникам нужно определить не менее 6 растений, чтобы перейти на следующий уровень. За каждый неправильный выбор – ранение, участник отвечает на дополнительный вопрос или перемещается в хирургическое отделение, где ему команда спасателей оказывает первую помощь.

Завершив работу, подгруппа переходит на последний уровень - сборка «универсального солдата» из частей модели скелета человека (усилиями всей команды).

II подгруппа («Нормировщики») из предложенных ингредиентов: колоски зерновых (рожь, овёс, пшеница), кукуруза, разные виды добавок (семена подсолнечника, жёлуди, хлопковый жмых) подгруппа составляет рецепт блокадного хлеба (см. Приложение М-2). В представленных образцах есть лишние, выбрав которые участник получает ранение, переходит в хирургическое отделение в качестве раненого или даёт ответ на дополнительный вопрос. (Подсказку - варианты рецептов можно получить за дополнительные вопросы.)

Далее подгруппа определяет, какие нормы хлеба существовали 20 ноября 1941 года в блокадном Ленинграде для разных категорий: дети, рабочие, служащие. Используя весы, участники должны нарезать точную норму хлеба для категории дети (опираясь на карточку с нормами выдачи хлеба во время блокады).

Выполнение задания позволяет подгруппе перейти на следующий уровень – сборка «универсального солдата» из частей модели скелета человека (усилиями всей команды).

III подгруппа («Спасатели») получает следующие задания:

- оказать помощь бойцу с ранением головы (повязка «Чепец»), действуя по инструкции (см. Приложение М-3);

- остановить кровотечение на предплечье при помощи бинта-резины и предложить подручные средства, заменяющие жгут в походных условиях;
- восстановить деятельность сердечной мышцы – сделать непрямой массаж сердца на манекене.

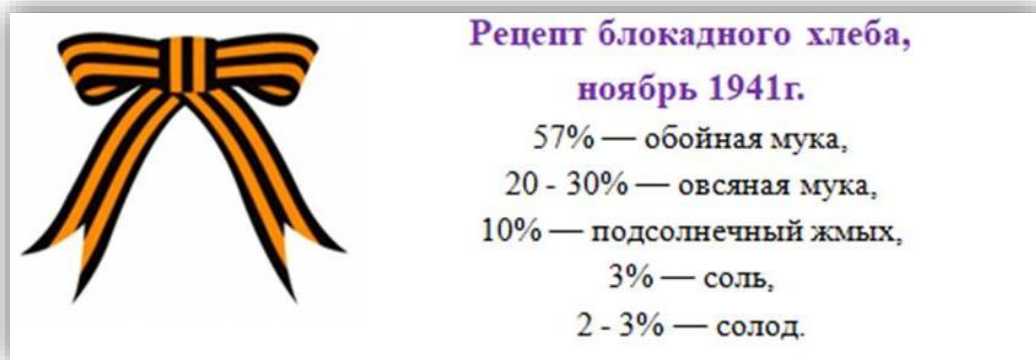
Далее подгруппа переходит на следующий уровень – собирание «универсального солдата» из частей модели скелета человека (усилиями всей команды).

По завершению работы на станции командиру вручается часть карто-схемы для поиска секретного объекта («волшебной каски») и артефакт – упаковку с бинтом.

Приложение М-1



Приложение М-2



Приложение М-3

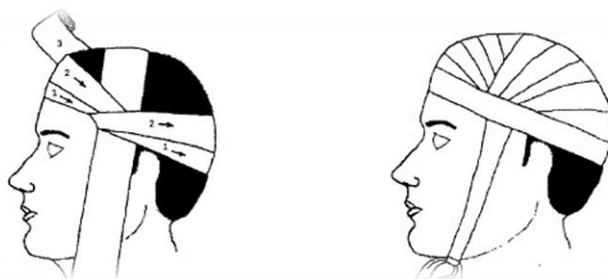


Схема наложения повязки «Чепец»

Станция «Школа разведчиков»

Вход на станцию:

Команду встречают «учителя» (ассистенты) и предлагают участникам присесть за парты, расставленные для работы в трех группах.

Учитель 1: Роль военных разведчиков во время Великой Отечественной войны неоценима. Только за первые шесть месяцев войны в тыл противника было заброшено около 10 тысяч человек, большинство из которых были разведчиками.

Учитель 2: В тылу врага органами военной разведки создавались партизанские отряды, которые с честью выдержали суровые испытания военных лет.

Учитель 3: К разведчикам предъявлялись определенные требования, в частности, умения:

- хорошо разбираться в людях;
- помогать людям, попавшим в экстремальные условия;
- отличать факты от выдумок, существенное от несущественного.

Учитель 1: Следовало быть любознательным, очень изобретательным и наблюдательным (уделять надлежащее внимание деталям).

Учитель 2: Пройти специальную подготовку можно было в школе разведчиков, с элементами обучения в которой мы и предлагаем вам познакомиться. Для этого разделимся на классы обучения.

Учитель 3: Вам будут предложены вопросы, связанные с Великой Отечественной войной. Тот, кто отвечает, тянет конверт с «военного рюкзака» (конверты трех цветов для трех подгрупп).

Вопросы к членам команды для деления на подгруппы:

1. По какому озеру проходила "дорога жизни"? (*Ладожское*)
2. Что должен был отвечать солдат Советской армии в ответ на благодарность командира? (*«Служу Советскому Союзу»*)
3. Какой головной убор боец надевает во время боя для защиты своей головы от ранения? (*каска*)
4. Как называется зимняя верхняя одежда солдат? (*шинель*)
5. Что есть и у винтовки, и у дерева? (*ствол*)
6. Тяжёлая боевая машина? (*танк*)
7. Назовите годы начала и окончания Великой Отечественной войны. (*1941-1945 гг.*)
8. В чём носят офицеры своё оружие? (*в кобуре*)
9. Укрытие, из которого солдаты стреляют? (*окоп*)
10. Солдат, охраняющий рубежи Родины? (*пограничник*)

11. Лучший советский танк времён Великой Отечественной войны? (*танк Т-34*)
12. Место, где можно пострелять по мишеням? (*тир*)
13. Головной убор, предназначенный для офицерского состава? (*фуражка*)

Таким образом, участники, выбравшие конверты одного цвета, объединяются в подгруппу и составляют картинку из пазлов, находящихся в конверте. В результате, образуются три подгруппы игроков:

- «Шифровальщики» (картинка - азбука Морзе);
- «Аналитики» (портрет Штирлица - собирательный образ разведчиков);
- «Любознатели и изобретатели» (картинка - арифмометр «Феликс»).

(Капитан команды может помогать каждой из подгрупп.)

Боевые задания для подгрупп:

I подгруппа («Шифровальщики») - «Сейф с документами»:

Это задание для настоящих разведчиков. Вам необходимо пробраться в штаб врага и выкрасть документы из сейфа. Для этого нужно научиться разгадывать тайные шифры и запоминать большое количество числовой информации.

Предлагаем вам установить предложенный код на сейфе, используя подсказки (см. Приложение Р-1).

II подгруппа («Аналитики») - «Рисунок-головоломка»:

Подгруппе предлагается в течении нескольких минут изучить рисунок-головоломку (см. Приложение Р-2) и ответить на несколько вопросов к нему:

1. Сколько туристов живёт в этом лагере?
2. Когда они сюда приехали: сегодня или несколько дней назад?
3. На чём они сюда приехали?
4. Далеко ли от лагеря до ближайшего селения?
5. Откуда дует ветер: с севера или с юга?
6. Какое сейчас время дня?
7. Куда ушёл Шура?
8. Кто был вчера дежурным? (Назовите по имени)
9. Какое сегодня число, какого месяца?

(*Если команда не сможет ответить на какой-либо вопрос, то ей предлагается замена задания - ребус на тематику войны с объяснением происхождения или смысла данного понятия (см. Приложение Р-3)).

III подгруппа («Любознатели и изобретатели») – «Точный расчет»:

Подгруппе необходимо точно расставить числа согласно весу комплектующих элементов, а также с помощью арифмометра «Феликс» посчитать общий вес обмундирования разведчика Советской Армии.

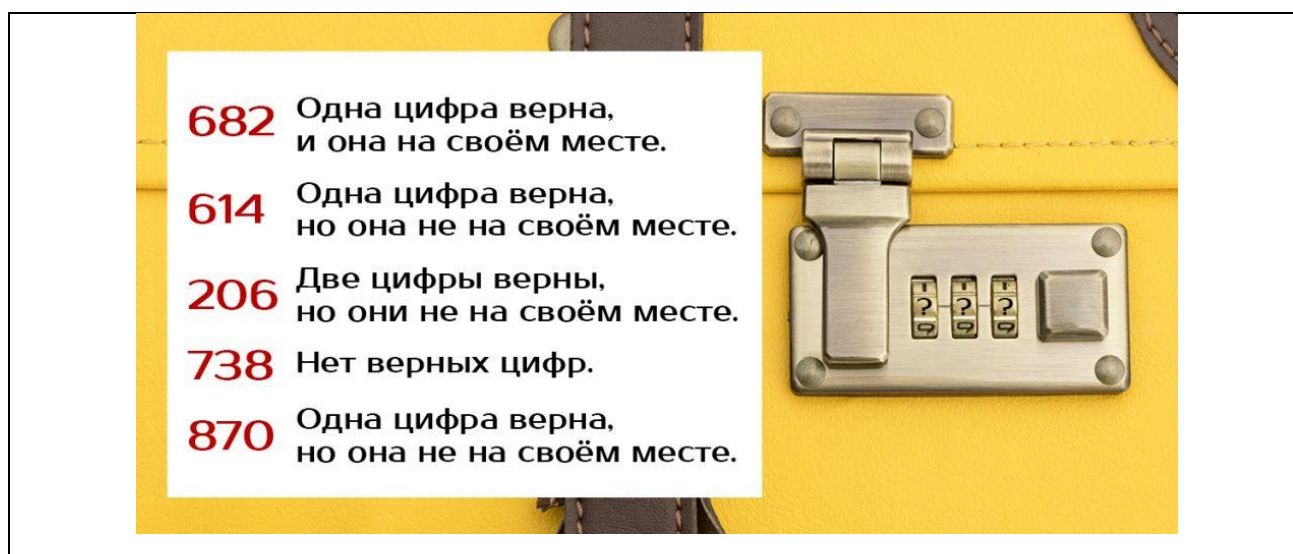
Подгруппе предлагаются следующие карточки:

- ✓ картинка с комплектом снаряжения и обмундирования офицера разведки Советской Армии (см. Приложение Р-4);
- ✓ таблица, отражающая вес составляющих комплекта разведчика (см. Приложение Р-5);
- ✓ бланк ответа подгруппы (см. Приложение Р-6);
- ✓ арифмометр «Феликс М» - самый распространённый в СССР арифмометр, названный в честь Феликса Дзержинского. Основным потребителем стала армия: ведь только на арифмометре в полевых и боевых условиях при отсутствии электричества и можно было сделать необходимые для запуска ракет расчеты (см. Приложение Р-7).

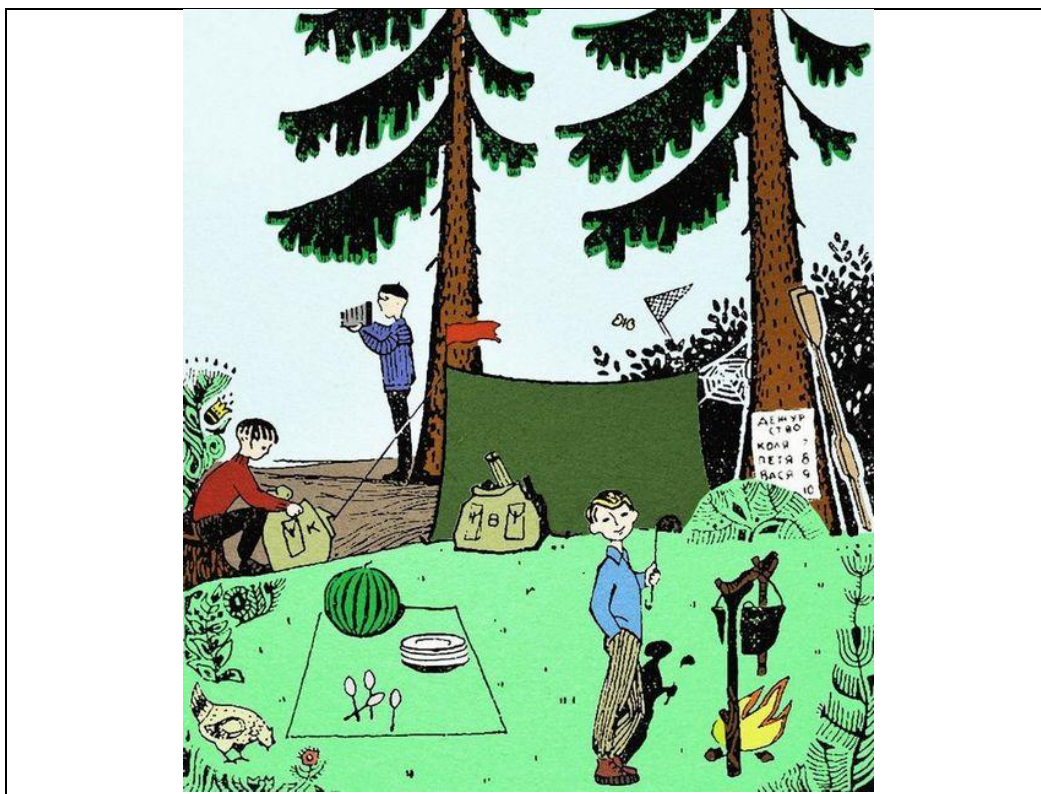
(*Если группа неверно расставила числа на костюме разведчика, то команде выдаются анаграммы с военным смыслом в количестве неверных ответов (см. Приложение Р-8).)

По завершению работы на станции командиру вручается часть карто-схемы для поиска секретного объекта («волшебной каски») и артефакт – фонарик.

Приложение Р-1



Приложение Р-2



Приложение Р-3

- Крепость в Белоруссии, героически принявшая первый удар фашистской армии.
- Диктор радио, оповестивший советский народ о нападении фашистской Германии?
- Озеро, по которому проходила «дорога жизни» к героическому городу.
- Город, который фашисты атаковали 250 суток, а Советские войска отбили за 5 суток.

„IЖ„ CD O E	
С А С — б	

Приложение Р-4



Приложение Р-5

3100 гр.	70 гр.	45 гр.
150 гр.	2300 гр.	940 гр.
890 гр.	65 гр.	140 гр.
		700 гр.

№ п/п	Обмундирование	Вес, гр.
1	Пилотка	
2	Маскировочный костюм	
3	Пулемет	
4	Брезентовый патронташ с тремя магазинами	
5	Ремень	
6	Кожаная кобура с пистолетом «ТТ»	
7	Боевой нож	
8	Компас Адрианова	
9	Индивидуальный перевязочный пакет	
10	Офицерские сапоги	
Общий вес		



Арифмометр «Феликс М»

Анаграммы для составления пароля военной тематики:

КУШ + ПА = ПУШКА,

АС + ОМЛЕТ = САМОЛЕТ,

ПИЛОТ + СЕТ = ПИСТОЛЕТ,

САД+ЛОТ =СОЛДАТ,

БАТА +ТОМ = АВТОМАТ.

★ Станция «Разведка»

Участникам предлагается взять «языка» противника под прикрытием «снайперского огня», используя минимальное количество времени.

Для этого команда выбирает «снайпера», который из специально отведенного места прикрывает передвижение всей группы: выполняет точные броски баскетбольного мяча в кольцо. Ему необходимо «ликвидировать» троих часовых противника, т.е. попасть 3 раза в кольцо, чтобы обеспечить безопасный отход группы.

В это время участники команды (кроме снайпера) располагаются в колонну за направляющим у стартовой линии и выполняют потоком следующие упражнения:

1. «Отвлекающий маневр»: выполнить на гимнастическом мате кувырок вперед;
2. «Преодоления болота»: выполнить 5 прыжков на 1 ноге из обруча в обруч, расположенных в шахматном порядке;
3. «Марш-бросок»: пролезть по-пластунски отрезок 5 м.

Далее вся группа переходит на «следующий уровень» - «наведение переправы»: с помощью опор и жердей необходимо сделать мостик и перебраться по нему на другой берег. Здесь участники группы делятся по парам, которые поочередно «несут языка» на спине (отрезок 10 м) в свой лагерь.

С начала выполнения задания включается секундомер, который фиксирует время прохождения командой всего этапа до пересечения крайним участником финишной черты. За неправильное выполнение заданий команда штрафуются - добавляется 5 секунд к общему результату (в том числе, если снайпер не попадет нужное количество раз в кольцо). В общем итоге, побеждает команда быстрее всех прошедшая данный этап квеста.

По завершению работы на станции командиру вручается часть карто-схемы для поиска секретного объекта («волшебной каски») и артефакт – учебную гранату.

По выполнению всех заданий на каждой станции **руководитель вписывает в военный билет отряда следующую боевую задачу** в соответствии со схемой передвижения команд по станциям:

- Прибыть в **«Штаб»** для получения дальнейших указаний.
- Прибыть на станцию **«Тальянка»** для переформирования.
- Пойти в **«Разведку»** и взять «языка».
- Пройти санинструктаж в **«Медсанбате»**.
- Подготовить плацдарм осуществления **«Переправы»**.
- Пройти обучение в **«Школе разведки»**.

Завершение игры-путешествия:

После нахождения всех игровых атрибутов (каска, пилотка, красная звезда), участники квеста собираются в «штабе» (актовом зале) и по команде старшего по званию из руководителей станций: «Отряды, стройся! Равняйся! Смирно!» выстраиваются.

Входит главнокомандующий штабом вместе с возвращенным из «параллельной реальности» учащимся. Главнокомандующий поздравляет отряды с успешным завершением боевой операции.

Происходит награждение отрядов и ассистентов руководителей игровых станций грамотами и сертификатами.