

Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман

ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Москва 2000

Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. Взрослые игры для детей. Методическое пособие. М.: Владос, 2000. - с.

Данная книга содержит методики игровой деятельности, которые в разное время были разработаны и апробированы учеными и практиками в детских центрах «Артек», «Орленок», оздоровительных центрах Ярославской и Костромской области. Материалы адресованы педагогам-организаторам, педагогам дополнительного образования, руководителям детских объединений, клубов, организаций.

Содержание

ОБРАЩЕНИЕ К ЧИТАТЕЛЮ.**ГЛАВА I. МИР ВЗРОСЛОЙ ИГРЫ**

- § 1. Игровая деятельность детей и взрослых: находки и проблемы.*
- § 2. Принципы конструирования социально-ориентирующих игр*
- § 3. Современные представления о проектах и программах социально-ориентирующих игр.*

ГЛАВА II. ФОРМУЛА ИГРЫ – ФОРМУЛА УСПЕХА.

- § 1. Инновационные игры («Биржа идей», «Галактика»)*
- § 2. Полидеятельностные игры («Солнцеворот», «Марафон игр»).*
- § 3. Игры-эппонеи («Хоббитские игры», «Диалог Культур»)*
- § 4. Игры-путешествия («Волшебный лабиринт», «Убить Дракона»).*
- § 5. Ситуационно-ролевая игра («Замок Янтаря»).*

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

«Чтобы не скатиться к безумию, не достичь его никогда, мы нуждаемся в восстановлении. Мы должны заново взглянуть на зелень, должны поразиться, но не ослепнуть, глядя в бездонную синеву, на золотые и красные краски. Мы должны встретить Кентавра и Дракона, а затем, может быть, как древние пастухи, внезапно увидеть овец, собак, коней и волков.

Волшебные истории помогают в подобном восстановлении. В этом смысле только интерес к ним может сделать нас детьми и хранить нас».

Дж. Р. Р. Толкиен

Обращение к читателям

Предлагаемые материалы являются размышлениями авторов, организаторов, участников необычных игровых проектов, программ, тематических и специализированных смен, проходивших в 90-е годы XX века. Основой, идеями всех материалов послужили следующие подходы разработчиков:

раскрытие возможностей каждого участника проекта, программы, смены;
ответственность за самостоятельный выбор поступков;
радость творчества всех героев предлагаемых игровых сюжетов и событий.

Недостигаемые, порой прекрасные и порой страшные земли, странные народы, языки, неведомые страны...

Не здесь ли разгадка притягательности имитационных, ролевых и ситуационных игр? Не в том ли, что именно волшебные истории и события возвращают нас к драгоценным истокам культуры, не затронутым еще проявлением политических, социальных или даже религиозных идей?

Различного рода длительные воспитывающие игровые программы позволили каждому взглянуть на себя в зеркало истории так, чтобы история, пусть даже волшебная, стала способом познания мира, а искусство позволило познать свой внутренний мир.

Игра – это передача не только опыта, но и философии: внешняя привлекательность вызывает желание заглянуть во внутрь, тем более, когда тебе предлагается стать непосредственно главным действующим Лицом. Длительные воспитывающие игры в различных видах и формах стали открытием для тех, кто задумался над тем, как помочь ребенку сформировать свой внутренний мир, гражданскую позицию, мировоззрение. В этом смысле, проведение таких игр уникальное явление, но внедрение в социально-педагогическую практику уже апробированных подходов возможно там и тогда, где есть неравнодушные взрослые, которых волнуют вопросы добра и зла не только сегодняшнего дня, но и дня будущего.

Один человек однажды произнес фразу, с которой трудно спорить: «Мы перестаем играть не потому, что становимся старше, а становимся старше потому, что перестаем играть».

Сегодня практика длительных воспитывающих игр или взрослых игр для детей широко поддерживается во многих детских объединениях, школах, клубах Московской, Костромской, Самарской, Вологодской, Кировской, Ярославской, Томской, Воронежской, Тюменской, Свердловской, Ленинградской областях, в республиках: Марий Эл, Татарстан, Удмуртия, Мордовия, Чувашия.

Как знать, быть может Вы, уважаемый читатель, сами станете их участником. Нам бы этого очень хотелось. До встречи на дорогах мира игры!

Авторский коллектив

ГЛАВА I. МИР ВЗРОСЛОЙ ИГРЫ

§ 1. Игровая деятельность детей и взрослых: находки и проблемы.

Игра — одно из самых древних занятий людей. Наверно с появлением на Земле человека у него родилась потребность играть. Люди всегда играют с удовольствием. В игре происходит освоение ими новых социальных ролей, самореализация, приобретение нового социального опыта. Игра увлекает и включает человека в новые для него отношения. Как считает известный голландский исследователь игры Йохан Хейзинга «Всякая игра есть прежде всего и в первую голову свободная деятельность. Игра по приказу уже больше не игра».¹ Игра — есть выход из рамок «обыденной» жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность.²

В игры играют взрослые и дети. Считалось долгое время, что взрослые играют во взрослые игры, а дети в детские. Детские игры организуются самими детьми или организуются для них взрослыми. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его социальной практики, его отношения с окружающими людьми и самим собой. Сама природа игры уникальна. Объединение, в общем, переживании, деятельном сотрудничестве, общей радости, которую приносит коллективный успех и горечи общего поражения. Как часто из-за отсутствия, прежде всего у взрослых, навыков игровой культуры сводятся на нет все начинания и инициативы ребят.

Игра — дело серьезное. Это наше убеждение, тех, кто уже не первый год проводит встречи с игрой на специально для этого организуемых сменах во Всероссийском детском центре «Орленок», тех, кто в игровых коллективах и клубах друзей игры помогает своим сверстникам уже сегодня одержать победу над собой — над своим незнанием, неумением.

В последние годы появился новый тип игр. Когда взрослые и дети играют вместе, используя игры для решения очень важных как для детей, так и взрослых проблем их совместного существования. Условно такие игры можно назвать «взрослыми играми для детей». Авторами сюжета этих игр являются чаще всего взрослые, а творческое обогащение содержания игры естественно остается за детьми.

Такие игры имеют свои особенности. Главные из них следующие:

- коллективный характер деятельности (включение в нее и непосредственных исполнителей, и зрителей, активно участвующих в игре);
- актуальность содержания, позволяющая придать игре острый наступательный характер;
- педагогический подход к распределению ролей (поручать роль не лидерам, «звездам», а ученикам, нуждающимся в коррекции их недостатков);
- игра не спектакль, хотя в ней и распределяются роли. Поэтому репетировать игру нельзя. Игра — одноразовая по природе, зависит от творчества и импровизации участников.
- игра способствует формированию коллективного субъекта в единстве с активной позицией каждого ребенка.

Выражение Д.Б. Эльконина о том, что игра является «арифметикой социальных отношений»¹ с большой долей уверенности можно отнести к тем играм, которые мы описываем в данной книге. В концепции ролевой игры Д.Б. Эльконина для определения содержания понятия о ролевых играх используется не представление о ролях, а представление о социальных отношениях, так что в результате ролевая игра определяется не путем указания ролей, а путем указания социальных отношений, в которые вступают играющие, принимая на себя исполнение тех или иных ролей

¹ Хезинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл. М.: Прогресс, 1992. С. 17

² Там же. С. 18

¹ См. Эльконин Д.Б. Психология игры, с.141

Процесс осмысления отечественной педагогической технологии способствовал реализации широких экспериментальных проектов в области детства, заметной интеграции российской и мировой науки. Обратившись к трудам И.Канта, читаем, что он, разделяя культуру простым умений и культуру дисциплины воли, отмечал, что первая способна проложить дорогу зла, если вторая не составляет ей надежного противовеса.

Наступление на культуру в современном нам обществе оказалось наступлением на детство. Дети – это настоящее. И то, что происходит с ними каждодневно, заставляет взрослых задумываться о будущем.

Игра - один из тех видов деятельности, которые используются взрослыми в целях социализации, обучения различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его социальной

Игра, являясь важнейшим компонентом технологии воспитания детей, является полигоном для их социальных проб, то есть тех испытаний, которые выбираются детьми для самопроверки и в процессе которых осваиваются ими способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений.

Всем описанным в этой книге играм присущи общие черты:

- все, что относится к игре, находится в определенном игровом пространстве, служа средством передачи социального опыта и побуждая ребенка к активной творческой деятельности;
- взрослые и дети являются участниками игры права которых определены правилами игры, регулирующие их отношения;
- структура игры, ее смысловое содержание и правила игры предполагают создание эвристической среды, постоянно стимулирующую творческую активность ребенка.

В предлагаемых ниже играх, ребенку необходимо как бы оторваться от действительности, уметь поставить себя в условную ситуацию, пережить иное мироощущение.

Конечно, творческая активность ребенка в игре, как отмечают психологи, может проявляться как эпизодически, ситуативно, так и постоянно, иметь различную степень выраженности - от самостоятельного выполнения известных правил, переноса известных способов деятельности в новую ситуацию до выработки нового оригинального решения игровой задачи. Уровень творческой активности ребенка в игре зависит от уровня сложности, характера игры, отношения к ней ребенка, позиции взрослого в игре.

В игре складывается особый тип отношений между взрослыми и детьми, и они определяются самой природой игры, как деятельности самостоятельной, добровольной, творческой.

В предлагаемых играх присутствуют самые разнообразные ситуации:

- ситуации выбора: игровой роли; способа участие в игре (один, в составе группы); выбора позиции в отношениях с другими участниками;
- ситуации разрешения трудностей, которые обязательно возникают на пути к достижению успеха;
- ситуации успеха и неуспеха;
- другие ситуации, в которых происходит изменение самооценки и коррекция собственного поведения участниками игры.

Перечисленные ситуации затрагивают как ролевые отношения, складывающиеся в процессе игры, так и отношения, возникающие по поводу игры и в связи с игрой.

В наших играх наиболее развиты организационно - деловые отношения (Д. Б. Эльконин), которые возникают в любой совместной деятельности и включают в себя действия по налаживанию совместной игры, действия, не связанные с содержанием игры а также оценку действий в ходе игры.

Большую роль играет также и межличностное общение. Свобода, доброжелательность, сотворчество обуславливают и взаимоотношения в игре педагога и ребенка. В игровой среде ученик не может быть объектом прямого воздействия педагогов, когда их отношения строго регламентированы, ограничены ролевой позицией каждого из

них. В игре ролевые позиции педагогов и детей разнообразны, динамичны, менее регламентированы. Ученик здесь активный участник, субъект организации игры.

Важнейшим педагогической задачей в процессе проведения игры является мотивация детей. Этому, прежде всего, способствует эмоционально - значимое игровое окружение и вызывающая положительный эмоциональный настрой система развивающих отношений.

§ 2. Принципы конструирования социально-ориентирующих игр

Средства в достижении цели социального роста ребенка могут быть самые разные и прежде всего они должны отвечать его интересам и возрастным особенностям. И поэтому важнейшую роль в социальном развитии ребенка может сыграть **игра**. Наверно нет ни одной книги о работе с детьми, в которой бы не шла речь об играх.

Для любого человека, который когда - либо работал педагогом не стоит вопрос играть или не играть с детьми. Без игр воспитательный процесс представить нельзя. Например, можно сказать, что жизнь детского объединения - это игра, а любая игра - это основа детской жизни.

Игры, которые проводятся с детьми, различны не только по содержанию, но и по времени. И место проведения игр самое разное: в школе, холле, в лесу, на пляже и даже в походе.

Интерес ребенка к игре обусловлен многими факторами: стремлением узнать новое, реализовать себя, выступить в роли лидера и просто развлечься. Все эти факторы учитывают педагоги лагеря. С детьми проводятся и развлекательные и познавательные игры и такие игры, где нужна ловкость и сноровка.

Заслуживание внимания мнение С.А. Шмакова о том, что «все-таки существуют игры с наибольшим социальным запасом и ориентацию на социализацию личности человека».¹

Автор называет их социальными. Наиболее ярко особенности этого типа игр С.А. Шмаков раскрывает в характеристиках, которые он дает сюжетно-ролевой игре. Мы приводим их близко к авторскому тексту. Итак, социализирующий эффект ролевой игры проистекает из того, что она:

- представляет собой форму моделирования ребенком прежде всего социальных отношений,
- воссоздает социальные отношения «на вере» в материальной доступной, доступной ребенку форме,
- выступает активной формой экспериментального поведения.²

Для данного типа игр наиболее адекватным мы считаем понятие **«социально-ориентирующие игры»**.

Социально – ориентирующая игра - это большой импровизированный спектакль, в котором участвуют все. В этих играх создаются ситуации выбора, в которых ребенок выбирает не только направление своего участия в игре, но и способ достижения цели. То ли он идет к цели один, то ли со своим другом, то ли с большой группой детей.

Главный педагогический смысл этих игр - создание условий для социальных проб детей в имитируемой социальной деятельности, то есть создании ситуаций выбора, в которых ребенок должен выбрать способ решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и своего социального опыта. Социально-ролевая игра имеет свои особенности. Так в ней, помимо взаимоотношений, которые разыгрываются детьми в соответствии с принятым сюжетом и взятой на себя ролью, в игре и по поводу игры возникают другого рода отношения - уже не изображаемые, а действительные, реальные. Отмечается, что эти

¹ Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры.-М.: Новая школа, 1994.- С.123

1. С.А. Шмаков Игры учащихся -феномен культуры. –М.: Новая школа, 1994.- С. 124-125

виды отношений тесно взаимосвязаны, но не тождественны и могут расходиться друг с другом.

В игре возможен переход от внешних требований воспитателя во внутренние требования самого воспитанника. Механизм такого перехода основывается на общих закономерностях игры. Как уже отмечалось, участвуя в игре, ребенок, подросток выступает в увлекательной для него позиции. Игровую роль он выполняет без какого-либо внешнего воздействия. Она становится для играющего внутренней необходимостью, а правила игры - внутренними правилами для самого себя. Наблюдается стремление и желание самого играющего к максимальному проявлению личных качеств и возможностей для выполнения требований к роли. Именно такую же воспитательную задачу ставит перед собой педагог. Игра создает условия к встречному стремлению воспитателя и воспитанника в достижении единой цели.

Выделяются три группы закономерностей педагогического воздействия игры на личность:

- изменение позиции личности в коллективе;
- коррективировка взаимоотношений в совместной деятельности;
- влияние на характер участия детей и подростков в деятельности.

Одной из особенностей игры является двуплановость поведения. С одной стороны, играющий всегда остается самим собой, с другой - выполняет функции и обязанности того человека, роль которого принимает на себя. Принимая роль, он занимает как бы новую позицию, объединяющую существующее в коллективе положение с тем положением, которое отводится образу - роли.

Общепризнанным является положение, что в процессе игры происходит повышение активности, самостоятельности, инициативы и творчества детей и подростков. Эти выводы опираются на психологические положения о том, что игра построена на интересе, эмоциональной привлекательности, увлеченности, желании проявить себя с наилучшей стороны. Игра изменяет характер действий и поведения ребенка.

Социальная проба - это всегда преодоление. И поэтому основу ее составляет волевой компонент. А эмоциональное самочувствие ребенка во многом зависит от успеха или неуспеха ребенка в решении социальной проблемы, имитируемой в игре. Социальные пробы предполагают самооценку детьми своих возможностей на основе последовательного выбора способа социального поведения в процессе освоения различных социальных ролей.

В этом педагогическая сущность проектирования социально-ролевых игр.

Что отличает данную игру от других.

Во - первых, вариативность выбор ее участниками своей роли в игре. Для детей возникает комплекс проблем: в качестве кого участвовать в игре: ведущего или ведомого; идти с командой или отстаивать свой интерес одному; какие испытания пройти.

Во-вторых, создаваемые ситуации в игре имитируют реальные социальные проблемы с которыми дети сталкиваются в жизни или могут встретить в будущем.

В-третьих, игра содержит комплекс правил и стимулирующих факторов, которые создают соревновательный эффект.

В-четвертых, игра учитывает любовь детей к романтике и приключениям.

Необходимо отметить также динамичность игры, театрализованность этапных представлений.

Процесс конструирования должен отвечать требованиям, которые изложены в перечисленных ниже принципах.

ПРИНЦИП ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ИЗБИРАТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ С УЧЕТОМ ВОЗРАСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ РЕБЕНКА.

Тенденция индивидуализации игры сегодня является одним из важных направлений работы по разработке методики игры в детских сообществах как воспитательно-го средства. при разработке игровых программ организаторы детских объединений должны быть сориентированы не на массу детей, а на конкретного ребенка с его интересами, взглядами, жизненной позицией, конкретным социальным статусом в системе

отношений с друзьями. Каждая игра - это возможность создания благоприятной ситуации для развития стремлений, жизненных установок и ролей, которые выбирает ребенок.

ПРИНЦИП АДЕКВАТНОСТИ ИГРЫ СИСТЕМЕ СОЦИАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ В ОБЩЕСТВЕ.

Этот принцип раскрывается в этнокультурном характере игры. Место, где живет ребенок, семья, в которой он воспитывается, - все это имеет значение для выбора самого разнообразного набора игр. В игре ребенок опирается на собственные социальные установки, знания, ведь в жизни он играет роли, виденные им однажды. Помочь сориентироваться в быстроменяющихся ситуациях, найти основания для личностного роста - это задача весьма актуальна для разрабатываемых и внедряемых программ деятельности детских объединений.

ПРИНЦИП РЕФЛЕКСИВНОГО ПОСЛЕДЕЙСТВИЯ.

Заключается не просто в фиксации результатов игр. Речь идет о различных аспектах анализа собственных действий каждого участника игры. Во время проектирования самой игры, обсуждения правил той или иной игры педагог получает уникальную возможность помочь гражданскому становлению личности. Задавая себе вопросы и пробуя разобраться в них, ребенок учится находить основание жизненных поступков. Кто он? Какую роль выполнил в игре? Почему он проиграл или выиграл и отчего это зависело?

ОРИЕНТАЦИЯ НА ГУМАНИСТИЧЕСКИЙ ХАРАКТЕР ИГР.

Для эффективного педагогического воздействия игры на ее участников необходимо согласовывать, просчитывать складывающиеся отношения, анализировать причинно-следственные связи возникающих конфликтов и проблем. Не попытка педагога средствами игры передать свои установки, а попытка введения в игру гуманистических элементов коррекции отношения - вот путь исследования для создания детских общественных объединений на основе игры. перечитывая статьи И.Н.Жукова о длительных воспитывающих играх, анализируя материалы психологических подходов к различным видам игр, можно увидеть актуальность игры-заботы, игры-размышления, игры-тренинга для сегодняшних детей и подростков.

СООТНОШЕНИЕ В ИГРЕ УПРАВЛЕНИЯ И САМОУПРАВЛЕНИЯ.

Этот принцип предполагает процесс саморазвития игры. Данное принципиальное положение раскрывается в нахождении так называемого «мотива объединения», т.е. самореализации ребенка в доступной для него деятельности. переход от игр-забав к играм-заданиям и от них к игровой деятельности участника детского объединения – вот логический путь построения игровой основы детских объединений. при этом взрослый занимает не столько организаторскую позицию, сколько позицию консультанта, советника умело ориентирующегося в разнообразных детских интересах.

§ 3. Современные представления об игровых проектах и программах.

При рассмотрении социально-ориентирующих игр вновь обратимся к монографии С.А. Шмакова «Игры учащихся - феномен культуры». В данной работе мы нашли мысль о нескольких значениях, в которых может выступать ролевая игра. Остановимся на нескольких положениях.

Ролевая игра может представлять собой:

- автономный вид деятельности,
- форму неигровой деятельности учащихся,
- составную часть, элемент в содержании и организации неигровой деятельности,

- (в целом, так и в виде элементов) может использоваться как побудительное средство к неигровой деятельности.¹

Наиболее ярко ролевая игра в качестве автономного вида деятельности выступает в ситуационно-ролевой игре. Ситуационно-ролевая игра это – специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации, и регламентированное правилами игры. Этот тип игр по нашему мнению возник в коммунарских объединениях в конце 70-х – начале 80 –х годов. Методолого-технологическими основаниями ситуационно-ролевых игр послужили стихийные игры подростков и практика коллективно-творческой деятельности. В научно-практической деятельности костромских педагогов ситуационно-ролевые игры получили развитие как педагогический инструмент. Примерами малой ситуационно-ролевой игры являются «Яхта» (Кострома- 1995), и приведенная ниже игра «Замок Янтаря».

Близкими по конструкции к ситуационно-ролевым играм могут быть признаны игры-эпопеи («Хоббитские игры» и «Диалог Культур»). Игры-эпопеи по внутренней организации включают, как правило два вида игровой деятельности: интеллектуально-познавательные и ролевые игры - «Хоббитские игры», виртуальная военно-экономическая игра (типа компьютерной стратегии) и ситуационно-ролевая игра - «Диалог Культур».

В отличие от других игр, *игра-эпопея* – это, прежде всего, форма организации жизнедеятельности временных летних объединений в условиях загородного детского центра. Она характеризуется тем, что ролевая имитация становится ядром лагерной смены, подчиняя себе деятельность временных объединений и кратковременных групп, общие массовые праздники. Игра –эпопея, по своему сюжету охватывая целый «исторический период», связанный с героическими подвигами и значительными событиями в жизни игровой страны, обладает рядом особенностей.

Героем всех событий игры может стать каждый из участников лагерной смены (детей и взрослых).

Сами события, возникающие в ходе игры, вызывают необходимость совершить поступок.

Игра-эпопея является достаточно подробной копией законченного этапа жизни игрового народа, она имеет завязку - оформление противоречий между участниками, развитие игры в ходе игровых действий, яркую кульминацию – событие, в результате которого происходит разрешение конфликтов, заложенных в разработку игры.

Игра-эпопея предполагает придание всем окружающим участников смены элементам среды деревьям, дорожкам, зданиям, сооружениям, объектам и предметам жизнедеятельности, явлениям (режимным моментам, занятиям), самим временным объединениям– названий соответствующим игровой легенде, игровому материалу.

День, в течение основного - игрового этапа смены, разделяется на несколько частей:

неигровое время (прием пищи, гигиенические процедуры, внутренняя жизнь временного объединения),

время ролевой игры,

время иной игровой деятельности (интеллектуально-познавательных игр в «Хоббитских играх» или виртуальной экономической игры в «Диалоге Культур»),

время неигровых занятий (художественное творчество, развлечения, познавательная деятельность и другое).

Еще один важный компонент воображаемой ситуации – предметы игрового взаимодействия: игровые артефакты. Можно сказать, что в игре-эпопее соревнование ведется за право обладания предметами игрового взаимодействия. В Игре-эпопее «Хоббитские игры» игровой результат – победа достигается при определенных манипуляциях с главным игровым предметом – «Кольцом Всевласти». В «Диалоге Куль-

1. 1. С.А. Шмаков Игры учащихся -феномен культуры. –М.: Новая школа, 1994.- С. 124-125

тур» выигравшей считается так команда, которая в результате получит карточку космического корабля.

В нашей книге приведены материалы по игровым программам «Биржа идей» и «Галактика». Конструктивно данные игры также объединяют два вида игровой деятельности: ролевую игру и инновационную игру. Так как ролевая игра в здесь представляет собой форму организации инновационной игры. Остановимся на последней подробнее.

Инновационная (продуктивная) игра - совместная деятельность направленная на создание информационного продукта (решению какой-либо актуальной проблемы), предполагающая обмен мнениями, в том числе и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов. Как правило, алгоритм инновационной игры предполагает следующие процедуры:

1. Общий сбор-старт (постановка проблемы, объяснение правил).
2. Работа по группам.
3. Промежуточный сбор (демонстрация состояния информационного продукта группами, его анализ и оценка, прогнозирование, проектирование дальнейшей совместной деятельности по совершенствованию информационного продукта).
3. Общий сбор-финиш (подведение итогов).

Исследователи инновационных игр обычно указывают, ряд черт характерных для данного вида игровой деятельности:

- наличие сложной задачи, принципиально новой для участников игры;
- разделение участников на небольшие (8 - 12 человек) группы, которые поэтапно разрабатывают варианты решения поставленной задачи;
- прохождение каждой группой всех процедур (диагностика задачи, диагностика ситуации, диагностика и постановка проблем, определение целей, выработка решений, разработка проекта, разработка программы реализации) в ходе игры с обсуждением результатов работы группы на общей дискуссии после каждой процедуры;
- наличие в каждой группе консультанта, специальным образом организующего работу группы с использованием соответствующих логико-технических, социально-технических и психологических средств.

Инновационные игры нередко используются для совершенствования деятельности детских объединений различного масштаба (от школьного класса до международной детской общественной федерации). В этом случае инновационные игры с одной стороны обогащают комплекс представлений о содержании и формах общественной деятельности детей, а с другой могут способствовать развитию культуры диалога детей с детьми и детей со взрослыми, совершенствованию умений анализировать, прогнозировать и проектировать жизнь собственных объединений.

Как показывает анализ практики применения инновационных игр, их конструкции могут существенно отличаться по размеру: от игры по разработке плана основных дел класса на полугодие (1,5 часа) до многодневной программы в детском оздоровительном центре («Биржа идей», «Галактика»).

Полидеятельностные (фестивальные) игры в своей основе имеют много схожих черт с такой распространенной формой воспитательной работы как так называемая «Ярмарка». В этом случае ролевая игра выступает в качестве составной части, элемента в содержания и организации неигровой деятельности, используется как побудительное средство к неигровой деятельности.

Характерными чертами полидеятельностных игр является:

- разнообразие видов деятельности, их равнозначность в общей конструкции игры,
- возможность выбора вида деятельности, и характера участия в ней.
- наличие различных площадок деятельности (на каждой площадке осуществляется «своя» деятельность),
- игровая идея (сюжет игры) соединяет разнообразные виды деятельности,
- наличие системы стимулирования участников: игровые звания, очки, баллы.

Яркими примерами полидеятельностных игр могут служить «Солнцеворот», «Забава-94», «Марафон игр» (лагерь «Комсомольский» ВДЦ «Орленок» - 1993 –95 гг.).

Игра-путешествие имеет и другие названия «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Назначение игры-путешествия вариативно: эта форма может использоваться:

- для информирования воспитанников;
- служить средством отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных, решать изобретательские задачи и др.);
- предназначаться для контроля соответствующих знаний, умений и навыков, в этом случае она может проводиться с использованием соревнования между командами участницами;
- способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций,
- организации коллективного планирования деятельности коллектива.

Игра-путешествие, применяемая как форма организации соревнования, поможет педагогу сделать шаг на пути сплочения коллектива. Вообще игра-путешествие одна из самых богатых по потенциалу форм.

Рассмотрим набор актов, ситуаций и процедур взаимодействия, характеризующих игру-путешествие. Главное, что отличает игру-путешествие, является процедура целенаправленного движения групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры-эстафеты. Первая модификация - маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок. Вторая - в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок. Третья модификация - порядок движения известен только проводнику. Возможны модификации игры-путешествия по количеству участников в командах. Игра-путешествие может предполагать участие команды, состоящей из одного-двух человек, а может - и до восьмидесяти. Особая процедура - это передвижение команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки или в сумерках на свет фонарика).

Следующая по значимости процедура состоит в организации деятельности на площадке. Деятельность на площадке может быть организацией целенаправленного восприятия информации, выполнением задания, спонтанного реагирования на ситуацию. При определении порядка прохождения командой площадок важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Вообще, организаторам игры-путешествия можно посоветовать разработать эмоциональную партитуру деятельности и строго («по нотам») разыграть ее в ходе игры-путешествия. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Третья процедура - это общий сбор участников игры-путешествия, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора - «сбор-старт», а последнего - «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в т.ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Реализация игровой-эстафетой педагогической цели зависит и от того, как участники будут подготовлены к восприятию предстоящей деятельности, а также от того, как будет проведено последствие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для школьников за-

дач. Последствие должно создать условия для выхода эмоций (как положительных, так и отрицательных), и, кроме того, содержать подведение итогов для каждого участника игры-путешествия.

Таким образом, алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:

1. Подготовку участников к восприятию игры-путешествия.
2. Сбор- старт.
3. Движение команд по маршруту.
4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности
5. Сбор-финиш.
6. Организация последствия.

ГЛАВА II. ФОРМУЛА ИГРЫ – ФОРМУЛА УСПЕХА.

§ 1. Инновационные игры

Инновационная игра «Биржа Идей»

Игра «Биржа идей» успешно проводилась нами как в детском лагере, так и в общеобразовательной школе. Впервые она была проведена в 1991 году в Артеке на Сборе представителей пионерских и детских организаций. (Игра «Биржа идей» проводилась также в школе № 122 г. Казани, где она была рассчитана на учебный год).

Авторский коллектив: М.И.Рожков (руководитель коллектива), А.В.Волохов, В.С.Захаров, В.Н.Кочергин, А.Л.Уманский, А.Н. Костров, П.Н. Осипов, Т.М.Трегубова.

Участниками игры «Биржа Идей» в 1991 году стали представители пионерских и детских организаций СПО (ФДО) СССР.

Содержание игры – инновационная деятельность. Главная задача инновационной игры «Биржа идей» - побудить участников совместной деятельности к творчеству, генерированию идей, определению путей их реализации. В ходе игры предусматривается:

- анализ состояния дел в детских организациях,
- оценка общей концепции деятельности детских организаций,
- обеспечение активного участия в определении перспективных программ деятельности детских организаций,
- разработка системы практических мер, обеспечивающих эффективности деятельности детских организаций.

Сюжет игры. В ходе игры имитируются условия рынка, работа биржи, банков, конкурирующих фирм. В отличие от настоящего рынка основным товаром являются идеи, которые должны позволить изменить облик детских организаций.

Схема представления материала: общая легенда и правила игры, этапы игры, методика ввода участников в игру, деловая игра «Ориентир».

Общая легенда и правила игры

Биржа – это место совершения сделок, продажи товаров и ценных бумаг. Ценность товара (акции) определяется на основе экспертной оценки, так и на основе спроса, то есть той оценки, которую дают товару или акции покупатели. Задачей биржи является создание такой обстановки, в которой в результате обмена идеями коллективно вырабатывается программа действий. Оценка эффективности работы ребят оценивается в денежных единицах «мыслишках». Ими определяется стоимость акции, а также оцениваются идеи, которые продаются на Бирже. Возглавляет работу Биржи биржевой комитет, в состав которого входят взрослые (научные консультанты) и представители детских объединений. Биржевой комитет является организатором игры, проводит регистрацию фирм, биржевые торги, организует работу брокеров.

Банк. Учреждение обладающее определенным запасом средств и использующее эти средства для предоставления кредитов фирмам, с целью увеличения своих средств. Банк обладает определенным запасом идей, разработанных учеными или обобщенных из собственного опыта практиками. Банк накапливает интеллектуальный капитал, который должен стать основой для разработки концептуальных идей, форм и методов работы детских организаций. В ходе игры действуют Центральный Банк и банки, которые учреждаются «фирмами» на основе заключения генеральных соглашений.

Центральный Банк обладает широкой информацией: результатами научных психолого-педагогических исследований, правовыми актами, экономической информацией, обобщенным опытом практической деятельности детских организаций. Задачами работы Центрального Банка является обеспечение участников игры необходимой информацией, подведение итогов совместного интеллектуального поиска. Центральный Банк

выпускает валюту «мыслишки», выделяет кредиты фирмам и банкам, регистрирует возникающие банки, объявляет курс акций фирм и банков.

Банки, создаваемые на основе генеральных соглашений, преследуют цель – стимулировать разработку основных документов – главного информационного продукта. Возглавляют банки правления из числа руководителей фирм – держателей акций, а в последствии «акционеров» банка, которые приобрели наибольшее количество акций. При банке действует экспертный совет из числа научных консультантов.

Банки содержат вклады фирм и начисляют на них проценты, представляют кредиты фирмам. В игре «Биржа идей» предполагается возникновение и работа банков «Интерес», «Защита», «Взаимодействие».

Фирма. Фирма – основное структурное подразделение в «производстве» программ деятельности детских организаций на ближайший период. Фирма может создаваться на базе детского объединения (временного или постоянного), вместе с тем не исключен вариант организации фирм ребятами из разных объединений (под какую-либо идею). В фирме организуется совместная деятельность по генерированию идей, их разработке. Оптимальной для этой цели может считаться технология мозгового штурма. Фирмы могут выбрать следующие направления работы:

- «Школа юных парламентариев» («Школа демократической культуры»),
- «Мир красотой спасется»,
- «Игра-дело серьезное»,
- «Древо жизни»,
- «Свой голос» («Школа юных журналистов»),
- «Каникулы»,
- «От культуры и спорта к здоровому образу жизни»,
- «Детский орден милосердия»,
- «Алые паруса»,
- «Дети есть дети».

Не исключено появление конкурирующих фирм, разрабатывающих одну и ту же программу, а также фирм, в основе работы которых лежат инициативные программы, не предусмотренные организаторами игры.

В ходе работы фирма может стать богатой и бедной, купить пакет акций банка и стать учредителем своего банка. Может брать кредиты и возвращать их. Фирма сама выбирает свой банк, где находится ее счет. За это банк устанавливает ей льготные условия кредитования и ежедневно приплюсовывает 2% к доходам фирмы.

Фирма имеет право пользоваться кредитом банков, пользоваться услугами своего собственного научного консультанта, продавать свои брокерские места на бирже, покупать акции других фирм и ценные бумаги банка. Фирма не имеет право использовать идеи, не принадлежащие фирме, без покупки их на бирже. Каждая вновь образовавшаяся фирма получает после регистрации уставочный капитал – 100 мыслишек, которые может использовать по своему усмотрению.

Этапы игры «Биржа идей»

I Этап «ВЗГЛЯД»

Задачи первого этапа:

- диагностика состояния деятельности детских организаций,
- оценка предложенных на обсуждение концептуальных идей,
- определение направлений деятельности по объединениям (фирмам),
- создание новых объединений - банков из фирм, разрабатывающих близкие проблемы.

Содержание первого этапа. Введение в игру. Уставочный доклад руководителя игры о целях и задачах предстоящей работы. Презентация Центрального Банка. Дискуссия в форме «Вертушки общения» по следующим вопросам: анализ существующего опыта работы, диагностика состояния детских организаций в стране, определе-

ние приоритетных направлений, выбор рабочей проблемы. Организационное оформление фирм. Работа над концепцией (определение сильных и слабых сторон предложенной модели, авторские инициативы, анализ наработанного материала, выдвижение индивидуальных направлений, дискуссия по направлениям, объединение индивидуальных направлений создание «частных фирм»). Дискуссия о будущем организации. Подготовка фирм к презентации. Презентация фирм. Презентация Биржи. Работа бизнес-клуба (поиск деловых партнеров, подписание договоров о создании банков по направлениям, покупка брокерских мест на бирже, подготовка к биржевым торгам, подготовка к презентации банков. Презентация банков. Биржевые торги через аукцион. Работа по банкам. Планирование работы банков и фирм. Изучение закупленных материалов.

II Этап «ПОИСК»

Задачи второго этапа:

- разработка информационного продукта (программ деятельности) фирмами,
- представление информационного продукта на бирже.

Содержание деятельности на втором этапе.

Игра «Ориентир»:

- Индивидуальная работа. Оценка выдвинутых идей. Достижение общего мнения микро группы.
- Этап критики. Представители каждой микро группы докладывают о результатах работы и подвергают критике.
- Доработка в микро группах.
- Экспертиза. Отчет о работе в других группах с участием экспертов.
- Окончательная доработка материалов.
- Отчет о работе. Аукцион идей. Набравшие наибольшее количество голосов представляются банку в период торгов на бирже.
- Пленарные заседания по обобщению полученных материалов (в банках). Подготовка материалов к сдаче биржевому комитету для экспертизы (определения стоимости). Работа брокеров на бирже.
- Предоставление материалов биржевому комитету. Подготовка к распродаже акций Центрального Банка.

III Этап «МАГИСТРАЛЬ»

Задачи третьего этапа:

- разработка нового информационного продукта – итоговых документов на основе интеграции коллективных мнений,
- обсуждение перспектив деятельности детских организаций.

Содержание деятельности на третьем этапе.

Имитационная сторона: создание монополий по направлениям деятельности детских организаций и выработке итоговых документов. Покупка лицензий на разработку проектов. Создание банковской олигархии. Биржевые торги. Биржевой бум. Отчет о работе правления Банка перед пайщиками. Закрытие Биржи.

Реальная сторона: Аукцион распродажа акций Центрального банка. Формирование правления Центрального Банка. Организационное собрание правления Банка. Работа правления Банка. Работа в фирмах по созданию экспертных групп. Работа правления банка. Экспертиза материалов предоставленных правлением Банка. Итоговое обсуждение.

Подготовка участников Сбора-91 к игре.

Один из самых сложных вопросов при проведении данной игры, это подготовка участников игры. Необходимо создать у участников мотив деятельности на весь период проведения инновационной игры, создать особую психологическую атмосферу, особый

настрой, ожидание необычного, неизвестного, яркого и увлекательного. Это состояние - продукт совместной работы, начало будущей активности участников инновационной игры.

Процедуры проведения инновационной игры. Введение в игру - одна из сложных и, пожалуй, самая ответственная процедура. Ведущему в самом начале игры, при знакомстве со своей группой необходимо поздравить участников с началом интересной и ответственной работы, дать подробную информацию в соответствии с программой игры. Во время вводной беседы необходимо как бы разогреть аудиторию, добиться сформированности у участников установки на участие в игре, потребности решать поставленную задачу, за заинтересованное отношение к происходящему, тревогу по поводу дефицита времени.

В эту же процедуру входит знакомство участников с основными правилами игры. Их два и соблюдать их строго необходимо:

- каждый участник должен пройти все этапы игры;
- каждый участник должен стремиться проявить активность, инициативу и творчество и помогать в этом другим.

Участники каждой группы разбиваются на подгруппы прямо на игре» на произвольных началах с учетом выше приведенных требований.

Представить участникам консультантов подгрупп и распределить их по подгруппам путем простой жеребьевки.

Каждой подгруппе определить помещение на весь период проведения инновационной игры.

В заключении данной процедуры, обращаясь к подгруппам, напомнить о задаче игры, объеме работ по дням, формах выдаваемого продукта, ответственности каждого за свою подгруппу и группу, за каждого участника. Ответить на вопросы участников.

На пленарное заседание выносятся модель реальной ситуации и модель идеальной ситуации. На **этих** дискуссиях каждая группа представляет наработанный материал: делает доклад, демонстрирует схемы, модели, проекты. Этот материал анализируется, критикуется, проблематизируется другими группами, то есть "пробуется на прочность" и развивается. Участниками приобретаются навыки публичной защиты результатов своей работы.

Групповая организационная работа по итогам пленарного заседания:

- выделить удачные и неудачные моменты в выступлении группы, анализ их причин;
- проанализировать критические замечания, вопросы, поступившие по докладу группы, устранить причины, их породившие;
- проанализировать основные идеи докладов других групп;
- проанализировать идеи, не противоречащие МИС (модель идеальной ситуации) группы, оценить целесообразность их использования в работе группы;
- проанализировать идеи, несоответствующие концепции МИС группы, определить причины их несоответствия;
- пересмотреть при необходимости оценки идей других групп, данные в ходе рецензий;
- внести коррективы в программу дальнейшей работы группы;
- работа на следующем этапе начинается с постановки проблем, где используются следующие операции;
- построить модель желаемой ситуации (МЖС), т.е. наиболее желательное в данных условиях положение дел. В модели желаемой ситуации должны сохраниться новые идеи, сформулированные для МИС, но эти идеи должны быть модифицированы с учетом конкретных ограничений;
- сформулировать перспективные проблемы. (Перспективная проблема - проблема, определяемая будущим, трудностями построения будущей ситуаций, новыми представлениями о желаемом и должном);
- выявить основные несоответствия, противоречия и разрывы между МЖС и МРС;
- найти их обобщенные причины;
- сформулировать на основе анализа этих причин перспективные проблемы;
- определить характер связи проблем с задачей;

- отобрать те ретроспективные проблемы, решение которых будет помогать решению проблем перспективных;
- поэтому целесообразно определить, **какие** задачи порождаются данными проблемами дополнительно.

Проблема - главный вопрос, решение которого означает одновременно решение первичной задачи, либо её снятие. Цель же, понимается здесь, как описание результата, на который должна быть ориентирована дальнейшая работа на этапе. Таким результатом может быть, наряду с решением проблем, ее частичное решение, или же, нейтрализация, отход, разработка средств решения. Здесь цель рассматривается как конкретное руководство к практическим действиям в связи с поставленной проблемой.

Определение целей может осуществляться на каждом этапе работы по решению первичной задачи.

- построить прогностическую модель ситуации (ПгМС);
- определить период прогноза (Прогноз - вероятностное утверждение о будущем с относительно высокой степенью достоверности. Период прогноза " отрезок времени от момента, для которого есть последние данные о ситуации, до момента, к которому относится сам прогноз);
- ~ определить, к каким результатам приведут тенденции развития основных процессов в ситуации без нашего вмешательства;
- построить ПгМС (на основе допущения и развития МРС без внешнего воздействия во времени на период прогноза);
- построить целевую модель ситуации (ЦМС). (Где ЦМС - реально возможное состояние ситуации, в котором учитываются наши желания, предпочтения, ценности, естественные ограничения и наши активные целенаправленные действия. В построении ЦМС необходимо также учитывать личные возможности участников работы "Сбора-91"! поскольку модель эта строится **ими** для самих себя);
- скорректировать модель желаемой ситуации с учетом прогностической модели, проблем, задачи, МРС;
- выделить в получившейся ЦМС управляемые и неуправляемые факторы;
- пересмотреть неуправляемые факторы в пользу управляемых;
- " сформулировать цели;
- ЦМС выделить конкретные ориентации для практических действий и оформить их как цели;
- определить индивидуальные и групповые цели, цели действующих элементов, организации, среды, условий;
- увязать все цели в единую систему и построить дерево целей.

Процедура выработки решения (Идея становится решением лишь тогда, когда доказано, что она может выступить в качестве средства или способа достижений цели и разрешения, либо снятия проблемы вообще).

Исходя из полученных целей и моделей реальной ситуации *необходимо определить систему идей*, позволяющих решить поставленную задачу.

Используется следующая операция:

- выработки идей, которые могли бы стать решениями,
- восстановить известные решения, при помощи которых достигаются сходные цели, сделать их критический анализ;
- выбрать метод получения новых идей (мозговая атака, конкурс идей стереоскопический метод...);
- организовать выработку идей решений;
- сделать анализ полученных идей;
- каждую идею проверить "на прочность" и разрешающую силу, чтобы отобрать наиболее ценные и новые решения, т.е. определить характер изменений, пред усматриваемых решениями, определить затрагивают ли они основные проблемы, кого и в какой степени касаются, кому и что дадут;
- отобрать наиболее ценные решения;
- построить разрешающую систему (РС);

- найти принцип построения РС;
- увязать решения друге другом и построить РС;
- обосновать РС, составить для РС организационное, политическое, экономическое, социальное и психологическое обоснование,
- определить затраты, необходимые для осуществления РС «не только материальные»;
- определить возможные негативные последствия реализации РС;
- скорректировать РС с учетом будущих проблем.

На пленарное заседание (биржевые торги) выносятся модель желаемой ситуации, дерево целей и РС.

Групповая организационная рефлексия по итогам пленарного заседания (методика изложена выше).

Процедура разработки проекта. Реализуются не отдельные решения, а проект, отражающий целевое состояние системы, который касается проблемы и задачи. Меняя часть, мы всегда меняем целое.

Это делает необходимой разработку проекта, для чего *используются следующие операции:*

- разработать базовую модель системы;
- задать границу проектируемой системы;
- представить систему с проблемой в форме модели, при этом учитывая, что модель системы в отличие от модели ситуации относится к организационным системам. Модель же ситуации относится к многообразию сочетания в данный момент компонентов этих систем, а также обстоятельств, в которых они функционируют, неформальных моментов субъективных факторов;
- разработать проект будущей системы. (Проект - модель системы с решенной проблемой. Проект системы разрабатывается на основе базовой модели системы и состоит во **внесении** в неё качественно новых элементов, ее перестройки, либо разработки новой базовой модели. Выход на принципиально новые системы - один из ожидаемых результатов этой работы);
- вписать разрешающую систему в базовую модель;
- определить содержание и масштабы изменения в системе под воздействием разрешающей системы;
- определить задачи и проблемы, которые будут решены за счет РС;
- обеспечить систему механизмом саморазвития;
- разработать и встроить в проект механизм саморазвития системы, который бы обеспечил самовозрастание её инновационного потенциала, т.е. способность воспринимать, использовать и порождать новшества, решать проблемы новыми способами;
- разработать и встроить проект механизма стабилизации системы;
- разработать механизм управления системой.

Проект может быть очень высокого качества, однако без детально продуманной и проработанной стратегии и тактики внедрения он может остаться на бумаге. Реализация, внедрение - это уже действия, изменяющие что-либо в практической жизни людей. А значит эти изменения затрагивают интересы и нормы деятельности конкретных работников. Поэтому переход в новое состояние требует конкретной проработки всех сторон. Эта работа предполагает следующие операции:

- представить проект в виде процесса;
- определить последовательность их реализации во времени;
- обеспечить реализацию проекта организационными формами;
- для каждого этапа подобрать организационные формы;
- увязать этапы реализации проекта с возможной последовательностью организационных форм;
- разработать систему информационного и документального обеспечения реализации проекта;
- определить формы и способы работы с людьми;
- определить, кто, в каком качестве, на каких этапах будет участвовать в реализации проекта;

- определить методы, технику и формы работы с каждой группой участников;
- увязать методы работы с организационными формами реализации проекта;
- определить содержание и последовательность своих действий;
- определить, что может сделать каждый член группы в ходе реализации проекта;
- определить что хочет член группы в связи с реализацией проекта;
- каждому члену группы определить, что, на каких этапах и как он будет делать, реализуя проект;
- определить факторы, которые будут содействовать и препятствовать реализации проекта;
- выделить содействующие и препятствующие факторы;
- проанализировать их;
- перераспределить их в пользу содействующих;
- проанализировать последствия реализации проекта;
- проанализировать позитивные и негативные последствия;
- сформулировать задачи и проблемы, которые могут возникнуть в ходе реализации проекта;
- сформулировать новые задачи к проблеме, которые могут возникнуть в ходе реализации проекта;
- скорректировать программу реализации с учетом результатов анализа.

На пленарное заседание выносится проект и программа реализации.

В целом результатами игры должны стать итоговые документы Сбора, определяющие наиболее существенные положения в жизни сегодняшних детских и подростковых организаций, программы деятельности, методические разработки и рекомендации, созданные и обобщенные на Сборе, модели решения различных проблемных ситуаций общественной жизни, создан ребячий актив, должна произойти конкретизация содержания деятельности детских объединений, а также каждый участник Сбора должен приобрести знания, умения и опыт, характерный для современной демократической культуры.

Результаты Сбора окажутся значительными для членов организации, если:

- в отличие от многих общественных форумов Сбор откажется от духа митингового неконструктивизма и создаст реальный позитивный опыт жизнедеятельности детей и подростков;
- его решения будут обращены прежде всего к конкретной организации и её конкретному члену, а не к тем или иным организационно-аппаратным структурам;
- решения будут изложены в простой и ясной для ребят форме, присущим им языком и при общей направленности будут максимально конкретизированы в формах, методах и содержании деятельности;
- будет обеспечено внимание прессы, различных общественных и научных организаций, создана атмосфера широкой заинтересованности в результатах работы участников Сбора.

ДЕЛОВАЯ ИГРА "ОРИЕНТИР" (для отрядов-фирм)

Цели игры: разработать, обсудить и принять программы деятельности организации, родившиеся в отрядах-фирмах.

Игра проводится в каждом отряде-фирме, которые разбиваются на подгруппы - 5-7 участников в каждой. При формировании микро групп, в одной микро группе следует объединить игроков, имеющих примерно одинаковую подготовку и уровень знаний. Вся игра проводится в несколько этапов и рассчитана на шесть часов аудиторного времени.

Задача первого этапа определить узкие места в предложенных проектах, выявить проблемы, которые предстоит решать в процессе игры. Для чего, каждая микро группа методом "мозговой атаки" готовит как можно более полный набор противоречий, трудностей, проблем и т.д., с которыми они столкнулись при изучении предложенных проектов.

Правила "мозговой атаки" достаточно просты:

- выдвигать любые идеи, гипотезы, связанные с предложенными проектами (все предложения регистрируются секретарем из числа участников);
- " запретить любую критику выдвинутых предложений, наложить запрет на какое-либо их обсуждение.

Этап провести за 35-40 минут.

Задача второго этапа - объединение всех выдвинутых противоречий, трудностей, гипотез и формулировка их в количество проблем, которое соответствует числу микро групп образованных в отряде-фирме. Участие во втором этапе игры принимают по одному представителю от каждой группы. Они совместно с экспертом-консультантом (ведущим игры) проводят классификацию высказанных группами предложений, формируя проблемы, решение которых дает возможность скорректировать предложенные участникам "Сбора-91" группы проблем (по количеству микро групп) и предлагают каждой из микро групп.

Продолжительность этапа 10 - 15 минут.

Остальные участники игры, не занятые в работе, отдыхают или проводят небольшое по времени КТД.

Задача третьего этапа - выработка проектов дополнений (генерация) и документов. В ходе этапа микро группы работают самостоятельно, создавая свой проект дополнения в предложенные им для обсуждения документы, реализация которого позволит существенно устранить его недоработанность. Этот этап наиболее сложный и ответственный,

поэтому целесообразно, чтобы консультанты по его ходу подключились к работе в подгруппах, при этом не навязывая своих позиций, а способствовали концентрации внимания участников на наиболее интересных» эффективных предложениях **или** высказываниях. В ходе этапа наиболее подготовленный участник микро группы должен взять на себя исполнение роли теоретика.

Итогом 3-го этапа работы микро группы должен стать написанный проект дополнений по проблеме. *Длительность этапа 60-90 минут.*

Задача четвертого этапа - подвергнуть "активной" критике предложенные проекты дополнений. Он так и называется "Этап критики".

Перед началом этапа микро группы обмениваются предложенными проектами дополнений и изменений по следующей схеме: первая микро группа второй; 2-ая - 3-ей; 3-я - 4-ой; 4-я - 1-ой.

Группы работают самостоятельно» высказывая критические замечания по предложенным проектам. Критике подвергаются не только сами идеи, заложенные в проект, но и те методы и пути, которыми они должны осуществляться. Критика **должна** быть обоснованной, справедливой и объективной, участники игры должны помнить, что задача этапа - не "разрушить" предлагаемый проект, а подвергнуть его "разумному сомнению". Все критические замечания излагаются в письменном виде, что является итогом этапа.

В ходе этапа участники каждой микро группы исполняют роли критиков: консерватора, практика, теоретика, реалиста, конструктивиста, деструктивиста.

Продолжительность этапа 35-40 минут.

Задача пятого этапа - дать объективную оценку проекту.

Перед этапом микро группы обмениваются документами по схеме четвертого этапа. В итоге у первой группы оказываются документы третьей группы с критическими замечаниями второй, у второй документы четвертой с замечаниями третьей и т.д.

В ходе этапа идет самостоятельная работа, анализируются несколько предложенных проектов решения поставленной проблемы, насколько объективны и по существу критические замечания, высказанные на предыдущем этапе. На основе анализа микро группы вырабатываются свои предложения по доработке проекта изменений, его корректировке с учетом критических замечаний. В ходе этапа участники исполняют роли экспертов: реалиста, оптимиста, пессимиста, дилетанта,

практика. Итогом является письменное изложение экспертных оценок, а также выработанные микро группой меры по устранению указанных недостатков, предложений по совершенствованию проекта.

Длительность этапа 30-40 минут.

Задача шестого этапа - состоит в выработке окончательного варианта проектов изменений и дополнений. Перед этапом производится обмен **документами**, в результате которого у первой группы находится проект четвертой, **критика** третьей, анализ критики и предложений второй группы. То же самое и в других группах.

В ходе этого этапа микро группы на основании имеющихся документов должны выработать наиболее оптимальный вариант проекта дополнений, учитывая выводы и рекомендации, сделанные другими подгруппами на предыдущих этапах. Все участники выполняют роль аналитиков.

Итогом этапа должен стать готовый проект дополнений к рассматриваемым документам (30 мин.).

Задача седьмого этапа - выступление микро группы по результатам своей работы. На доклад каждой подгруппе отводится 5-10 минут. В заключении этапа проводится дискуссия, цель которой добиться более полной взаимосвязи всех проектов дополнений. Выбирается редакционная комиссия.

Весь этап проводится за 35-45 минут.

Инновационная игра «Галактика»

Инновационная игра «Галактика» проведена впервые в рамках сбора представителей детских организаций, входящих в состав Международной организации - Союза пионерских организаций - Федерации детских организаций «СБОР-94» в ВДЦ "Орленок", лагерь «Комсомольский», 17-27 августа 1994 г. (Игра «Галактика» проведена также в 1997г. в школе –комплексе № 87 г.Ярославля).

Научные консультанты и организаторы программы: М.И.Рожков (научный руководитель проекта), А.В.Волохов, В.Н.Кочергин, И.И. Фришман, А.А.Баукин, Л.В.Байбородова, А.Л.Уманский, В.В.Рогачев, А.И.Тимонин, Б.В.Куприянов, С.Л.Паладьев, А.Н.Кузнецов, О.В. Соловьев, О.В.Майорова, А.В.Карась, Е.В.Твердохлебов.

Участниками игры «Галактика» в 1994 году стали представители детских общественных организаций.

Содержание игры – инновационная деятельность. Инновационная игра «Галактика» предназначена для определения перспектив деятельности детских общественных организаций и выявления оптимальных путей взаимодействия между ними. Реализация данной цели неразделима с задачей подготовки его участников к организаторской работе в общественных объединениях и коллективах, направленных на интенсивное включение детей в систему социальных отношений.

Сюжет игры основан на идеях книги Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц». Все участники игры - жители «Галактики», совершающие путешествие от земли к планете Маленького принца. Чтобы было легче проделать этот сложный путь, они объединяются в планеты (более 5 человек), астероиды (от 2 до 5 человек) или остаются блуждающими странниками.

Создаваемая сфера отношений участников сбора должна быть гуманной и способствовать формированию мотивов социального взаимодействия. Это не противоречит созданию условий для социального закаливания участников сбора, то есть включению их в сложные ситуации, создающие предпосылки для преодоления себя и формирования на этой основе стремления к достижению успеха в новой социальной ситуации.

Схема представления материала: общая легенда, правила игры, этапы игры, методика ввода участников в игру.

Общая легенда игры «Галактика».

"...У каждого человека свои звезды...

Искать надо сердцем..."

Антуан де Сент-Экзюпери

Мы живем в огромной Галактике, где ежедневно происходит множество событий, о которых повествуют журналисты, писатели и сказочники. Этим рассказам мы верим и не верим. Но одна история не может оставить нас равнодушными независимо от того, считаем ли мы ее вымыслом или нет. Эта история о Маленьком принце, рассказанная Антуаном де Сент-Экзюпери. Каждый из нас хотел бы подружиться с героем французского писателя...

Наша Федерация детских организаций - это та же Галактика. Она состоит из множества звездных систем, планет, астероидов и светил. Они существуют во Вселенной, раздираемой политическими драмами, военными конфликтами, междоусобицами. Поэтому Галактике детских организаций нужен определенный запас жизненных сил - запас жизни. Это идеи, мысли, программы дальнейшей работы. Это ответы на вопросы - как сделать так, чтобы были все вместе, чтобы исчезли барьеры, преграды для понимания, дружбы и сотрудничества. В этом немыслимо трудном деле нам может помочь только чудо. Но оно произойдет лишь тогда, когда мы в него поверим и сделаем это чудо своими руками.

У нас появилась уникальная возможность подружиться с Маленьким принцем и научиться у него сохранять добро, дружбу и красоту так же, как он сохранил свою Розу. Давайте представим, что у каждого есть своя планета. Каждый путешествует в космосе как блуждающий странник, как Маленький принц. Так же, как и у него, у вас будут друзья.

Сначала вы встретите много Незнакомцев, Прохожих, спешащих по своим делам. Некоторые из них станут вашими Спутниками на звездном пути.

А тех, кого вы приручите, и кто сможет приручить вас, станут вашими Друзьями. Не забывайте старую истину: "Мы в ответе за тех, кого приручили..."

Все участники игры, исходя из того, что они отвечают не только за себя, но и за своих товарищей, которые доверили им быть участниками сбора призваны высказать идеи, создать проекты, выбрать путь, по которому нам идти вместе дальше. Звездный круг друзей Маленького принца станет автором итоговых документов Сбора - 94.

ПРАВИЛА ИГРЫ.

Правило № 1. Для решения проблем участники сбора объединяются в планеты" (число-более 5 человек), "астероиды" (число участников - от 2 до 5 человек), либо работают индивидуально - становятся "блуждающими странниками".

Правило № 2. Источник энергии жизни Галактики - "колодец жизни". Он находится на "Планете мудрецов", где собираются идеи, предложения и проекты дальнейшего развития детских организаций, выдвигаемые участниками сбора. Для движения по Звездному пути "планетам", "астероидам" или "странникам" ежедневно необходимо затрачивать 1 "вит" (vita - жизнь, лат.) на каждого жителя.

Правило № 3. Приобрести "виты" можно путем предоставления Мудрецам своих разработок, либо организацией интересной жизни участников сбора. Для организации общения и творческой деятельности участников сбора в Галактике существуют "звездные станции" - это творческие площадки танцев, поэзии, живописи и т.д. У каждой "планеты", "астероида" или "странника" будет свой определенный Пульс, зависящий от запаса жизненной энергии.

Правило № 4. В случае исчерпания жизненного запаса "планета", "астероид" или "странник" прекращают свою деятельность до того, как им окажут помощь их друзья, или они включатся в жизнь другой "планеты", получая резерв жизненных сил.

Правило № 5. Если на "планете", "астероиде" либо у "странника" более пятнадцати "вит" на одного человека, то один из участников сбора может стать Другом Маленького принца. Друзья Маленького принца образуют Звездный круг, который вместе со стратегами и звездными капитанами будут регулировать жизнь в Галактике.

Правило № 6. За поступки, несовместимые с Кодексом Галактической Чести, "планета", "астероид" либо "странник" наказываются лишением определенного числа "вит" по решению "Планеты мудрецов" или Друзей Маленького принца.

Продолжительность Сбора равно времени пребывания Маленького принца на Земле - 10 дней Звездного пути. Демонстрация успехов жителей Галактики при прохождении Звездного пути и посвящения в друзья Маленького принца происходят на Парадах планет.

ВРЕМЯ ЖИЗНИ ГАЛАКТИКИ (этапы игры)

1 этап

Первый и второй дни Звездного пути - знакомство жителей Галактики, Первый "Парад Планет", разработка Карты Галактики - уточнение Звездного пути. Задача первого этапа: обеспечить самоопределение участников игры, сформировать мотивацию включения в поисковую деятельность по решению проблем работы детских организаций, определение проблем и формирование "планет", "астероидов", либо выделение "странников".

Структурные компоненты этапа:

1. Обсуждение по микрогруппам вопросов: "Моя роль участника сбора?"- "Что я ожидаю от сбора?" "Как я представляю себе его результаты?"

2. Микроигра "Проблема":

а) каждый выделяет для себя наиболее волнующие его проблемы и ранжирует их;

б) участники называют ребят, которые по их мнению являются наибольшими знатоками проблем детских организаций;

в) на основе выбора лидеров формируются игровые группы;

г) проводится кросс-экспертиза в результате которой выделяются наиболее значимые проблемы;

3. Экспертиза выдвинутых проблем в рамках центра в процессе работы с лидерами.

4. Самоопределение в игровые группы. Формирование "планет", "астероидов" либо выделение "странников". Формирование Карты Галактики.

Результат работы на первом этапе игры - включение участников сбора в игру и позиционное определение к предлагаемой деятельности.

II этап

Третий и четвертый дни Звездного пути - открытие Звездных станций, пополнение жизненной энергии Галактики, появление друзей Маленького принца, второй "Парад Планет".

Задача: оценка опыта деятельности детских организаций с 1991 года по настоящее время. Продуктивная деятельность участников игры, консультации Мудрецов, Советников.

Структурные компоненты этапа. Проведение микроигры "И у нас и у них". Оценочная игра "Новое или хорошо забытое старое?". Внутри каждой группы участники защищают возможности широкого использования своего опыта в решении проблем, обозначенных на первом этапе игры. Появление Друзей Маленького принца. Второй "Парад планет".

Результат работы второго этапа - выявление лидеров игры.

III этап

Пятый, шестой, седьмой дни Звездного пути – пополнение жизненной энергии Галактики, встречи с мудрецами и советниками, работа Звездного круга друзей Маленького принца, третий "Парад Планет".

Задача третьего этапа: уточнение содержания деятельности детских организаций.

Структурные компоненты этапа. Продуктивная деятельность участников игры. Консультации мудрецов, советников. Работа "Звездного круга" друзей Маленького принца по обобщению результатов работы второго этапа. Третий "Парад Планет".

Результат работы третьего этапа - самореализация и оценка творческого потенциала участников сбора. Формирование норм коллективной работы.

IV этап

Восьмой и девятый дни Звездного пути - четвертый "Парад Планет", прощание с Маленьким принцем, создание Звездного круга друзей Маленького принца.

Задача: разработка путей реализации программ деятельности детских организаций.

Структурные компоненты этапа. Создание документов Сбора. Четвертый "Парад планет". Прощание с Маленьким принцем. Результат работы четвертого этапа - сравнительный анализ и самоанализ изменений, произошедших с участниками сбора в ходе игры.

V этап

Десятый день Звездного пути - возвращение из Галактики на Землю. Задача этапа: обсуждение и принятие документов. Структурные компоненты этапа. Работа по делегациям. Общий сбор.

Результат пятого этапа - разработка индивидуальных программ последствия.

ВВОД УЧАСТНИКОВ В ИГРУ «ГАЛАКТИКА»

Цель: Позиционное самоопределение участников по отношению к предлагаемой деятельности.

1. Игра "Хоровод у Баобаба проблем"

Цель: создать условия для проявления наиболее острых проблем в деятельности детских общественных организаций, выявления лидеров среди делегатов Сбора - 94 и помочь их самоутверждению в процессе продуктивной игры.

Оформление: нарисованный баобаб (на ветках не закрашены места для записи проблем).

Ход игры:

1. Формирование 4 групп путем раздачи цветных листочков Баобаба.
2. Работа в группах 5 минут:
 - а) Какие самые актуальные проблемы в деятельности вашей детской общественной организации?
 - б) Выборы лидера, который бы смог рассказать об этой проблеме в других группах.
3. Три последовательных перехода лидеров от одной группы к другой с рассказом о той проблеме, которая была названа в группе на 2 этапе работы.
4. Запись на ветвях баобаба названных в ходе работы проблем.
5. Участники игры, прикалывают листочки, выданные в начале игры, к той ветке, на которой, по их мнению, записана самая актуальная проблема.

Игра проведена в дни заезда делегаций.

II. Игра «Карта СПО-ФДО».

Цель: Знакомство участников Сбора - 94 с содержанием деятельности детских общественных организаций.

Ход игры:

1. Вступительное слово ведущего о целях игры.
2. Создание групп по 3 - 4 делегации. В группах участники игры рассказывают друг другу о содержании деятельности своей детской общественной организации.
3. Запись участников игры в плакатах с названием программ СПО-ФДО.
4. Создание групп, работающих по одной программе. Обсуждение общих проблем в реализации программ.
5. Выступление представителей групп и рассказ о проблемах, возникающих в ходе реализации той или иной программы.
6. Заключительное слово ведущего.

Оформление: Плакаты с названием программ деятельности СПО-ФДО, выработанных на Сборе - 91 в Артеке - "Игра - дело серьезное", "Школа демократической культуры", "Детский Орден Милосердия", "Древо жизни" и другие.

III. Игра "Проба голоса I".

Цель: создать условия для заявления лидеров, формирования вокруг них игровых групп, заявления ими о работе над избранной проблемой и приглашения для совместной работы всех желающих.

Ход работы:

1. Игра с залом и вступительное слово ведущего.
2. Обсуждение во временных коллективах (звездных домах) названных в предыдущей работе проблем деятельности детских общественных организаций.
3. Выступления, заявленные по плану. Ф.И.О., делегация, название организаций, избранная проблема.
4. После каждого выступления ведущий просит поднять руки тех ребят, кто хотел бы заниматься обсуждением заявленной проблемы.

В ходе работы фиксируются проблемы, составляется перечень.

IV. Игра "Проба голоса II".

Цель: создать условия для понимания участниками сбора его результатов и проблем, которые могут возникнуть в ходе работы.

Ход работы:

1. Игра с залом. Вводное слово ведущего о результатах предыдущей работы и целях игры "Проба голоса II".

2. Ведущий называет проблемы и лидеров, выявленных в ходе предыдущей деятельности.

3. Ребята, избравшие общую проблему, объединяются в группы.

4. Дается 5 - 7 минут для работы в группах и ответов на вопросы.

А: Предполагаемый вами результат работы.

Б: Какие проблемы могут встретиться, на ваш взгляд, в ходе работы.

5. Выступление представителей групп, ответы на вопросы, возникшие у других групп.

6. Подведение итогов работы ведущими игры.

Перечень проблем, возникающих в деятельности детских общественных организаций, названных участниками в ходе игр "Хоровод у Баобаба проблем", "Карта СПО-ФДО" и "Проба голоса I".

1. Как заинтересовать ребят в деятельности детских общественных организаций?

2. Как организовать взаимодействие членов детских общественных организаций друг с другом?

3. Как организовать информирование органов государственной власти и общественности о деятельности детских общественных организаций?

4. Как обеспечить детские общественные организации квалифицированными кадрами педагогов?

5. Как обеспечить участие детей в управлении деятельностью крупных детских общественных организаций?

6. Как наладить взаимодействие детских общественных организаций с органами государственной власти (местными министерствами и ведомствами) и общественными организациями взрослых.

7. Какие необходимы механизмы для реализации программы "Древо жизни"?

8. Как заинтересовать родителей в участии их детей в деятельности детских общественных организаций?

9. Как обеспечить детские общественные организации необходимыми финансами и материальной базой?

§ 2. Полидеятельностные игры

«СОЛНЦЕВОРОТ»

Авторская группа разработчиков тематической смены А.В. Волохов, В.Н. Кочергин, Л.В. Спирина, И.И. Фришман, И.В. Чаплина.

Участниками «Солнцеворот» в 1993 году стали дети - участники тематической смены лагеря «Комсомольский» ВДЦ «Орленок» и вожатский отряд «Родник».

Основная идея «Солнцеворота» - включение как можно большего количества участников в проводимые дела, игры, конкурсы, состязания.

В различные периоды смены каждому участнику предоставляется возможность изменить свою позицию от простого зрителя до автора-разработчика или организатора игры.

«Солнцеворот» - название игры, где через выполнение различных заданий - коллективных и индивидуальных на «солнечных часах смены» (экране игры) появляется все больше имен участников игры с указанием их званий и за что они эти звания получили.

Схема представления материала:

1. Принципы игры «Солнцеворот»
2. План игры «Солнцеворот»
3. Ключевые слова игры «Солнцеворот»
4. Правила роста участников игры «Солнцеворот»
5. Пояснительная записка для участника игры
6. Варианты работы игроклассов
7. Тематические дни смены:
 - А) Открытие смены «Солнцеворот».
 - Б) «Игрокросс».
 - В) «Играй-поле».
 - Г) «Игроград».
 - Д) Итоговая игра мастеров «Белая ворона».
8. Варианты диагностики.
9. Игробанк.

1. ПРИНЦИПЫ ИГРЫ «СОЛНЦЕВОРОТ»

I. Принцип индивидуальной системы роста каждого участника

За победы в различных конкурсах, состязаниях и т.д. участник (вне зависимости от возраста) может получить одно из трех званий:

«Исследователь». Звание присваивается тем, кто с отличием закончил игрокласс (временное объединение детей и взрослых, созданное и работающее в организационный период с целью знакомства с различными видами игровой деятельности). По окончании организационного периода проводятся итоговые открытые занятия игроклассов, где каждый может проявить свое творчество в самых различных вариантах. Например, придумать новую игру или составить из знакомых игр игровую программу и т.д. (см. приложение «Варианты работы игроклассов»).

«Испытатель». Этого звания удостоивается победитель не менее трех конкурсов или дел основного периода смены. Им же может стать любой участник или разработчик одного из тематических дней, которые проходят в основной период смены (см. «Тематические дни смены»).

«**Мастер**». Это звание присваивается организатору дела, возглавившему творческую, инициативную группу, лидеру группы, ведущему по собственному желанию клуб, кружок, творческое объединение и т.д.

Каждое звание - это определенный знак, подготовленный заранее организаторами игры. Звание присуждают в организационный период - руководители игроклассов и после обсуждения в отрядах, в основной период - жюри конкурсов и после обсуждения в отрядах, в итоговый период - советом мастеров, который создается из мастеров, получивших это звание в течение смены и после обсуждения в отряда.

II. Принцип самоуправления

В период всей игры опросом общественного мнения, обработкой информации, «заводом солнечных часов» занимается **Информ-пресс** - объединение, состоящее как из ребят, так и из взрослых. Выборы в Информ-пресс проводятся на конкурсной основе в оргпериод. Для лучшей организации работы состав участников не должен превышать 7-9 человек.

В течение всей смены ежедневно собирается «**вечерняя зорька**» - объединение представителей от каждого отряда. «Вечерняя зорька» служит своеобразным «барометром настроения» в отрядах. На ней подводятся итоги дня, идет обмен информацией, творческие группы вручают задания отрядам. На «вечернюю зорьку» может ходить постоянный представитель от отряда, а также это может быть любой желающий из отряда. Главная задача участников «вечерней зорьки» суметь донести информацию до своего отряда и высказать мнение своих товарищей.

После проведения тематических дней создаются «**Совет исследователей**», «**Совет испытателей**» и «**Совет мастеров**», которые служат творческими группами для разработки итогового дня смены «Дня чудес».

В отрядах органы самоуправления могут быть различными: это может быть **совет отряда**, который решает и планирует дела отряда, или **совет справедливых**, где представлены поровну интересы мальчишек и девчонок отряда, или ежедневно выбираются **два дежурных командира**, которые организуют выполнение заданий игры. Систему работы выбирает сам отряд и сообщает о ней в Информ-пресс.

III. Принцип сочетания коллективных и индивидуальных заданий, включенности каждого в сюжетно-ролевую игру «Солнцеворот»

Для того, чтобы каждый участник смены мог полностью реализовать свой творческий потенциал и продемонстрировать свои возможности, все приехавшие на смену имеют право выбора «**творческой студии**» - структурного объединения, состоящего из нескольких отрядов. Таких «творческих студий» создается четыре (в зависимости от возможностей педагогического коллектива их количество и тематика могут быть изменены).

Первая творческая студия, где объединяются ребята в возрасте от 13 до 15 лет, - студия «Игра». Для них в течение всей смены будет проводиться дополнительное знакомство с играми. В студии могут появиться свои «игровые клубы». Состав студии может достигать до 100 человек.

Вторая творческая студия (для ребят 15 лет) - «студия старшеклассников». Эта студия создается с учетом интересов приезжающих юношей и девушек, и основные формы ее работы предлагаются в вечернее время, причем при активном участии самих ребят. Это может быть видеосалон, кафе, клуб любителей авторской песни, турклуб и т.д.

Третья творческая студия (для ребят 10-12 лет) - студия «Мастерство». В ней работает множество кружков и студий для ребят этого возраста. Если в Центре есть

еще более младшие ребята, то они также становятся участниками студии «Мастерство».

Четвертая творческая студия - спортивно-туристическая или экологическая. В эту студию могут собраться группы отрядов, которым интересны занятия спортом, проведение туристических, экологических дел.

Таким образом, ребенок попадает в ситуацию выбора. Ему необходимо заявить о своем интересе (с учетом возраста) и попытаться проявить себя во всех структурных образованиях: отряд - группа до 15 человек, студия - объединение до 100 человек, центр - совместное содружество творческих студий. Такая система позволяет создать условия, при которых каждый ребенок сможет раскрыть себя. Для совместных дел в лагере в каждой студии создаются группы по разработке тематического дня студии: первая студия разрабатывает «Игро-кросс», вторая студия - «Играй-город», третья студия - «Игродром», четвертая студия - «Играй-поле» (см. приложения «Тематические дни студий», «Ключевые слова смены»).

В результате работы студий создается **«Игро-банк»**, куда студии могут вложить весь наработанный материал в обмен на ценные призы и подарки от взрослых - организаторов смены. Вкладчиками в «Игро-банк» могут быть как отдельные ребята, так и отряды. В результате работы «Игро-банка» может получиться «Азбука творчества», состоящая из идей ребят и взрослых.

IV. Принцип игровой позиции педагога в различные периоды смены

Каждый взрослому-участнику игры «Солнцеворот» очень важно не только помочь ребятам разобраться в правилах игры, но и самому попробовать свои силы в разных ролях.

Например, в **организационный период** важно знать, как ребята реагируют на занятия игрокласов, как относятся к сбору студий, чем могут порадовать друг друга в своем отряде. Поэтому в оргпериод игровая позиция педагога заключается в создании условий для свободной фантазии и творчества каждого. Для этого предлагаются следующие формы работы, как **«Творческий псевдоним»** (каждый выбирает себе псевдоним и в течение игрового времени пытается сыграть роль так, чтобы она соответствовала выбранному псевдониму) или **«Фестиваль жанров»**, который поможет не только познакомить ребят с разными жанрами, но и станет источником информации для вожака - кто из ребят какими способностями обладает.

В **основной период** очень большое место занимает ежевечерний анализ дня (костер, «огонек»). Очень важно, чтобы средствами игры в группе ребят были заложены душевные, дружеские отношения. Темп игры не должен спадать. Особое внимание следует уделять тем, кто уже получил звание, помочь им справиться с новой для себя ролью. Поручать задания ребятам с последующим их коллективным обсуждением. Нужно, чтобы в каждом отряде и студии появились свои небольшие традиции, праздники, вечера.

Итоговый период смены и игры - разный. Игра «Солнцеворот» должна закончиться в «День чудес» за 2-3 дня до окончания смены. Это позволит скорректировать отношение к своему личному успеху, достигнутому в лагере, и отношениям, с которыми столкнется ребенок, вернувшись домой после смены. Главная идея «Солнцеворота» может быть ребятами понята так -

«Единое Солнце не делится на части,
И вечную Землю нельзя разделить.
Но если ты счастлив,
То искорку счастья ты можешь
Как солнце друзьям подарить».

Очень важно, какую позицию займут «мастера игры», здесь возможным вариантом их деятельности может стать организация дел по подготовке к встрече ребят следующей смены или же организация «Большого выставочного зала студии» - с результатами работы каждого исследователя, испытателя, мастера (см.приложение «Итоговая анкета смены»).

Для успешной реализации проекта смены сюжетно-ролевой игры «Солнцеворот» необходимо продумать заранее:

1. Вожатское распределение по студиям, оснащение деятельности отрядов, студий.
2. Обсудить и скорректировать на педагогическом совете правила игры, идеи тематических дней так, чтобы основная идея «Солнцеворота» - идея роста личности не была потеряна.
3. Символы и оформление игры. Экран игры «Солнцеворот».
4. Музыкальное, художественное обеспечение работы отрядов и групп.
5. Органы самоуправления - кто их возглавляет.

За три дня до заезда следует провести защиту на звание «мастеров игры» - руководителей игроклассов, руководителей студий, а также организовать консультации по составлению планов отрядов и студий, обсудить варианты знакомства лагеря в целом.

План игры «Солнцеворот»

Организационный период - Дни открытий

День первый: заезд, заполнение «Карты гостя», знакомство с правилами «Солнцеворота», презентация студий.

День второй: начало работы игроклассов в студиях, начало Калейдоскопа конкурсов, игра-знакомство «Кто? Где? Когда?».

День третий: работа игроклассов, творческие вечера вожатых студии, пресс-конференция вожатского отряда, подведение итогов Калейдоскопа конкурсов.

День четвертый: работа игроклассов, фестиваль жанров в студиях.

День пятый: работа игроклассов, подготовка к итоговому занятию.

День шестой: итоговое занятие игроклассов, вручение знаков «Исследователь», программа «Стартинейджер».

День седьмой: первый тематический день «Игро-кросс» (готовит первая студия).

Основной период - Дни испытаний и изобретений

День восьмой: выставка «Диво-94» (экспонаты принимаются как индивидуальные, так и коллективные), спортивные и творческие состязания в студиях.

День девятый: пресс-конференция Информ-пресса «О ходе «солнечных часов» игры» (участники - исследователи, вопросы задают все желающие).

День десятый: второй тематический день «Играй-поле», проведение спортивных соревнований и творческих состязаний по народным играм (готовит четвертая студия), вручение знаков «исследователь», «испытатель», «мастер».

День одиннадцатый: турград для желающих принять участие, «близкие» путешествия с выполнением заданий для отрядов, танцевальный марафон команд от студий.

День двенадцатый: презентация клубов, кружков и объединений «мастеров», продолжение и финал танцевального марафона.

День тринадцатый: третий тематический день «Игродром» (готовит третья студия), вручение знаков «исследователь», «испытатель», «мастер».

День четырнадцатый: турнир интеллектуальных игр между студиями (сборные команды).

Итоговый период - Дни чудес

День пятнадцатый: пресс-конференция с исследователями, испытателями, мастерами.

День шестнадцатый: третий тематический день «Играй-город» (готовит вторая студия), презентация Игро-банка, вечер танца всех эпох.

День семнадцатый: поездки, походы, встречи и необычным, интересным.

День восемнадцатый: открытие Большого Выставочного зала, вручение призов Игро-банка.

День девятнадцатый: студии сами о себе - в гости друг к другу.

День двадцатый: выпуск газет «Солнцеворот-94», итоговое сообщение Информ-пресса о всех, кто участвовал в игре.

День двадцать первый: день чудес, игра «Белая ворона».

Ключевые слова игры «Солнцеворот»

Дней открытий:

«Зорька» - ежедневный вечерний сбор представителей объединений для обмена информацией и мнениями.

Игроклассы - новые знакомые игры, первые призы и награды участников «Солнцеворота».

Дни открытий - знакомства, встречи друзей, поиск себя, узнаванием нового.

Объединения - творческие коллективы личностей на все 24 дня смены.

Открытие «Солнцеворота» - состоится при любой погоде.

«Солнцеворот» - большая игра для «исследователей», «испытателей» и «мастеров».

Студия - место жительства участников «Солнцеворота», где можно найти дело по душе:

Первая Студия рада тем, кто увлечен творчеством и игрой;

Вторая Студия научит полезному и доброму делу;

Третья Студия встретит неугомонных и любознательных;

Четвертая Студия поможет открыть свою Звезду.

Дней испытаний и изобретений:

Информ-пресс - знатоки дел Солнцеворота выбранные каждой студией для точного хода Солнечных часов смены.

Играй-поле - день неоткрытых возможностей, скрытых талантов в искусстве и спорте.

Стартинейджер - игра для всех, кто любит играть и выигрывать вместе.

Танцевальный марафон - ждет знатоков танцев, ритмов, мелодий разных лет.

Игродром - соревнования силы и разума, позволяющее проверить способности каждого.

Совет исследователей и испытателей - обладатели знаков «исследователь», испытатель, победители и организаторы дел «Солнцеворота».

Ежедневно в полдень (12 часов) - время выхода в эфир самой необходимой информации для тебя. Слушай, не пожалеешь!

Популярные слова и выражения участников игры: «Солнцеворот»: «Добрый день!», «Желаем удачи!», «Успехов вам!», «Главное не победа, а участие!», «Прогрыш - возможность собственного роста дальше, выше, быстрее, сильнее!», «Проверь себя!», «Я радуюсь встрече с вами, друзья мои!».

Итоговых дней:

«Мастер» - победитель игры, умелец, знаток своего дела.

День чудес - День пока неизвестных событий.

Вымпел - знак отличия мастера своего дела, поднимается в его честь на флагштоке.

Походы, поездки, экскурсии - замечательные открытия, встреч, испытания дружбы, удивления от красоты природы.

Закат - время, когда можно подумать обо всем на свете.

Звездопад - если во время падения звезды ты успеешь загадать желание, то оно обязательно исполнится.

«Огонек» - откровенный разговор обо всем на свете.

Разъезд - подготовка к расставанию с друзьями и встрече с родителями.

4. ПРАВИЛА РОСТА УЧАСТНИКОВ «СОЛНЦЕВОРОТА»

В период смены действуют **правила игры и правила роста** участников смены. Правила игры принимаются каждым объединением, правила роста разрабатывает Информ-пресс.

Дорогой друг!

Если ты хочешь управлять энергией Солнца, если ты готов увеличить собственную творческую активность и стать Звездой, тогда прочти: «Каждый третий день от начала «Солнцеворота» для подведения стрелок Солнечных часов смены необходимо преобразовать творческую энергию участников Студий и Объединений в Солнечные Лучи».

Солнечные лучи - это занимательные и важные события Дней открытий, испытаний и изобретений каждого.

Солнечные лучи - это имена «исследователей», «испытателей» и «мастеров» Студий.

Солнечные лучи - это мысли, идеи, находки, от которых зависит ход Солнечных часов.

Чем больше имен, дел, мыслей появятся на Солнечных лучах, тем больше интересных, уникальных часов, минут, секунд отсчитают Солнечные часы для всех нас.

5. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА ДЛЯ УЧАСТНИКА ИГРЫ

Как стать «исследователем», «испытателем», наконец «мастером»? Действительно, как? И почему человеку приходит в голову мысль выбрать себе дело по душе и поделиться найденным с другими? Трудные вопросы, но давайте попробуем разобраться. И поможет нам в этом игра «Солнцеворот».

Если ты победил, преодолел себя, открыл для себя что-то новое и необычное - ты вступил на путь мастерства. Ведь искать - это здорово, а исследовать - очень интересно! Не стесняйтесь себя - думайте, спорьте, доказывайте. Исследовать - значит открыть новое для себя, ранее неизвестное.

Чтобы стать «исследователем», необходимо:

- стать победителем в одном из конкурсов, дел, соревнований, проводимых в объединении, студии, лагере.

- предложить новую оригинальную идею, поделиться опытом работы, написать материал в газету «Икс», сдать в игро-банк описание игр, конкурсов, состязаний;

- окончить игрокласс, участвовать в работе кружков, секций в течение их работы.

А дальше путь становится труднее, испытание труднее, но тебе нечего бояться ведь рядом твои друзья - вместе вам любое испытание по плечу. Став организатором дела, капитаном команды, лидером группы ты получишь знак признания своих сверстников - знак испытателя.

Чтобы стать «испытателем», необходимо:

- стать победителем не меньше чем в трех конкурсах, проводимых в студии, объединении;
- попробовать свои силы в организации команд, игр, состязаний;
- разработать сценарный план, программу дела и сдать его в игробанк;
- быть участником одной из творческих групп, разработчиком идей «Солнцеворота».

И вот дорога становится круче и рядом остаются самые верные друзья, продолжатели, ученики, те, кто придет после тебя. Мастер - это тот, кто оставляет после себя дела нужные другим. Ты готов вступить на этот путь? Решайся, думай - как стать мастером.

Чтобы стать «мастером», необходимо:

- открыть «свое» дело - мастерскую, клуб, лабораторию, кружок, в состав которого входит не меньше трех человек;
- продемонстрировать свое мастерство всему лагерю (индивидуально или коллективно);
- организовать не меньше трех дел в студии, объединении;
- написать рассказ, стихотворение, нарисовать картину, сочинить песню, сделать подарок центру, сдать в Игробанк.

После каждого тематического дня и вручения победителям и отличившимся знаков «исследователь», «испытатель», «мастер» на Солнечных лучах появляются цветные ромашки. На них (исходя из цвета каждой студии) пишется имя, фамилия, объединение и звание участника Солнцеворота.

6. ВАРИАНТЫ РАБОТЫ ИГРОКЛАССОВ

Игроклассы - временные объединения детей и взрослых, созданные и работающие в оргпериод с целью знакомства с различными видами игровой деятельности.

Открываются и работают в первые дни смены следующим образом:

Первый день работы - реклама и общее занятие для всех желающих ребят.

Второй день работы - знакомство с различными видами игр.

Третий день работы - знакомство с коллективно-творческими делами смены.

Четвертый день работы - конкурсы, соревнования, игры для определения исследователей.

Пятый день работы - итоговые занятия, консультации.

Шестой день работы - защита на звание «исследователя».

Седьмой день работы - общее подведение итогов работы игроклассов.

Каждая студия ведет игроклассы по одному из выбранных вариантов:

I вариант - запись по выбору направлений деятельности:

- подвижные, спортивные, народные игры;
- творческие, развлекательные игры;
- занимательные конкурсы, аттракционы;
- интеллектуальные: деловые, психологические игры;
- шоу-программы, игры со сцены.

Тематику занятий, время проведения определяет ведущий-вожатый. Итог работы игроклассов - открытые занятия, проводимые ребятами.

II вариант - каждое объединение по специально составленному графику посещает занятия по направлениям деятельности («Круговая система»). Итог - подготовка конкурсных заданий для общего подведения итогов.

III вариант - конкурсные встречи объединений, выявление объединений-победителей по разным видам игр. Итог - «калейдоскоп конкурсов», организуемый самими ребятами.

IV вариант - сочетание «теории и практики», когда объединениям выдаются задания, которые выполняются на общем сборе. Занятия ведут вожатые для своих объединений.

По итогам организационного периода определяются лучшие варианты.

Игроклассы первой студии

Запись в игроклассы проходит следующим образом: каждый отряд получает приглашение на презентацию игроклассов. В конверте вместе с приглашением находятся эмблемы (по количеству ребят в отряде) различных цветов. По цвету эмблем ребята объединяются в разновозрастные группы. У каждой группы - проводник-вожатый, имеющий такую же эмблему и маршрутный лист. В группах проходят знакомства и после этого они отправляются по классам на пятиминутные занятия-презентации. Когда первые занятия в классах заканчиваются, то ребята самостоятельно выбирают тот игрокласс, в котором они бы хотели заниматься и, приняв решение, отдают свою эмблему руководителю выбранного класса. Таким образом, сразу становится ясно - сколько ребят будут посещать тот или иной класс. Итоги подводятся в каждом классе отдельно и ребятам вручаются знаки «исследователей».

В первой студии работают следующие игроклассы: «Народные игры», «Архитектурный», «Игровой», «Танцевальный», «Песенный», «Театральный», «Спортивный». Всего проходит по три занятия в каждом классе. Ребенок посещает занятия только одного игрокласса, который он выбрал.

Чем занимаются ребята в своих игроклассах?

На «Народных играх» разучиваются русские и другие народные игры, а также игры с элементами фольклора.

В игровом классе проводятся творческие подвижные и сюжетно-ролевые игры.

На танцевальных занятиях ребята знакомятся с элементами эстрадного танца и проводят мини-конкурсы творческого плана.

В песенном классе разучиваются новые песни.

В театральном классе работают над сценической речью и сценическим движением.

Спортивный класс учится организовывать спортивные игры, веселые эстафеты, проводит мини-спартакиаду, а учащиеся **архитектурного класса** строят «замки на песке», проявляя индивидуальное и коллективное творчество.

Таким образом, в организационный период определяются интересы и склонности подростков, раскрываются их способности к творчеству и игре.

Игроклассы второй студии (старшеклассников)

Принцип работы игроклассов второй студии - творческие студии, конкурсы, соревнования между объединениями. Интеллектуальная игра «Взломщик» проводится для всей студии, в «Веселых стартах» участвуют по два объединения одновременно, занятия «Психологические игры» проходят для всех объединений. Шоу-программа «Звездопад», на которой подводятся итоги игроклассов, вновь собирает всю студию.

Ниже предлагаются варианты проведения занятий игрокласса «Психологические игры».

ДЕЛОВАЯ ИГРА «ВЫБОРЫ» проводится с целью выявления ребят, обладающих организаторскими способностями, создания из участников игры органа самоуправления студии - Совета представителей, а также избрания представителей студий (по два человека) в Информ-пресс.

Условие. В игре участвуют по два и более представителей от каждого объединения. У каждого участника свой номер, под которым он играет, и личная карточка, в которой он по ходу игры отмечает номера понравившихся ему участников каждого тура.

I тур - «Разминка» (в карточке не отмечается). Проводится по правилам игры «Снежный ком»: участник называет свое имя с прилагательным, начинающимся с той же буквы, что и имя, характеризующее свои положительные качества.

II тур - «Если ...». Задача: продолжить предложение «Если я попаду в Совет представителей, то ...»

III тур - «Ситуация». Задача: найти разрешение предложенной ситуации, уже имевшей место в лагере за первые дни смены.

IV тур - «Стать равным среди первых...». Задача: ответить на вопрос: «Какое отношение имеет предложенное высказывание кого-либо из Великих к нашей Студии?»

V тур - «Задай вопрос». Здесь нужно сформулировать один вопрос любому из участников игры и получить на него ответ. Затем отметить понравившийся вопрос.

В конце игры проводится тест «Лидер ли я?» (см. приложения).

Победители игры становятся членами Совета представителей студии.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «АДАПТАЦИЯ» проводится для выявления лидеров, генераторов идей и исполнителей, создания творческой атмосферы. Для этого в начале игры объединение делится на микрогруппы. За выполнение заданий вручаются жетоны трех цветов: красные - тому, кто подает идеи, зеленые - тому, кто их реализует, желтые - тому, кто не участвует (желтых может и не быть).

Первое задание - разминка. Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись две минуты. Определяются пять самых ярких представителей, которые становятся лидерами. Они получают пять красных жетонов.

Второе задание - вокруг пяти лидеров собирается пять микрогрупп, которые формируются по желанию. Каждой группе дается задание: нарисовать дружеский шарж на любого из здесь присутствующих. Чья идея - красный жетон, кто рисовал - зеленый. Ребята с красными жетонами переходят в другую микрогруппу (по часовой стрелке)

Третье задание - придумать творческую подпись к шаржу (предварительно ведущий собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в ту же группу). Чья идея - красный жетон, кто выполнял - зеленый.

Четвертое задание - «три «Д» (Друг Для Друга): придумать для соседней группы задание. Чья идея - красный жетон, кто выполнял - зеленый. Ребята с красными жетонами переходят в другую группу.

Пятое задание - ведущий для всех микрогрупп дает одинаковое задание.

Игра заканчивается коллективным обсуждением происходящего и вручением лидерам групп знаков «исследователей».

ШОУ-ПРОГРАММА «ЗВЕЗДОПАД» проводится с целью знакомства ребят всех объединений в студии между собой и с вожатыми, подведения итогов работы игроклассов.

Условие. Все участники программы получают маленькие разноцветные звездочки, из которых - 15 пронумерованы. Те, кому достаются звездочки с номерами, могут лопнуть воздушные шарики, внутри которых спрятаны названия выступлений и их порядок. Каждый из ребят и вожатых может стать звездой программы, если продемон-

стрирует свой талант в исполнении песен, танцев, театральных сценок, играя с залом и так далее. Сюрприз вожатых - «Театр теней»: находясь за освещенным экраном, вожатые демонстрируют свои излюбленные жесты, а ребята пытаются отгадать «кто есть кто».

Самым активным участникам игроклассов вручаются по ходу программы знаки «исследователей».

Игроклассы третьей студии

Студия объединяет коллективы ребят 10-12 лет. Каждому объединению предоставляется право из пяти игроклассов (танцевальный, архитектурный, спортивный, театральный, подвижные игры) выбрать два. Продолжительность занятий классов - 30 мин. Один игрокласс «Мелодия» - общий для всей студии (разучиваются игры с залом, общие кричалки, песни).

Итоги занятий игроклассов подводятся на программе «Шоу-класс», где каждый руководитель класса выбирает по 5-7 человек из тех объединений, которые были у него на занятиях, и готовит с ними творческий отчет. Порядок выступления игроклассов определяется с помощью лотереи, на билетах которой зашифрованы номера очередности выступления. Всем зрителям и участникам «Шоу-класса» выдаются «солнышки», одна сторона которых - красная, а другая - желтая, что означает: красная - «очень-очень понравилось», а желтая - «понравилось». Лучшим участникам игроклассов вручаются знаки «исследователей».

Игроклассы четвертой (спортивной-туристической) студии

Игроклассы проводятся по «круговой системе»: отряды студии посещают следующие игроклассы:

- интеллектуальные игры;
- шоу-программы;
- народные игры;
- спортивные игры;
- шуточные и творческие конкурсы;
- игры со сцены;
- конкурсы, аттракционы, игры.

Каждый преподаватель игрокласса на своем занятии выбирает на свой взгляд самых активных участников - будущих обладателей знаков «исследователей». Знаки вручаются на общем сборе студии по окончании занятий во всех игроклассах.

ШОУ-ПРОГРАММА «ДЕНЬ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА» предполагает не-обычное знакомство ребят и вожатых.

Первый конкурс «Кто чаще влюбляется?». Ведущие приглашают двух участников и предлагают им в споре выяснить, кто чаще из них влюблялся. Когда спор начинает затягиваться, то разрешить его предлагается следующим образом: каждому участнику дается обруч или лента и они должны убедить как можно большее количество зрителей взяться за него. Побеждает тот, кого поддержало больше ребят.

Второй конкурс «Конкурс двойняшек». Победитель первого конкурса получает следующее задание: найти человека с похожими на него волосами. Затем найденный «двойник по волосам» находит «двойника по длине волос», по росту, по форме носа, по размеру ладошек, по размеру обуви и т.д.

Третий конкурс «Телеграмма для любимой». Все «двойняшки» должны сочинить текст, состоящий из слов начинающихся на буквы в слове «телеграмма»

Четвертый конкурс «Поиски обручального кольца». Девушка и юноша, составившие самые удачные телеграммы становятся «Женихом и невестой», но оба они рассеяны и забыли куда спрятали «обручальные кольца» (прятать их можно только в одежде). Они пытаются найти кольца, касаясь друг друга.

Пятый конкурс: «Кольцовка песен». «Кольца» найдены, играется «свадьба» и поются песни о любви (кто больше вспомнит таких песен).

Шестой конкурс: «Пантомима». Девушка с помощью жестов пытается объяснить юноше как зовут их только что родившегося ребенка, сколько он весит, его рост и что необходимо принести для него. Юноша пытается отгадать и все назвать.

В конце программы финалистам даются два конверта: для девушки и для юноши, из которых они достают по одной частичке разрезанного сердечка. Если сердечки совпадут, то победители объявляются «Валентином» и «Валентиной».

7. ТЕМАТИЧЕСКИЕ ДНИ СМЕНЫ

Тематические дни в смене проводятся с целью организации содержательного и развивающего досуга детей и подростков в условиях временного детского коллектива и организации исследовательской работы по изменению личностных качеств средствами игры детей педагогами лагеря. Организуются на базе одной из студий методом творческой группы детей, вожатых, педагогов.

Основными участниками выступают дети и вожатые студии-организатора, но быть приглашенными и участвовать в предлагаемых делах, конкурсах могут все желающие.

Анализ тематических дел проходит на сборе представителей всех объединений, сборе вожатых, в информ-прессе разными способами (анкетирование, проведение итоговых игр, обсуждение и т.д.).

Исходя из логики смены тематические дни выстраиваются следующим образом: формой подведения итогов оргпериода выступит: «Игрокросс», итоговыми делами основного периода смены, позволяющими каждому раскрыть свои способности, выступят «Играй-поле», «Играй-город», «Игродром», в итоговый период смены - «День чудес», в который завершится «Солнцеворот».

Открытие смены «Солнцеворот»

Цель: Демонстрация творческих возможностей детей и взрослых через различные виды деятельности в течение тематического дня.

8.00 - Подъем и первая рекламная информация о «Солнцевороте» и игре «Что? Где? Когда?».

10.00 - Работа в Студиях (определяется внутри каждой Студии отдельно).

с 10.00 - радиопередачи Студий «Сами о себе»

с 16.30 - подготовка к открытию смены и игре «Что? Где? Когда?» (изготовление призов, подготовка рекламных роликов, изготовление номеров и пакетов к игре, подготовка сюрпризов, продумывание того, как будет выглядеть объединение и Студия на вечере Открытия смены, сборы команд Студий)

20.00 - игра «Что? Где? Когда?». В игре принимают участие сборные команды от Студий, каждая из которых формируется из учета 6 участников от объединений с одним номером. Против команд студий играет сборная администрации лагеря и организаторов смены. В игре 6 раундов, каждый из которых разыгрывают поочередно 24 первых номера, 24 вторых номера и т.д. В начале каждого раунда объявляется приз, который подготавливается и рекламируется. Приз должен быть рассчитан на команду из 6 человек, может быть творческим и обязательно оригинальным и нестандартным. Между раундами проводятся музыкальные паузы с конкурсной программой для всех участников вечера. На обсуждение вопроса команды получают 1 мин., из которых первую половину времени члены команд могут совещаться со своими объединениями, а вторую половину они совещаются и вырабатывают единый ответ от команды. Игра заканчивается поднятием вымпелов Студий, что будет символизировать Открытие «Солнцеворота».

Предполагаемая деятельность детей: знакомятся, дарят подарки, играют, разыгрывают роли, занимаются творчеством

Предполагаемая деятельность взрослых: демонстрируют свои малоизвестные возможности, устраивают розыгрыши, создают творческую атмосферу дня.

Формы совместной деятельности: «Живая анкета», «Знакомство» (отряд-отряд, студия-студия, мальчики -девочки), «Концерт-экспромт», ролевые игры, конкурсы, игры и т.д.

«Игрокросс»

Цель: выявить параметры качеств, наиболее значимых для победителей игры сегодня. Выявить творческие возможности и потенциалы ребенка, интересы и склонности участников смены.

Содержание «Игрокрасса»: многообразие конкурсов, игр, состязаний, позволяющих определить участников-победителей. Каждый выступает под собственным номером, набирая как можно больше «очков» на дистанции.

Условия игры: Участником «Игрокрасса» может стать любой, пришедший к месту старта (за 30 мин.), получивший номер и чистый лист, который он заполняет по мере прохождения 18 этапов. Минимум этапов, в которых должен принять участие каждый - 15. На финише участник должен сдать заполненный лист с указанной фамилией, отметками о пребывании на этапах игры в судейскую комиссию. Здесь же определяются победители.

Подготовка:

1. Разработка содержания, форм конкурсов.
2. Оформление этапов кросса, регистрационные листы участников, таблички («Старт», «Финиш», «Судейская коллегия», визитки организаторов).
3. За два дня до «Игрокрасса» вывешивается положение об игре, с указанием правил игры, наградами победителям.
4. Подбор ведущих станций, судейской коллегии.
5. Приглашение фотографа, видеооператора.

Порядок проведения «Игрокрасса»:

16.00-17.00 - регистрация участников. Работа киосков «Спортпрогноза», «Сувениров» и т.д.

17.00-19.00 - прохождение дистанций участниками.

20.00-21.00 - специальная программа для участников кросса танцевальная, видео).

21.00-22.00 - подведение итогов Игрокрасса. Лотерея «Счастливый случай».

Награждаются:

1. Победители, прошедшие большее количество этапов.
2. Отмеченные специальными призами ведущими этапов.
3. Победитель среди мальчиков, девочек, самый юный, самый взрослый.
4. Объединение, из которого большее количество ребят приняло участие в «Игрокроссе».
5. Победитель тематических конкурсов.
6. Проводятся лотереи, конкурсы для участников спортпрогноза.

Тексты рекламы «Игрокрасса»:

Дорогие ребята!

Если Вы хотите чтоб на вашей груди сверкали значки «Исследователя» или «Испытателя»,

Если Вы хотите завести новых друзей,

Если Вы хотите доказать что вы самый достойный,

Если Вы хотите проверить себя на силу, ловкость, смекалку, творческую способность и на многие другие качества, о которых вы еще не знаете, или если вы хотите просто хорошо и весело провести время, участвуйте в нашем Игрокроссе, который открывает свои двери «___» _____!

* * *

Каждый участник игрокросса проходит этапы игры, выполняя задания ведущих спортивного, творческого и интеллектуального конкурсов.

Примерное содержание спортивных конкурсов:

1. Летающая тарелка (как можно дальше бросить бумажный круг).
2. Правильно сесть «пистолетиком».
3. Правильно пройти «веревочкой».
4. Попасть в мишень.
5. Достать носки ног руками не сгибая коленей.
6. Пройтись по «болоту» (листки бумаги разложенные на земле).

Примерное содержание творческих конкурсов:

1. Прогавкать песню «Солнечный круг».
2. Изобразить голосом топот коня.
3. Исполнить песню «Ласточка» Н.Королевой голосом Л.Лещенко.
4. Исполнить песню «Во поле березка стояла» словно вы оленевод Чукотки.
5. Придумать 5 новых применений перегоревшей лампочке.
6. Расшифровать название отряда «КРЯЖ».
7. Придумайте новое название урокам: математики, истории, русского языка.
8. Придумайте 6 новых применений лопнувшему шарiku.
9. Сочините историю про собаку которая жила в холодильнике.
10. Придумайте название кооперативу по настройке губных гармошек.
11. Придумайте новый конец сказке «Колобок».
12. Сочините историю про березу, которая хотела научиться плавать.
13. Сочините рассказ, у которого есть первая и последняя строчки:
«Айсберг возвышался над морем...» «Мухи попрятались в щели...»
14. Сочините рассказ из 15 слов, но так, чтобы все слова начинались на «К»
15. Исполните песню «Жили у бабуси», заменяя все гласные буквой «Е».
16. Представьте что вы - журналист, который берет интервью у потомственного продувальщика макарон. Придумайте 3 вопроса.
17. Выполните поклон публике в образе балерины.
18. Изобразите походку продавщицы мясного отдела.

Примерное содержание интеллектуальных вопросов:

1. Ребусы
2. Загадки
3. Шарады, головоломки, и т.д.

*По итогам Игрокросса проводится **ВЕЧЕР ПОБЕДИТЕЛЕЙ**. Перед началом вечера желающие получают лотерейные билеты, заполняют их и сдают в счетную комиссию. Ниже представлен примерный сценарий вечера:*

Первый ведущий: Добрый вечер, дорогие друзья! Вот и заканчивается Игрокросс, пора подводить итоги. Мы с вами собрались, чтобы наградить победителя.

Все вы получили лотерейные билеты и заполнили их, написав 10 номеров из 150. 150 - это число участников Игрокросса. В течение всего вечера вот с этой цветочной ленты мы будем отрывать цветочки. На обратной их стороне написаны номера. Они и будут выигрышными. Ну что ж, пожелаем нам счастливого случая и в путь! А первый цветок сорвем мы - Саша и Ира (срывается цветок).

Второй ведущий: А на сцене вас приветствует ...

Первый ведущий: Еще раз приветствуем ... И двух девочек из их объединения мы попросим оторвать цветы. Итак, ...(объявляются очередные выигрышные номера).

Второй ведущий: А мы приступаем к награждениям: самый артистичный участник; самый настойчивый участник; призы судейских симпатий; пресс-центр Игрокросса сообщает ...

Первый ведущий: А на сцену приглашается ...

Второй ведущий: Итак, еще раз приветствуем ..., и двух человек этого объединения попросим выбрать очередные выигрышные номера (объявляются номера).

Первый ведущий: А мы продолжаем награждения, на сцену приглашаются: самая лучшая девочка; самый лучший мальчик; участник, первым пришедший к финишу; участник, последним сдавший карту Игрокросса.

Второй ведущий: Вас приветствует ...

Первый ведущий: Попросим этот коллектив сорвать еще два цветка (объявляются номера).

Второй ведущий: А мы продолжаем награждение: лучший отряд; самый дружный отряд; победитель Игрокросса - ...

Первый ведущий: Но у нас лотерея «Счастливый случай». Счастливый случай - это ваш шанс, ваша фортуна, это ваша удача. Сейчас победитель назовет любой из 150 номеров и человек с этим номером поднимется на сцену и получит приз. (называет, награждается). И еще мы просим нашего победителя выбрать последний выигрышный номер (отрывает цветок, называет номер).

Второй ведущий: А пока счетная комиссия подводит итоги, для вас и для победителя выступает ...

Первый ведущий: А мы подводим итоги Спортпрогноза. На сцену приглашается счетная комиссия (повторяют выигрышные номера, участники с этими номерами выходят на сцену и награждаются) Итоги лотереи объявляются.

Второй ведущий: И в заключении снова приветствует вас ...

«Играй-поле»

Цель:

- пропаганда народных, подвижных игр, изучение актуальности форм этих игр для детей и подростков;

- изучение возможностей участников смены в организации и проведении тематического дня, анализ самостоятельного выбора позиции ребят (болельщик, член команды, организатор дела).

В этот день проходят финалы народных игр, среди команд-победителей студий, открытые соревнования по различным видам спорта (футбол, баскетбол, волейбол, пионербол, водное поло, ринго, наст.теннис и т.д.), ярмарка диковин и конкурс игровых программ объединений.

Подготовка: объявление-приглашение за 3 дня, формирование графиков финалов, соревнований, организация мест соревнований, сбор заявок на ярмарку диковин.

Порядок проведения «Играй-поле»:

Утро, день - финалы народных игр, открытые соревнования между объединениями.

Вечер: конкурс игровых программ, ярмарка диковин.

Испытания: «Веселая эстафета», первенство по водному поло, ярмарка диковин (каждый может показать свои умения и таланты), народные игры, танцы, ринг для мальчиков, разговорный жанр, художники, рекорды, конкурс свистунов.

Творческий конкурс: конкурс рекламы: (бисквитный галстук, железные закладки), конкурс пантомимы («Я жарю яичницу», «Надувные игрушки», «Обед», «Больной и пациент»), показать походку разных людей, составление рекламных объявлений об обмене шила на мыло, о подготовке космонавтов за две недели, комический футбол (матч между сборной вожатых и детей по футболу), концерт в честь победителей, хороводы, народные игры, ринг для девочек (самая выносливая - стояние на одной ноге; самая красивая - одеть сарафан, косынки на скорость; «золушка» - собрать цветы на скорость и количество), ринг для мальчиков (домбайский бокс; прыжки в длину, шпигат, колесо, движение на руках, поднятие ноги; армрестлинг).

Легенда «Играй-поле»:

Давным-давно на Великой земле среди гор и лесов жили люди, у которых было все хорошо: в полях зрели хлеба, в степях пасся скот. Люди жили мирно и в согласии со всеми народами.

Мужчины были отважными и сильными, женщины - верными и заботливыми. Боги узнали про это и решили их испытать. А для этого послали на землю злого духа (злую колдунью). Она принесла с собой зло и ненависть, печаль и тоску, зависть и предательство, пытаясь поселить это в людских сердцах. Долго длились тяжелые испытания. Голод, войны, болезни стали их спутниками. Но выдержали люди, и злая сила (колдунья) была изгнана с земли.

Уходя, обещала она, что один раз в сто лет она будет приходить на Землю и проверять сплоченность, дружбу, единство людей. Со времени ее последнего появления прошло как раз сто лет. И сегодня, завтра Вас ждут самые разные испытания. И если мы не пройдем их, то злой дух может остаться среди нас, сея вражду и ненависть.

Давайте мужественно пройдем все, покажем свою смелость, отвагу, задор, спортивный азарт. Удачи Вам!

Интеллектуально-спортивная игра «Игродром»

Цель:

- анализ взаимодействия личности, играющей определенную роль в разновозрастной игровой группе;
- реализация интересов и склонностей участников смены;
- популяризация великих открытий и произведений искусства;
- развитие кругозора.

Организаторы: взрослые (организаторы смены, педколлектив студии), дети (мальчики и девочки старших объединений).

Участники: разновозрастные команды с разделением ролей внутри на «интеллектуалов» и «спортсменов» от каждого объединения.

Этапы: I этап - отборочные игры в объединениях, II этап - финальная встреча в студии среди победителей объединений (по одному участнику от объединения).

Правила проведения:

Игру проводят 19 судей. В игре участвуют две и более команд. Возраст участников - не старше 13 лет (включительно).

Состав команды (роли) - 15 человек: **капитан** - один человек (начинает и заканчивает эстафету, свободно перемещается по игровому полю, может участвовать как в интеллектуальных, так и в спортивных конкурсах, отрабатывать штрафные очки на последнем этапе); **«спортсмены»** - 6 человек (участвуют только в спортивных конкурсах); **«интеллектуалы»** - 6 человек (участвуют только в интеллектуальных конкурсах); **тренер** - один человек (отвечает за подготовку команды, имеет право включать в

команду игроков разных объединений); **запасные игроки** - по одному человеку для «интеллектуалов» и «спортсменов».

Игра проходит в форме эстафеты, в которой чередуются интеллектуальные и спортивные этапы. Победителем будет считаться команда первой пришедшая на финиш. Команды стартуют одновременно, каждая продвигается по своей дорожке. Перед началом игры каждый игрок занимает место на своем этапе, задания которого будет выполнять. Количество игроков на этапе определяется заданием на данном этапе.

Участник не приступает к выполнению задания своего этапа до тех пор, пока судья на предыдущем этапе не поднимет вверх флажок, символизирующий окончание прохождения этапа предыдущим игроком. Замена игроков («спортсменов» и «интеллектуалов») возможна либо на старте, либо на финише этапа. Правилами игры предусмотрены различные виды страхования.

После третьей попытки, независимо от того, результативна она или нет, игрок покидает этап. Если после третьей попытки игрок не дает правильный ответ, то команде начисляются штрафные очки. На последнем этапе количество штрафных очков пересчитываются в метры дистанции. Ее пробегает капитан команды.

Система штрафных очков:

- правильный ответ дан с первой попытки - 0 очков;
- правильный ответ дан со второй попытки - 1 очко;
- правильный ответ дан с третьей попытки - 2 очка;
- не дан правильный ответ - 3 очка.

Описание этапов игры:

Этапы расположены поочередно: спортивный - интеллектуальный - спортивный и т.д., поэтому хорошо прослеживается зависимость «интеллектуалов» от того как быстро «спортсмены» пройдут свой этап, и наоборот - чем быстрее «интеллектуалы» найдут ответ на поставленный вопрос, тем быстрее «спортсмены» смогут выполнить свои задания.

Условия прохождения интеллектуального этапа. «Интеллектуалам» выдаются карточки, которые при соединении вместе говорят об одном событии. Например, карточки с именем художника подбирается карточка с названием или репродукции его картины, к карточке с названием страны подбирается карточка с изображением флага или названием столицы. «Интеллектуалы», подошедшие к игровому столу первыми, имеют возможность выбора вопроса, более им известного. Последним - не остается выбора вопроса. В массе игровых карточек на столе есть совпадающие и дающие неправильные ответы. Если «интеллектуалы» уверены в своем ответе, они поднимают карточки над головой. Это служит для судей сигналом оценки правильности ответа. У болельщиков тоже есть возможность оценить правильность выбора ответа. Если ответ верный, судья поднимает флажок вверх, что служит сигналом для «спортсменов» этой команды приступить к выполнению заданий своего этапа. Если ответ неверный, игроки оставляют себе одну карточку и вновь пытаются найти к ней парные, используя две оставшиеся попытки. Интеллектуальные задания каждого игрового стола имеют определенную тематику: живопись, музыка, кино, география, великие открытия и т.п.

Условия прохождения спортивного этапа. Задача «спортсменов» как можно быстрее преодолеть определенным способом дистанцию от одного интеллектуального этапа до другого. Если условия прохождения этапа не выполнены (например, при беге с зажженной свечой потух огонь), спортсмены возвращаются на начало своего этапа и проходят его снова до тех пор, пока не выполнят задание. Выполнив свое задание, «спортсмены» «осаливают» игрока следующего интеллектуального этапа, тем самым давая ему право подойти к игровому столу и начать поиск правильного ответа.

Подготовка к игре:

- проведение рекламной кампании за два дня до начала игры;
- консультация команд и инструктаж судей перед началом игры;
- подготовка безопасной игровой площадки;
- оформление места проведения «Игродрома»;

- подготовка реквизита игры и игрового поля: разметка дорожек, таблицы «старт» и «финиш», таблички для интеллектуальных конкурсов, реквизит для спортивных этапов, флажки, эмблемы для судей, столы, награды для победителей, стартовый пистолет, пьедестал почета, радиофикация игрового поля, фонограмма, трибуны для болельщиков.

Сценарный план игры:

1. Общий сбор команд и болельщиков на месте проведения «Игродрома».
2. Выступление творческого коллектива.
3. Выступление главного судьи (сообщение о целях, задачах и правилах игры, приветствие команд, пожелание успехов).
4. Построение команд, приветствия друг другу.
5. Жеребьевка выбора дорожек.
6. Выход судей на этапы, распределение членов команд по этапам.
7. Старт игры.
8. Выполнение командами спортивных и интеллектуальных конкурсов.
9. Выступление творческого коллектива.
- 10 Церемония награждения.

Пакет вопросов к интеллектуально-спортивной игре «Игродром»:

1. Великие изобретения:

- радиоприемник (1895 г., Попов Александр Степанович);
- телефон (1876 г., Александр Грейм-Белл);
- электрический телеграфный аппарат (1837 г. Сэмюел Морзе);
- первая печатная книга (1563 г., Иван Федоров);
- фортепьяно (1709 г., Б.Кристоформ);
- паровая машина (1766 г., И.Ползунов);
- пароход (1807 г., Роберт Фульман Клерман);
- аэроплан (1903 г., братья Райт);
- электрическая лампочка (1873 г. А.Лодыгин);
- трехколесный автомобиль (1888 г., Карл Бенц и Галиб Даймлер);
- велосипед (1817 г., Дрейз);
- батискаф (1960 г., Огюст Пикар).

2. Музыка:

- П.Чайковский «Щелкунчик» (балет);
- П.Чайковский «Евгений Онегин» (опера);
- П.Чайковский «Лебединое озеро» (балет);
- А.Хачатурян «Чиполлино» (балет);
- М.Мусоргский «Борис Годунов» (опера);
- С.Прокофьев «Золушка» (балет);
- А.Бородин «Князь Игорь» (опера);
- Ж.Бизе «Кармен» (опера);
- М.Глинка «Руслан и Людмила» (опера);
- И.Штраус «Цыганский барон» (оперетта);
- И.Кальман «Сильва» (оперетта);
- Римский-Корсаков «Снегурочка» (опера).

3. Живопись:

- В.Верещагин «Опофеоз войны»;
- В.Боровиковский «Портрет М.Лопухиной»;
- О.Ренуар «Портрет Жанны Самари»;
- Д.Левицкий «Портрет Е.Молчановой»;
- А.Саврасов «Грачи прилетели»;
- М.Врубель «Царевна-лебедь»;
- Леонардо да Винчи «Джоконда»;
- В.Серов «Девочка с персиками»;

- Рафаэль «Сикстинская мадонна»;
- И.Левитан «Март»;
- В.Васнецов «Кашей Бессмертный».

4. Страноведение:

- Норвегия - Осло;
- Финляндия - Хельсинки;
- Италия - Рим;
- Франция - Париж;
- Испания - Мадрид;
- Великобритания - Лондон;
- Дания - Копенгаген;
- Бельгия - Брюссель;
- Швеция - Стокгольм;
- Болгария - София.

5. Великие сказочники:

- «Бременские музыканты» (братья Гримм, Золушка);
- «Сказки моей матери Гусыни» (Шарль Перо, Красная Шапочка);
- «Дикие лебеди» (Г.Х.Андерсен, Крот);
- «Щелкунчик» (Т.А.Гофман, кот Мурр);
- «Малахитовая шкатулка» (П.П.Бажов, мастер Данила);
- «Тень» (Е.Шварц, Ланцелот);
- «Джельсомино в стране Лжецов» (Джанни Родари, Редиска);

6. Четвертый лишний:

- математика (круг, куб, трапеция, ромб);
- русский язык (причастие, сказуемое, глагол, наречие);
- география (Нил, Конго, Лимпопо, Миссисипи);
- биология (акула, дельфин, морж, кит);
- история (Петербург, Киев, Владимир, Москва);
- литература (Гвидон, Черномор, Додон, Садко);
- ботаника (яблоко, арбуз, крыжовник, малина);

7. Народное творчество:

- совместить предмет и табличку с названием этого вида творчества (макроме, хохлома, дымка, гжель, чеканка, графика, батик ...).

Спортивные конкурсы «Игродрома»:

1. «Вертолетик» - бег по прямой, при этом, вращая обруч на одной руке над головой.

2. «Египетский шаг» - ходьба, при которой пятка левой ноги приставляется к носку правой, а пятка правой ноги - к носку левой и т.д.

3. «Лебединый танец» - четыре участника становятся на дорожку боком, берутся за руки (как в танце маленьких лебедей из балета П.И.Чайковского «Лебединое озеро») и таким образом двигаются.

4. «Четвертый лишний» - спортсмен берет в руки три надувных шарика и один пляжный мяч, который мешает выполнению задания. Двигается так, как удобнее ему.

5. «Грунтовка холста» - по середине этапа на каждой дорожке лежит квадратный кусок ткани («холст») и стоит стакан воды с ложкой. Необходимо добежать до этих предметов и забрызгать водой с помощью ложки («загрунтовать») «холст». Окончив «грунтовку», участник продолжает этап простым бегом.

6. «Черепашка» - участник становится на четвереньки. На спину кладется таз вверх дном. Получается «черепашка». Таким образом спортсмен двигается, стараясь не уронить таз.

Цель: исследование изменения позиций и отношений ребенка в игре.

Схема игры «Игроград» в объединениях:

1. Вечер легенд, изготовление реликвий.
2. Определение системы власти, ролей (хранителя реликвий, хранителя очага, предводителя, посла и т.д.).
3. Знакомство с правилами игры.

Ход игры:

- торжище (обмен информацией о реликвиях, представление послов и старших народов);
- обмен посольствами, налаживание экономических, дипломатических отношений, поиск реликвий;
- приемы делегаций, работа мастерских и увеселительных заведений.
- общий сход народов;
- остановка времени игры;
- вручение знаков.

Подготовительный период. До начала общего действия сюжетно - ролевой игры, каждый народ пишет свою легенду (историю), распределяет роли, изготавливает реликвии, готовит представление своего народа на открытии города.

Начало игры. «Торжище». Народы собираются на площади города, чтобы рассказать об истории своего народа. Здесь же Верховный Маг сообщает о том, что Темные Силы похитили Главные Реликвии и раздали их другим народам. Верховный Маг устанавливает время, к которому Реликвии должны быть добыты. В противном случае народ прекращает свое существование.

Как можно вернуть реликвии? Во первых, их можно купить (у каждого народа в казне есть 100 бликов). Во вторых, их можно выменять на ненужную вам реликвию, либо на «Нити Жизни». В третьих, их можно добыть в честном бою на Ристалище.

Игра. Действие игры начинается со сбора информации. Ко всем народам отправляются делегации с целью сбора информации. Каждый народ имеет свой квартал, где располагается Правительство, Мудрецы, Хранители очага. Здесь принимаются посольства, заключаются союзы, подписываются договора, происходит обмен Реликвиями.

Маги. Это сверхъестественные существа, которые обладают магической силой. В зависимости от «графика настроения» Маги могут быть добрыми и покровительствовать народу или наоборот. Во всех спорах между людьми Маги выступают судьями. Они отвечают за свои поступки только перед Верховным Магом. Маги располагают ценными сведениями и информацией, которую можно у них попросить, купить или выменять.

Волшебные вещи:

- карта Города;
- «График настроения» Магов (действует 3 часа, потом меняется);
- Заклинание (выучив его, человек может воспользоваться им лишь однажды, сказав заклинание Верховному Магу, можно задать ему любой вопрос и рассчитывать на честный ответ).
- Кольцо Бессмертия (имеющий его, может принимать только одно, но любое решение, отменить которое не может даже Верховный Маг).
- Ристалище - место, где происходят военные поединки. Проигравший в поединке лишается «Нити Жизни» и уходит в «Страну Мертвых».
- Страна Мертвых. В Стране Мертвых находятся люди, лишившиеся «Нити Жизни». По истечении одного часа Маг возвращает жизнь.
- Нить Жизни есть у каждого жителя. Лишившийся ее человек попадает на один час в Страну Мертвых. Нити при обменах на вещи и ценности остаются у народа и он вправе сам ими распоряжаться.

Игра заканчивается в указанное Верховным Магом время. Народы собираются на площади и демонстрируют добытые ценности. Если народ к указанному часу не

находит свою Реликвию, он прекращает свое существование. Нашедших Реликвию, в награду ждут магические знаки Города.

Народы «Игрограда»: Нибелунги, Греоры, Возрождения, Спасения, Флорандцы.

Маги: Маги Бога Меркурия (Бога торговли) Шелест и Звон, Маг Правосудия, Маги Страны Мертвых: Бездна и Коварство, Маг Ристалища Амальгама, Маг Информации Соломбо, Маги засекреченные: Мируар и ведущий общим графиком настроений всех магов Клорида, заведующий кольцом Бессмертия Анироз, заведующий Кольцом Всевластия Анирам и др.

День чудес (план двух дней):

Чудо 1:

08.00 - 10.00 - Зима. Праздник Новый год.

10.30 - 12.55 - Весна. Праздник 8 Марта, 1 Апреля.

13.00 - 23.00 - Лето. Встреча Осени.

Чудо 2 (запланированные чудеса):

10.00 - 10.30 - Рыцарский турнир Защитников Отечества.

10.30 - 11.00 - Оформление поляны цветов 8 Марта.

11.00 - 14.00 - Юморина 1 Апреля.

14.00 - 16.00 - просмотр видеофильма по итогам смены.

16.30 - 18.00 - Игра мастеров «Белая ворона».

18.00 - 20.00 Праздничная лотерея подарков.

20.00 - Галла-концерт художественных коллективов.

Чудо 3:

23.00 - Встреча осени. Прощальный зодиакальный круг Желаний.

Итоговая игра мастеров «Белая ворона»

Задачи игры:

- наглядная демонстрация творчества «мастеров»;
- диагностика изменений прошедших с детьми и вожатыми за период игры «Солнцеворот».

Ход игры:

16.15-16.30 - регистрация участников игры, получение карточек участника.

16.30-17.30 - работа станций игры.

17.30-18.00 - подведение итогов, награждение участников.

Реквизит: карточки участника, воздушные шары для обозначения мест станций, призы победителям.

Ход игры. Игра проходит по станциям, которые ведут мастера игры (коллективно или индивидуально, значения не имеет). Участником игры становится тот, кто получил карточку участника и прошел не менее шести станций, на каждой из которой он пытался изобрести что-то необычное, невиданное, то есть стать «чудом природы». Время игры - 60 минут. Участник может включиться в игру и выйти из игры в любое время, но предварительно необходимо сдать карточку участника в жюри игры. Порядок посещения станций значения не имеет.

Подведение итогов игры. Победители могут быть как индивидуальные, так и коллективные, в зависимости на сколько человек получена карточка. Жюри определяет самых разносторонних «белых ворон» и уникальных «белых ворон». Они награждаются специальными призами.

8. ВАРИАНТЫ ДИАГНОСТИКИ

интересов, возможностей, требований участников смены
к организации жизнедеятельности временного детского коллектива

Цель: проведение исследований личностных особенностей подростков для определения педагогической позиции педагога в работе с ними в течение лагерной смены.

Анкета организационного периода

Дорогой друг!

Ты приехал в Центр, который очень рад встрече с тобой и хочет помочь тебе интересно, весело и с пользой для себя провести время. Но мы пока совсем не знаем тебя. Что тебя интересует? Что ты ждешь от Центра? Какие у тебя есть задумки, осуществить которые ты хотел бы, но пока не знаешь как? И еще много всего надо узнать твоим старшим друзьям, чтобы как можно быстрее сделать твою жизнь в Центре интересной и полезной.

Вот почему мы предлагаем тебе ответить на вопросы анкеты. Твои искренние и полные ответы помогут нам быстрее познакомиться с тобой и позаботиться о тебе, учитывая твои желания, способности, интересы. Отвечать на вопросы анкеты несложно. Для этого надо внимательно прочитать сам вопрос, возможные ответы на него и выполнить рекомендации, которые даны в скобках после каждого вопроса.

Итак, приступай!

I. Чего больше ты ждешь от пребывания в Центре? (выбери не более трех ответов и обведи кружочком соответствующие номера):

1. Подружиться с ребятами, найти друзей.
2. Приобрести новые знания, умения в области твоих интересов.
3. Научиться влиять на людей, самостоятельно организовывать различные дела.
4. Укрепить свое здоровье, улучшить физическую подготовку.
5. Выявить свои возможности, лучше узнать и понять себя.
6. Просто отдохнуть, весело провести время.

II. Наша студия предлагает тебе выбрать направление игрокласса, в котором ты хотел бы заниматься (поставь знак «+» в клеточках, соответствующих желаемым видам деятельности; после этого отметь наиболее предпочитаемый вид, обведя знак «+» кружочком, т.е. +):

Вид занятия в игроклассе

Я выбираю

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

III. Отметь, пожалуйста, те качества, которые по твоему мнению, очень важны для людей (не более 6 качеств):

1. Любознательность
2. Честность

7. Трудолюбие
8. Инициативность

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| 3. Предприимчивость | 9. Справедливость |
| 4. Доброта | 10. Честолюбие |
| 5. Смелость | 11. Милосердие |
| 6. Дисциплинированность | 12. Требовательность к се- |

бе

IV. Как ты относишься к спорту (обведи цифру соответствующего ответа):

1. Постоянно тренируюсь, участвую в соревнованиях (впиши виды спорта) _____.
2. Занимаюсь на досуге, но постоянно не тренируюсь (впиши виды спорта) _____.
3. Спортом интересуюсь только как зритель, болельщик.
4. Спорт меня не увлекает.

V. Как ты относишься к искусству (обведи цифру соответствующего ответа):

1. Посещаю (окончил) специальную школу, студию, кружок (впиши, что) _____.
2. Занимаюсь самостоятельно следующими видами искусства (впиши, какими) _____.
3. Искусство меня интересует только как зрителя, слушателя.
4. Искусство меня мало интересует.

VI. Как ты оцениваешь свое здоровье? (обведи цифру соответствующего ответа):

1. Чувствую себя совершенно здоровым.
2. Здоровье в целом хорошее, но хотелось бы быть более крепким.
3. Здоровье иногда «хромает», хотя болезненным себя не ощущаю.
4. К сожалению, здоровьем похвалиться не могу, болею довольно часто.

VII. Твой пол? (обведи соответствующую цифру):

1. Юноша
2. Девушка

VIII. Твой возраст (впиши число полных лет), дата рождения (число, месяц, год), знак зодиака: _____

IX. Место, в котором ты живешь (город, районный центр, деревня и т.д.):

_____.

X. Фамилия, имя _____.

XI. Если есть, творческий псевдоним или имя, которым тебя называют друзья (обещаем конфиденциальную информацию, доверенную тобой, не разглашать): _____.

XII. Что из перечисленного удастся тебе без особых затруднений (отметь кружочком соответствующую цифру слева; возможны несколько ответов):

1. Познакомиться с новыми людьми, вступить с ними в разговор.
2. Найти интересное для себя дело без помощи других.
3. Организовать других ребят для выполнения какого-либо дела, игры, занятия.
4. Справиться с возникающими в жизни сложностями.
5. Довести задуманное дело до конца.
6. Прийти другим на помощь в случае необходимости.

7. Отказаться от удовольствия, если это приносит вред моему здоровью и волнует моих родителей и близких.
8. Выступить с каким-либо предложением.
9. Самостоятельно решать вопрос актуальный для класса, школы.

XIII. Приходилось ли тебе проявлять инициативу в указанных ниже областях? (обведи кружком соответствующие цифры ответов):

А. В работе детской организации:

1. Да, довольно часто.
2. Да, но редко.
3. Не могу вспомнить.

Б. В трудовой деятельности:

1. Да, довольно часто.
2. Да, но редко.
3. Не могу вспомнить.

В. В оказании помощи другим: товарищам, малышам, инвалидам, престарелым:

1. Да, довольно часто.
2. Да, но редко.
3. Не могу вспомнить.

Г. В занятиях по интересам:

1. Да, довольно часто.
2. Да, но редко.
3. Не могу вспомнить.

Д. В отношениях с родителями, в семье:

1. Да, довольно часто.
2. Да, но редко.
3. Не могу вспомнить.

XIV. О себе хочу дополнительно сообщить (если тебе есть, о чем рассказать о себе, то сделай это): _____.

Благодарим за работу!

Надеемся на взаимопонимание и сотрудничество!

Живая анкета «Давайте познакомимся!»

Цель: диагностика интересов и потребностей при активном участии каждого члена объединения, студии (возможны варианты).

Подготовка: Определить людей-счетчиков, объяснить правила живой анкеты - каждый должен из предложенных 4 вариантов выбрать один.

Условные обозначения: красный цвет («К») - 1 вариант, синий («С»)- 2 вариант, зеленый («З») - 3, желтый («Ж»)- 4.

Необходима группа наблюдателей за эмоциональной реакцией ребят в ходе игры.

1. Я перешел в _____ класс.

«К» - 5,6 «С» - 7,8 «З» - 9 «Ж» - 10,11

2. Я приехал детский Центр для того, чтобы:

«К» - отдохнуть на море, покататься, позагорать;
«С» - найти себе новых друзей;

«З» - научиться чему-либо новому;
«Ж» - потому что так получилось.

3. Вожатого детского Центра представляю как:

«К» - старшего друга;
«С» - командира;
«З» - организатора всех дел;
«Ж» - консультанта, советчика в трудных ситуациях.

4. В моем объединении мне нравится:

«К» - девчонки и мальчишки;
«С» - вожатые;
«З» - то, что не скучно, всегда что-то делаем;
«Ж» - никак не могу понять.

5. Мое самое любимое занятие - это:

«К» - читать книги, узнавать что-то новое;
«С» - петь, танцевать, слушать музыку;
«З» - заниматься спортом;
«Ж» - что-то мастерить своими руками.

6. Мои первые впечатления о детском Центре:

«К» - мне здесь очень нравится;
«С» - все хорошо, но скучаю по дому;
«З» - здесь есть чем заниматься;
«Ж» - нормально, могло бы и лучше.

7. Какой должна быть наша творческая студия?

«К» - без разницы, я не думал об этом.
«С» - каждое объединение живет и работает само по себе, когда нужно встретимся.
«З» - студия должна быть дружной и веселой, для этого нужны интересные дела для всех.
«Ж» - разнообразной, где каждый смог выбрать дело по душе, независимо от того, кто из какого объединения.

Анкета «Допиши предложения»

Цель: сформировать представление об индивидуальных и коллективных ценностях в объединении. Проходит по итогам оргпериода.

1. Самое яркое впечатление за эти дни у меня _____.

2. Из проведенных дел в студии, объединении мне больше всего понравилось _____, потому что _____.

3. Больше всего меня радует _____.

4. Больше всего я разочаровался в _____.

5. О тех людях, которые меня окружают, я могу сказать

6. Я буду протестовать и возмущаться, если

7. Я буду рад, если

8. Для своей студии я хочу предложить

9. Если бы я был вожаком, то я _____, ну, а если начальником Центра, то _____.

Тест «Я и Мы»

1. Вы совершили нехороший поступок. Несправедливо обвиняют Вашего товарища. Ваши действия:

- а) признаюсь в совершенном поступке;
- б) мне будет стыдно, но я промолчу;
- в) обрадуюсь тому, что меня не уличили.

2. Если во время спора Вы замечаете, что ошиблись:

- а) тут же исправляю ошибку;
- б) перестаю спорить;
- в) хотя я и знаю, что допустил ошибку, продолжаю доказывать свою правоту.

3. Любите ли Вы говорить о недостатках людей?

- а) нет; б) иногда; в) да.

4. Обычно, вступая в спор:

- а) хотите защитить тех, кто в этом нуждается;
- б) вызвать таким образом восхищение окружающих;
- в) получить какую-то выгоду.

5. Огорчаетесь ли Вы, когда видите, что кто-то делает что-нибудь лучше Вас?

- а) нет; б) немного; в) очень сильно.

6. Доставляет ли Вам удовольствие, когда Вам завидуют:

- а) нет; б) иногда; в) всегда.

Ответы подсчитываются: а) 0 баллов; б) 1 балл; в) 2 балла.

Если Вы набрали:

- от 0 до 4 - считаетесь с интересами других людей;
- от 5 до 12 - самоутверждение за счет интересов других.

ИГРОБАНК

Цель:

- продолжение включения ребят в игру «Солнцеворот»;

- возможность получить игровые звания;
- возможность выбора собственной деятельности.

В основной период смены в лагере работает Игробанк. Только в эти дни с 18.15 до 18.50 час. от ребят принимаются предложения по проведению игр, конкурсов, организации любого дела; стихи, легенды и т.д.

Работа банка строится следующим образом:

- проходит регистрация вкладчика, которая заключается в приеме материала от участников игры;
- заполнение карты участника Солнцеворота, где ставится регистрационный номер и число, краткое описание вносимого предложения, идеи;
- отрывной квиток карты участника получает вкладчик, остальная часть остается у управляющего банком;
- для подтверждения своих предложений, их реализации ребята сдают в Игробанк описание предлагаемых идей;
- подведение итогов Игробанка происходит в 3-х дневный срок по окончании работы. По итогам работы Игробанка вручаются знаки «Исследователь», «Испытатель», «Мастер».

Структура Игробанка выбирается из участников Солнцеворота:

1. Управляющий.
2. Банкир.
3. Представитель Информ-пресса.

Помощь в организации Игробанка оказывают все желающие, привлекается группа Информ-пресса.

ВСЕРОССИЙСКАЯ ВСТРЕЧА ДЕТЕЙ «МИР ИГРЫ: ИГРА БЕЗ ГРАНИЦ»

Авторы -разработчики И.И.Фришман, Л.В. Спирина.

Организаторы программы: О.Г.Миронец, О.В. Можейко, Л.В. Спирина, И.Хуснутдинова, И.И.Фришман.

Участниками Всероссийской встречи детей «Мир игры: игра без границ» в 1995 году (лагерь «Комсомольский» ВДЦ «Орленок») стали: группы и команды подростков в возрасте 12-15 лет - авторы, победители, разработчики различных игровых, досуговых программ, коллективы, творческие объединения, занимающиеся данной проблематикой, участники программы Совета СПО-ФДО «Игра - дело серьезное».

Содержанием деятельности Всероссийской встречи детей «Мир игры: игра без границ» является: демонстрация и обсуждение предоставленных на встречах современных форм досуга, организация индивидуальных и командных состязаний, соревнований. Совместная деятельность в рамках встречи направлена на раскрытие творческого потенциала и роста каждого участника, предоставление возможности самореализации и саморазвития участников встречи. Основные направления встречи:

- «Игра собирает друзей» - праздники национальных, народных игр, фольклорные действия;
- «Забавы. Потехи. Игрушки» - открытие творческих площадок-игротек для ребят разного возраста;
- «Молодецкие игры» - комплексная игровая программа для подростков;
- «Мастерицы-умельцы» - конкурсная программа для авторов-разработчиков игр.
- проведение конференции специалистов по теме «Игровые технологии педагога».

Цель встречи: Способствовать распространению современных методик, игровых технологий среди участников программы Совета СПО-ФДО «игра - дело серьезное» в детских общественных организациях.

Схема представления материала:

1. Обоснование актуальности программы.
2. Этапы программы.
3. Словарь основных понятий встречи.
4. Организационная структура взаимодействия участников встречи
5. Календарь встреч основного периода.
6. Правила «Марафона игр»
7. Содержание организационного периода- розыгрыш пригласительных билетов на «Марафон игр»
8. Варианты проведения игро-встреч

1. Обоснование актуальности программы

Каждый ребенок вне зависимости от условий времени ощущает потребность в играх и должен иметь гарантированные возможности для игр. Конвенция ООН о правах ребенка закрепляет право детей на игры.

игры обуславливают физическое, эмоциональное и духовное развитие детей, способствуют интеллектуальному прогрессу личности, демонстрируют образцы цивилизованного социального поведения.

Анализ ситуации, сложившейся в российском образовании и культуре, показывает явное отставание от потребностей подрастающего поколения, отсутствие в практике воспитательной работы средств и подходов, адекватных новым условиям жизни. Особую опасность вызывает распространение игр, в правилах которых проповедуется

насилие, пропагандируется милитаризм, национализм и шовинизм. Таких образцов видео и компьютерных программ становится все больше.

В противовес этим явлениям государственная деятельность, направленная на обеспечение игр детей, должна способствовать признанию права детей на игры в благоприятной обстановке. Необходимо использовать в работе детских центров отдыха, на летних оздоровительных площадках, в зонах отдыха, игротеках гуманные, современные образовательные программы. Здесь ценность любой игры должна определяться тем, насколько участие в ней способствует развитию в детях позитивного отношения к действительности: к различным религиям, культурам, языкам, национальностям; различиям в физиологическом поле, физических и умственных возможностях детей разного возраста.

Всероссийский детский центр «Орленок» является крупнейшим учреждением Российской Федерации, накопившим большой опыт в реализации федеральных и межрегиональных образовательно-оздоровительных программ для детей и подростков.

В целях экспериментальной апробации инновационных социально-педагогических идей и разработок в области развития детского и молодежного движения стало возможным реализовать данную программу Всероссийской встречи детей «Мир игры: игра без границ» на базе лагеря «Комсомольский» ВДЦ «Орленок».

Проведение данной встречи может способствовать:

- распространению современных методик, игровых технологий для организаций и лиц, занимающихся данной проблемой;
- привлечению внимания общественного мнения к организации и содержанию летнего отдыха через средства массовой информации для рекламы деятельности ВДЦ «Орленок»;
- оборудованию летних игровых площадок, приобретению игрового инвентаря для ребят разного возраста.

2. Этапы программы

1. Подготовительный этап.

Задача: Подготовка педагогического коллектива к реализации собственных педагогических программ в ходе всероссийской встречи детей. Знакомство с методикой исследовательской работы (приемами проведения диагностики, обеспечения положительной мотивации включения в игровую деятельность каждого ребенка). Консультация руководителей-лидеров педагогических команд. Координация планов работы педагогических команд. Открытая защита программ.

2. Организационный этап.

Задача: Помощь участникам встречи в адаптации к условиям ВДЦ «Орленок», знакомство с основными идеями встреч. Проведение игро-встреч с целью анализа количественно-качественного состояния приехавших делегаций. Проведение дел оргпериода с целью выявления творческого потенциала на участников встречи, формирование компаний, команд, судейских коллегий, Большого жюри. Знакомство с руководителями, участниками игровых объединений, клубов.

3. Этап самоопределения.

Задача: Включение в различные формы игровой деятельности участников встречи, работа по наращиванию лидерского и творческого потенциала участников. Проведение обучающих игр приехавшими коллективами, организация командных конкурсов, подготовка к участию детей в состязаниях сильнейших. Организация и работа клуба делегаций «Мир игры: игра без границ». Проведение консультации для детей и взрослых участников встречи (по специальному плану). Круглый стол «Игровые технологии - практика использования».

4. Заключительный этап.

Задача: Сравнительный анализ и самоанализ именений, произошедших с участниками в ходе встречи «Мир игры: игра без границ». Разработка авторских программ последствий. Итоговая диагностика. Пресс-конференция участников

встречи. Выпуск словаря игры «Мир игры: игра без границ», видеоматериалов смены. Проведение пед.совета по итогам реализации программ пед.команд - участников встречи.

Организация жизни в лагере строится в зависимости от этапа прохождения встреч «Мир игры: игра без границ»

Оргпериод

- утро - знакомство с лагерем, спортивные, музыкальные занятия;
- день - игро-встречи (отборочные игры);
- вечер - дела компаний, команд.

Основной период

- утро - игры участников;
- день - конкурсы команд;
- вечер - состязания сильнейших.

Заключительный период

- утро - работа компаний, команд;
- день - спортивные, музыкальные занятия, разработка и защита авторских программ;
- вечер - дела компаний, команд.

3. Словарь основных понятий встречи

Компания - твои сверстники из различных регионов России и представители зарубежных детских объединений, которые все вместе составляют неплохую компанию.

Команда - объединение компаний для участия во встречах. Всего команд - 6.

Лидер команды - самый необходимый всем и всегда человек.

Компаньоны - старшие друзья, коллеги, советчики. Они есть в каждой компании.

Сталкеры - ведущие по пути открытий, тайн, неожиданностей в мире игры.

Вымпел встречи - знак удачно прожитого дня, поднимается ежедневно на Комсомольской площади. Здесь же происходит чествование победителей встреч.

Судейская коллегия - существует в каждой компании для проведения и организации игро-встреч.

Большое жюри - объединяет председателей судейских коллегий для организации честных и справедливых игр на встречах.

Календарь встреч «Мир игры: игра без границ» - 7 самых неожиданных встреч, где все возможно.

Словарь игры - общий труд всех участников встречи, куда войдут самые популярные игры, конкурсы, состязания, в которые играли мы вместе на Всероссийских встречах «Мир игры: игра без границ».

Ты и мир игры - об этом предстоит подумать самостоятельно. Удачи тебе и творчества!

4. Организационная структура взаимодействия участников встречи

В течение смены для организации жизнедеятельности участников встречи действуют несколько структурных объединений:

1. Компания - объединение до 25 человек, представляющее собой коллектив детей одного возраста по месту проживания в лагере. Каждая компания имеет свое дело, связанное с организацией встреч.

2. Команда - объединение компаний по принципу одновозрастности для участия и организации общелагерных дел. Всего команд - 6 (2 - младшего возраста, 2 - среднего, 2 - старшего). Каждая команда является организатором какого-либо состязания сильнейших и работает по специально организованной программе.

3. Игровые коллективы, объединения - представители региональных объединений, участники программы «Игра - дело серьезное», ведущие игро-встреч в командах, эксперты авторских игровых программ, авторский коллектив словаря игры «Мир игры: игра без границ».

4. Судейская коллегия, Большое жюри - органы самоуправления в лагере, разработчики, организаторы различных дел встречи.

5. Компаньоны, сталкеры - представители вожатского отряда «Родник», основные помощники и консультанты встреч, руководители игровых коллективов и объединений.

6. Лидеры команд - представители компаний, победители самых различных встреч. Определяются на каждом этапе «Марафона игр». Авторский коллектив словаря игры «Мир игры: игра без границ».

5. Календарь встреч основного периода смены - «Марафон игр»

За организацию и проведение игр участников отвечают игровые коллективы - участники встречи. Игры участников по форме представляют собой обучающее занятие, а по содержанию направлены на развитие способностей детей.

Игры участников проходят в утренние часы по 40 минут для разных категорий возрастов участников встречи.

Этапы	Дни встреч	Игры участников	Конкурсы команд	Состязания сильнейших
В	Вот и мы	Игра собирает друзей	Гордиев узел	Ваше слово, эрудиты
С	Солнце, море, сто фантазий	Забавы, потехи, игрушки	Эстафеты дружбы	Сюита народных игр
Т	Труд, творчество	Секреты мира игры	Хобби-холл	Таланты и поклонники
Р	Рекорды, розыгрыши	Рекорды «От 1 до...»	От А до Я	Разноцветный калейдоскоп игр
Е	Если с другом вышел в путь...	Молодецкие игры	Билет в приключение	Если на сердце грустинка...
Ч	Чудо из чудес	Мастерицы, умельцы	Праздник каждый день	Чудные мгновения
А	Автора!	Твой словарь игры	Выставка «Игромир-95»	Авторская школа

Конкурсы команд представляют собой соревнования между двумя командами близкими по возрасту. Участие в конкурсах команд принимают сборные от компаний. Отвечают за организацию конкурса команд компании. Конкурсы команд проходят в дневные часы.

Состязания сильнейших организуются командами в вечернее время и представляют собой развлекательную танцевально-музыкальную программу для всех участников встречи. Принимают участие представители команд - победители конкурсов. Проводятся в вечернее время.

Ежедневно Большое жюри подводит итоги прожитого дня и на следующий день проводит церемонию поднятия вымпела встречи, на котором изображена буква этапа. На карте игры открываются имена звезд участников встречи - победителей игр, конкурсов, состязаний вчерашнего дня.

В основной период смены специально организована работа клуба «Мир игры: игра без границ» - встречи по различным направлениям игровой деятельности.

Ежедневно собирается Большое жюри для координации планов и программ команд, открыто для желающих справочное бюро.

Игро-клуб работает по специальной программе.

6. Правила «Марафона игр»

На старт марафона приглашаются все желающие испытать себя в непростом деле - семидневном марафоне игр, конкурсов и состязаний.

Участникам марафона предстоит, преодолев 7 этапов марафона, доказать, что возможно за 7 дней стать настоящей командой, где каждый сможет попробовать себя в нужных, интересных и неповторимых встречах-делах.

Настоящая команда должна преодолеть 7 этапов-препятствий, где определяются лидеры каждого этапа, не потеряв при этом лица команды. Те участники, которые проявят качества, необходимые для преодоления этапа марафона, примут участие в состязаниях сильнейших, станут **лидерами этапа**. Им будет предоставлено право поднять вымпел дня встречи на главной площади, их имена будут вписаны в Карту звезд Всероссийской встречи - 95.

К финишу марафона определится команда, где большинство участников обладают качествами, необходимыми для открытия секретов и тайн мира игры. Ведь игра - дело серьезное!

7. Содержание организационного периода – розыгрыш пригласительных билетов на «Марафон игр»

В течение организационного периода проходят отборочные игры для выяснения интересов и склонностей ребят разного возраста участников встречи. В результате игр каждый победитель получает пригласительный билет на командные встречи, которые пройдут в основной период смены - марафон игр «Встречи-95».

Образец карты игро-встречи:

ПЕВЦЫ	ТАНЦОРЫ	МУЗЫКАНТЫ
ПУТЕШЕСТВЕННИКИ	ХУДОЖНИКИ	СПОРТСМЕНЫ
ЛИДЕРЫ	МАСТЕРА	ЭРУДИТЫ

Ход отборочных игро-встреч. Каждая компания получает игровую карту, которую необходимо заполнить именами победителей, т.е. сформировать команду на встречи, которые пройдут в основной период смены.

Для организации и проведения игро-встреч в каждой компании создается судейская коллегия в количестве 5 человек. Подготовка отборочных игр проходит или по творческим группам, или по системе чередования поручений группам инициаторов, организаторов той или иной игры. Председатель судейской коллегии каждой компании представляет интересы объединения в Большом жюри.

На проведение игро-встреч отводится семь дней. Порядок проведения игро-встреч определяется в каждой компании самостоятельно.

8. Варианты проведения игро-встреч

1. Открытие отборочных игр, объяснение правил заполнения Карты игро-встреч. Выборы или представление судейской коллегии может пройти в следующих игровых формах:

- **«КВГ» («Кто во что горазд»).** Коллектив разбивается на любое количество групп (по 1, 2, 3 и т.д. чел.). Чем меньше группы, чем их больше - тем лучше. Задача каждой группы - подготовить номер. Номер может быть любой (от простых (исполнение песен, сценок, танцев) до оригинальных (шевеление ушами, отгадывание желаний, демонстрация уникальных способностей и т.д.). Выбирается ведущий (или ведущие) и начинается «кто во что горазд». Главное в «КВГ» - нет зрителей. В крайнем случае, самые «бесталантные» готовят вместе с вожатым призы и придумывают, кому и за что их вручать.

- **«Мир твоих увлечений»** проводится в виде самопрезентации своего увлечения и интереса. Перед тем, как провести «Мир твоих увлечений», необходима следующая подготовка: каждый заполняет визитную карточку своего интереса и своих способностей, отвечая на вопросы: «Чем увлекаешься?», «Чему можешь научить?», «Чему бы хотел научиться?».

После этого каждый находит себе пару (можно по совместному интересу, а можно произвольно), и вместе они готовят рекламу друг другу. Это позволит скромным ребятам вложить информацию о себе в уста другого человека.

«Мир твоих увлечений» проводится по свободной форме (дискуссионный клуб, шоу-программа, журнал-эстафета). Выступления могут быть групповые и индивидуальные. Возможно создание Карты интересов и портретной галереи талантов компании.

- **«Давайте познакомимся».** Каждый участник этого дела получает карточку, где записаны какие-либо качества человека (хорошо рисует, любит выразительно смеяться, знает все об инопланетянах и т.д.). За время, определенное ведущим, необходимо заполнить эту карточку фамилиями и именами ребят, которые проявляют эти качества. По ходу дела - взаимные интервью, беседы. Победители могут определяться следующим образом: кто раньше заполнит карточку, кто впишет больше участников игры.

- **«Портретная галерея».** Каждый рисует портрет себя, как интересного человека. После того, как картины нарисованы, под каждой делается короткая реклама своего интереса и информация о том, с кем бы хотел изображенный на портрете иметь контакты в течение смены.

После того, как порядок встреч объявлен, начинается подготовительная работа каждой из 9 игровых форм и определение победителей. Это время для индивидуальных консультаций, проведения анкетирования, диагностики творческих способностей и возможностей ребят разного возраста. Ежедневно собирается Большое жюри для взаимноинформирования о ходе отборочных игр и подготовке команд.

2. Отборочные игро-встречи певцов:

- организация концерта по заявкам (радиопередачи, музыкальные программы и т.п.);

- конкурс шумовых оркестров (исполнение мелодий с помощью абсолютно немusикальных инструментов, как например: расческа, таз, бутылка и т.п.);
- конкурс авторской песни, конкурс музыкальных пародий на известных исполнителей.
- конкурс песен делегаций, объединений, организация на этой основе музыкальных вечеров;
- организация сольных концертов и гастролей;
- музыкальные дискуссии «Музыкальный ринг»;
- организация радиовикторины «Знакомы ли вам эти произведения?» или «Новые имена»;
- выпуск тематических песенников.

3. Отборочные игро-встречи танцоров:

- променад-концерт (конкурс исполнителей танцев разных направлений);
- открытие танцплощадок по обучению танцам;
- обучение новым танцам для демонстрации их на дискотеке (танец сезона);
- проведение аэробики, шейпинга (для желающих по утрам и днем);
- подготовка к гастролям по другим дружинам с танцевальной программой, репетиция творческих заставок к состязаниям сильнейших;
- создание костюмерной «Все под рукой...» (изготовление костюмов из подручного материала);
- создание дискотечных программ.

4. Отборочные игро-встречи музыкантов:

- творческое прослушивание «Виртуозы «Орленка»;
- музыкальный салон, где каждый рассказывает о своем понимании музыки;
- конкурсы: самодетельной песни и музыкального произведения; «узнай песню по хлопкам»;
- викторина «Что такое, кто такой?» (для выявления глубины знаний ребят о том, что их интересует);
- обмен песнями, взаимное обучение;
- написание гимнов команд, компаний.
- организация радиоконцертов по заявкам, проведение музыкального прогноза, сбор заявок для исполнения в дни рождения участников встречи на дискотеках.

5. Отборочные игро-встречи путешественников:

- выполнение туристических нормативов (разжигание костра, установка палатки, ориентирование на местности);
- проведение школы туриста с элементами общефизической подготовки в объединении, делегациях;
- организация защиты видов туризма;
- пресс-конференция с представителями «флоры и фауны»;
- туристическое многоборье (тропа испытаний, экологическая тропа);
- контрольно-туристический маршрут (КТМ) - комплекс коротких состязаний, цель которых усвоение и закрепление основных умений туриста и исследователя: развитие наблюдательности, глазомера, ловкости, волевых качества, взаимовыручки;
- конкурс знатоков по охране природы, конкурс сочинений «Мир человека в мире природы»;
- разработка маршрутов первого дня для делегаций в окрестностях лагеря.

6. Игро-встречи художников:

- открытие мастерских мгновенного портрета, открытки на память;
- организация конкурса «Звучащие краски» (звучат различные мелодии, по возникшим ассоциациям ребята пишут картины);

- организация фестиваля рисованных фильмов (каждый коллектив готовит рисованный фильм, где кадры - рисунки с подписями или без них. Темы конкурса любые, например «Как мы в лагере живем». Жанры могут быть различными (мелодрама, комедия, фильм ужасов, боевик и т.д.);

- викторины о знаменитых художниках, картинах или направлениях живописи;
- конкурсы рисунка на асфальте, плаката на различные темы жизни в «Комсомольском», аппликаций, коллажа, графики, акварели, портретов;

- конкурсы эскизов оформления мест, клубов, делегаций, объединений, столовой и т.д.; символики и атрибутики встречи (фирменные значки, вымпелы, награды, знаки отличия и т.д.);

- конкурсы эскизов оформления дискотеки, праздников, открыток, грамот, дипломов.

7. Игро-встречи спортсменов:

- спортивный КВН;
- организация «Поля чудес» на спортивную тему;
- конкурс «Защита видов спорта», где каждый может проявить свои знания о спорте и показать свои достижения;

- проведение разных видов зарядки;
- помощь в организации купания (обучение плаванию, подвижным играм на воде);

- проведение спортивных занятий, потешных эстафет, веселых стартов;
- проведение коллективно-творческих дел спортивной тематики: блиц-турниры (по 5 минут соревнования между командами по футболу, волейболу, снайперу и т.д.);

- конкурс спортивных пирамид;
- организация школы закаливания, групп ОФП и т.д.;
- организация школы судей по различным направлениям и видам спорта;
- организация показательных выступлений юных спортсменов;
- выпуск «спортивного курьера» (новости спортивной жизни, чемпионы лагеря, победители спортивных состязаний).

8. Игро-встречи эрудитов:

- аукцион знаний (вещи из области науки, культуры, спорта «купит» тот, кто быстрее наберет установленную сумму баллов с помощью знаний об этой вещи);

- организация «уголка загадок» (викторин, ребусов, головоломок, шарад и т.п.);

- организация игр разной направленности «Всегда всем весело».
- проведение интеллектуальных игр «5 х 5», «Крестики и нолики», «Покер», «Взломщик», «Морской бой», «Что? Где? Когда?», «Лимпопо», «КВН», «Поле чудес» и т.д.

- помощь в работе команд, разработка сценариев, организация игр.

9. Игро-встречи мастеров.

- открытие мастерских по изготовлению сувениров на память;

- обучение изготовлению поделок из разных материалов;

- изготовление призов для победителей конкурсов;

- работа выставок и передвижек «Я - мастер своего дела в...»;

- конкурс - защита профессий;

- конкурс «Очень умелые руки».

10. Игро-встречи лидеров. Организация деловых, ролевых, экономических, инновационных игр, введение «цветописи», проведение опросов общественного мнения, организация клуба общения и часа психологической разгрузки. Все это может пройти в следующих игровых формах:

- игра «Поспорим с Великим». Участникам дается серия цитат-высказываний ученых, государственных деятелей, писателей, с утверждениями которых можно согла-

ситься или опровергнуть. Предлагается высказать свое мнение и убедительно доказать его обоснованность членам микрогрупп (способы разбивки здесь не имеют значения) в различных формах: в виде «суда» над «Великим», пресс-конференции с ним, диспута, интервьюирования его, в любой игровой форме. Примеры высказываний, цитат могут быть следующие: «Ошибаться может каждый. Оставаться при своей ошибке - только безумный» (Цицерон). «Каждый человек - это целый том, если только вы знаете, как читать его» (У.Ченнинг).

- **игра «До взрыва - два шага»** - решение конфликтных ситуаций, изложенное в форме задач. Цель игры - не допустить «взрыва», найти компромисс для противодействующих сторон.

- **игра «Вертушка общения»** - вид организованной дискуссии, где каждый может высказать свое мнение и понять мнение всех по отношению к своему высказыванию.

- **игра «Универсальный оппонент»** - в ходе чередующихся мнений и высказываний необходимо в вежливой форме не согласиться со своими оппонентами к своему высказыванию. Смысл высказываний роли не играет - вы тренируете технику. Не согласитесь, что Земля - круглая, вода - жидкая, Солнце - звезда. Отличная основа для выработки необходимых для сотрудничества умений - корректно высказать несогласие, умение найти аргументы, спорить.

- **игра «Светский салон»**. Многие из нас очень «серьезные люди», разучились вести легкую, непринужденную беседу. Тяжелое впечатление производит человек, с первых же слов ставящий на обсуждение значительную личную проблему (или общественную) и обсуждающий ее без тени юмора (особенно в гостях или на отдыхе). Не исключено, что данная игра, помимо других своих достоинств, поднимет всем настроение, позволит увидеть себя со стороны и лучше узнать других.

- **формирование «пакета лидера» через выполнение упражнений:**

- прочитать любой текст с разным выражением: с максимальной громкостью, как-будто вы замерзли, как-будто во рту горячая каша...

- не сходя со стула, посидеть так, как сидят: пчела на цветке, кассир на рабочем месте, наказанный Буратино;

- изобразить как ходит: младенец, лев, артист балета, индийский вождь;

- улыбнуться, как улыбается: очень вежливый японец, кот на солнышке, волк зайцу;

- создать рекламу на своих соседей, указывая на их положительные качества.

- **микроигра «День рождения»**. Ведущий предлагает выявить среди участников группы, кого он пригласит на день рождения. При этом каждый может пригласить не более трех гостей. 3-4 человека, получившие наибольшее количество предложений, становятся основными «именинниками». Они приглашают в гости всех участников игры. Ведущий предлагает выбрать каждому того «именинника», к которому он желает пойти в гости. Создаются разные по количеству микрогруппы. В результате этой игры выявляются эмоциональные лидеры, формируют группы, которым можно предложить принять участие в конкурсе-викторине «Что должен знать тот, кто часто ходит в гости?».

- **микроигры для выявления склонностей к организаторской деятельности:**

- **«Слон»** - из веточек на песке в течение минуты выложить изображение слона или любой другой фигуры. Задание дается микрогруппе, в ходе наблюдения за участниками игры можно выявить лидеров.

- **«Паутинка»** - пройти с предметом, сооруженным из веток.

- **«Оратор»** - проагитировать всех к участию в придуманном деле (оценивается количество откликнувшихся и пожелавших участвовать).

- **«Организатор»** - познакомить с планом организации придуманного дела (оценивается умение составлять план).

- **«Люди»** - предлагается подобрать себе помощников для выполнения дела и обосновать свой выбор (оценивается умение подобрать людей).

- **«Программа»** - предлагается продолжить фразу «У каждого лидера есть своя программа, моя - заключается в».

Проведенные игры и конкурсы, затеи и турниры познакомят ребят, помогут наладить общение друг с другом и сформировать команду для участия в марафоне игр. Список приведенных выше дел абсолютно не претендует на законченность, а лишь дает возможность каждому стать «автором» нового, оригинального коллективно-творческого дела. После проведения любого дела у вас появится богатый материал для анализа мотивов и поступков своих воспитанников. А у ребят возможность взглянуть на себя по-иному.

§ 3. Игры-эппопеи

«ХОББИТСКИЕ ИГРЫ»: ОТ ЗАМЫСЛА ДО ВОПЛОЩЕНИЯ

Авторская группа разработчиков тематической смены "Хоббитские игры" (1991 ГОД) – Светлый Совет (Совет главных действующих лиц Сказки): Е.И.Казакова, Ю.И.Виноградов, В.И.Николаев, Л.С.Илюшин, Д.Миронченко, А.Муркес, М.А.Шелагин, М.Куценко, С.Шелагина, М.Коссои, М.Черняк, Д.Пильдес.

Организаторы программы: В.Д.Ивличев, О.Телешева, Э.Лавров, А.Волков, С.Михельсон, И.Николаев, М. Буланов, А.Савинов, Т.Грувман, В.Титова, А.Чернявский, Р.Кирсанов, О.Г.Миронец, И.Хуснутдинова, И.Фришман.

Участниками "Хоббитских игр" в 1991 году стали: 590 мальчишек и девчонок из 37 краев, областей, республик России, 65 юношей и девушек из Польши, 70 взрослых педагогов ВДЮОЦ «Орленок» (Краснодарский край).

Содержанием игры-эппопеи «Хоббитские игры» является соревнование в эрудиции и интеллекте, а также решении задач игрового ролевого общения, имитации предметных действий.

Основой, литературным **сюжетом** смены служат произведения Дж.Р.Р.Толкиена "Хоббит. Путешествие туда и обратно", "Властелин колец", "Две твердыни". В период смены разворачивается театрализованная ролевая игра, которая позволит участникам смены овладеть навыками игровой культуры, умениями ориентироваться в разных жизненных ситуациях. Развитие смены зависит от результатов конкурсов, соревнований, состязаний, встреч, где каждый сможет стать победителем и по своему распорядиться наградой. Через систему коллективно-творческих дел, конкурсов решаются **воспитательные задачи** смены - способствовать формированию нравственных основ личности ребенка в условиях жизненного выбора.

Схема представления материала:

1. Краткие пояснения.
2. Этапы игры.
3. Сводный план работы.
4. Общая легенда игры.
5. Игровая роль в «Хоббитских играх».
6. Правила игры.
7. Хроника событий игры в 1991 году («Вот такая получилась история»).
8. Пояснительная листовка для участника «Хоббитских игр».
9. Основные понятия игры – «Средиземский справочник».
10. Творчество Средиземья.
11. Примеры диагностики.

Краткие пояснения

Покажите мне человека, который твердо уверен, что на свете нет и никогда не было Деда Мороза и Бабы Яги, лилипутов и гномов, Конька-Горбунка и Карлсона. Покажите мне этого человека, я хочу, чтобы мой маленький сын его пожалел. Ведь не верить в сказки нельзя. У тех правдивых историй (быть может, самых правдивых из всего того, что люди рассказывали друг другу), которые мы называем сказками, нет и не может быть авторов. У них есть только очевидцы. Правда, иные из них уверены, что их рассказы - выдумка, сон или что-то подобное. Пусть говорят, мы-то с вами знаем, что любая сказка сама выбирает себе очевидцев, но бывает, что и она ошибается. Что ж, будем надеяться, что наша Сказка не ошибется, выбрав своими очевидцами нас, ибо она слишком мудра для этого. Она не часть чьей-то истории - она сама История - история Жизни, борьбы Добра со Злом, Света с Тьмою, Друзей с Врагом. Однако, все по порядку...

О белокаменный Гондор!

*С незапамятных пор западный веял Ветер
От Взморья до Белых гор,
И сеял Серебряный Саженец
Серебряный свет с ветвей -
Так оно было в давние времена королей.*

Имитация в данной игре-эпопее содержит в себе три взаимосвязанные составляющие: театрализованную ролевую игру, предметную игру (манипуляции с игровыми предметами - волшебными кольцами) и командные интеллектуально-познавательные игры, проходившие между «Удлами». Состав команд выборный, сменный. Проводятся интеллектуально-познавательные игры в период всей смены по следующей системе: два полуфинала (по два Удела), финальная игра. Они расположены в порядке усложнения: "Крестики-нолики", "5 x 5", "Покер" (по итогам игры выбираются кольценосцы), "Морской бой", "Взломщик". Финальные игры строятся в зависимости от развития сюжета сказки.

В «Хоббитских играх» субъектами имитации являются в первую очередь макро игровые группы – «Уделы Средиземья» (гномы, люди, хоббиты, эльфы), временные детские объединения и отдельные дети.

Этапы игры

Организационно и содержательно реализацию проекта «Игра-эпопея «Хоббитские игры»» можно разделить на три этапа.

Этап включения в игру, предполагал адаптацию ребенка к смене, к лагерю, к временному коллективу и игре-эпопее. Средства - работа с ребятами на заезде (Великое переселение), экскурсия по Средиземью (знакомство с языком, терминологией, обычаями, традициями народов разных Уделов). Чтение и обсуждение специально подготовленной литературы (брошюры "Хоббитские игры", "Участнику "Хоббитских игр"), общие сборы Уделов, проведение семейных очагов, выборы наследников, рыцарей, летописцев, составление "карты пути".

Второй этап этой игры-эпопеи направлен на стимулирование роста познавательной активности участников, самостроительство системы нравственных ценностей. Он предполагал следующие дела. Выбор команд на участие в "Хоббитских играх". Общие дела - Встреча с Бильбо, представление Светлого Совета, запись в палантиры, организация "долгожданных встреч", "ристалиц", "разгуляев". Подготовка и отправление в "неторный путь" (походы), путешествия "Туда и обратно" (поездки). Работа Совета наследников, сборы рыцарей, выпуск газет от удела летописцами, путешествие в Восточные земли о (по территории всего "Орленка"), организация просмотра видео-курса по фантастическим, приключенческим лентам. Дела Уделов - создание атмосферы единения, общности, добрососедства. Знакомство Удела в разных формах: "Королевский прием" - эльфы. "Открытие трактира "Золотой шесток" - хоббиты. "Общий сход на костре" - люди. "Знакомство с царем Дарином" - гномы. Организация внутренней игры в Уделах (в период всей тематической смены): "Работа мастерских по интересам" - гномы. "Работа трактира "Золотой шесток" - хоббиты. "Работа творческих объединений" - люди. "Эльфийские сходы на Пригорье" - эльфы.

Третий этап - выход из игры, его цель закрепление детьми полученного в игре опыта.

Сводный план работы на II смену 1991 года (июнь, июль)

Примечания: даты печатаются по календарному и хоббитанскому летоисчислению (до и после Великого Переселения); деление на три части означает соответственно "утро", "день" и "вечер". В план внесены лишь общие дела Средиземья (планы уделов отдельно)

ТЕМАТИЧЕСКАЯ СМЕНА "ХОББИТСКИЕ ИГРЫ"

Дата	Утро	День	Вечер
28.06	Великое Переселение (заезд, размещение, расселение по уделам)		
29.06	Великое Переселение (заезд, размещение, расселение по уделам)		
30.06	Великое Переселение (заезд, размещение, расселение по уделам)		Встреча с Бильбо
1.07	Светлый Совет	"Крестики-нолики" (1), Хоббиты - Гномы	
2.07	Палантир	"Крестики-нолики" (2), Люди – Эльфы	
3.07	Баня	Долгожданные встречи	"5x5" (1), Хоббиты – Гномы
4.07	Разгуляй Людей	Дискотека	
5.07	Шоу-шанс	Палантир	"5x5" (2), Люди – Эльфы
6.07	Ристалище	Присловье Бильбо	
7.07	Разгуляй Гномов	Дискотека	
8.07	Неторный путь (Хоббиты)		
	Ристалище	"Покер" (1), Гномы – Эльфы	
9.07	Неторный путь (Хоббиты, Эльфы, Люди)		
10.07	Неторный путь (Эльфы, Люди, Гномы)		
	Баня	Долгожданные встречи	
11.07	Неторный путь (Гномы)		
	Ристалище	"Покер" (2), Хоббиты – Люди	
12.07	Шоу-шанс	Разгуляй Эльфов	Дискотека
13.07	Туда и обратно (Хоббиты и Эльфы)	Долгожданные встречи	Биржа
14.07	Торжище	Стол заказов, "Морской бой" (1), Хоббиты – Эльфы	
15.07	Разгуляй хоббитов	Дискотека	
16.07	Палантир	"Взломщик" (1), Гномы – Хоббиты	
17.07	Туда и обратно (Гномы)	Долгожданные встречи	"Взломщик" (2), Люди - Эльфы
18.07	Баня	Палантир	"Морской бой" (2), Люди – Гномы
19.07	Шоу-шанс	Черный ящик	
20.07	День рождения Бильбо		"Крестики-нолики" (финал)
21.07	Ристалище	"5x5" (финал)	
22.07	Светлый совет	"Покер" (финал)	
23.07	Баня	Палантир	"Взломщик" (финал)
24.07	"Морской бой" (финал)		
25.07	Туда и обратно (Люди)	Что будет, то будет (финал смены, итоговая игра, разъезд)	
26.07	Что будет, то будет (финал смены, итоговая игра, разъезд)		
27.07	Что будет, то будет (финал смены, итоговая игра, разъезд)		

Общая легенда «Хоббитских игр» такова.

Дивное и одновременно ужасное, но бесконечно удивительное Средиземье, волею Прародителя было населено разнообразными жителями и разделено между силами Добра и Зла (к счастью, не в пользу последнего). Много тысячелетий назад, когда Средиземье еще пребывало во тьме, Валинор - земля обетованная, озарялся светом двух первозданных деревьев - Белого и Золотого. Там, в Валиноре, жили эльфы, которые по воле рока первыми поселились в Средиземье. Они стали жителями сказочных лесов Средиземья. Эльфы бессмертны, но обречены на борьбу со Злом, в которой любой из них может погибнуть. Их поступки - волшебны, помыслы - светлы и печальны, их речь необычайно красива и почти вся состоит из стихов и песен. Они первые и самые любимые дети Земли, братья и сестры всего растущего и цветущего на ней. Музыка звучит даже в их именах: Галадриэль, Селербээн, Элрос, Леголас. Слова "эльфийский", "добрый" и "волшебный" связаны между собой, и лишь поняв это, можно понять, кто такие Эльфы.

Вслед за Эльфами сотворены и поселены в Средиземье люди, вынужденные бороться со Злом, чтобы выжить, а главное - чтобы остаться Людьми, поскольку любой, сдавшийся Врагу, становится его слугой и укрепляет мощь Саурона - могучего колдуна, предводителя Злых Сил. Люди Средиземья - это сильные, отважные рыцари, защищающие рубежи своих государств, которых в Средиземье несколько: Изенгард, Ристания или Мустангрим и Гондор. Есть среди людей Средиземья такие, которые одни называют Бродяжниками, другие Следопытами. Это одинокие рыцари, вечные странники, защитники слабых, поклявшиеся бороться с Сауроном до конца. Их предводитель - доблестный и благородный Арагорн, сын Араторна, потомок Элендила и законного государя Гондора. Его оружие - некогда сломанный в битве с Сауроном, но теперь заново откованный волшебный меч Андрил, способный поразить самого могучего противника.

Древнее золото редко блеснит,
Древний клинок - ярый
Выйдет на битву король-следопыт:
Зрелый - не значит старый.
Позарастают беды быльем,
Вспыхнет клинок снова,
И короля назовут королем
В честь короля иного.

Гномы, согласно легенде, сотворенные Прародителем из камня, тоже жители Средиземья. Кто-то считает их ворчунами и затворниками, быть может, отчасти и справедливо, но главное в них все же не это. Гномы - искуснейшие мастера, владеющие почти волшебными тайнами недоступных никому ремесел. Они терпеливы, упорны и выносливы в борьбе со Злом. Ошибается тот, кто называет гномов жадными. Просто они очень ценят свой труд и готовы драться с любым, кто обманом, хитростью или силой хочет отобрать у них хоть часть накопленных тысячелетиями сокровищ. Так, когда-то, под предводительством своего государя Дарина и с помощью некоего Бильбо Торбинса, о котором речь чуть впереди, гномы одолели страшного Дракона, захватившего их сокровища. Добиться расположения гномов непросто, но тот, кому повезет стать их другом, узнает, что такое настоящая щедрость и бескорыстие. Именно таким был и храбрый гном Гимли, сын Глоина, на чью долю в борьбе с силами Саурона выпало немало тяжких испытаний.

И все же, Сказочной Истории было угодно, чтобы главную роль в борьбе с Сауроном - Повелителем Злых Сил сыграли несколько жителей маленькой страны на окраине Средиземья. Название этой страны - Хоббитания образовано от имени ее жителей - хоббитов - неприметного, но очень древнего народа. Раньше их было куда больше, чем нынче: они любят тишину и покой, а сейчас в мире стало что-то очень шумно и довольно тесно. Издревле сторонились они людей - на их языке Громадин, - а теперь даже на глаза им не показываются. Слух у них завидный, глаз острый; они, правда, толстоваты и не любят спешки, но в случае чего проворства

и ловкости им не занимать. Хоббиты привыкли исчезать мгновенно и бесшумно при виде незваной Громадины. В дни мира и благоденствия хоббиты живут как живется - а живется весело. Одеваются пестро, все больше в желтое и зеленое, бабмаков не носят: твердые их ступни обрастают густой курчовой шерсткой. Лица их красотой не отличаются - скорее добродушием - ясноглазые, румяные, рот чуть не до ушей, всегда готовый смеяться, есть и пить. Смеются до упаду, пьют и едят по шесть раз на день (было бы что есть и пить). Радужные хоббиты очень любят принимать гостей и получать подарки - и сами в долгу не остаются. Обычное хоббитское жилье - вырытая в земле нора. Строят они и на земле, но и в том, и в другом случае - жилище их очень уютное, теплое, весьма чистое, однако, почти всегда заполненное огромным количеством милых хоббитскому сердцу безделушек и старых вещей. К Большой Воде большинство хоббитов относятся настороженно, но некоторые все же умеют плавать, а вот умываться с неподражаемым фырканьем умеет и, главное, любит каждый хоббит. Издревле хоббиты делились на три породы: лапитуны, струсы и беляки. Семейств же было великое множество: Торбинсы, Кролы, Брендизайки, Побегайки, Булкины, Ройлы, Ейлы и Пойлы, Глубокопы, Бобберы, Толстобрюхлы, Барсуксы, Доронинги, Дудстоны и Шерстопалы - это лишь некоторые. Вообще, с хоббитами важнее всего понять, кто кому и какая родня. Чего в хоббитах не было, так это воинственности и между собой они не воевали никогда. Непривычные к драке и не признававшие охоты, они, однако, вовсе не терялись перед опасностью и не совсем отвыкли от оружия.

Так, никем особо не замечаемые, хоббиты жили себе и жили в Средиземье долгие века. Но при жизни Бильбо Торбинса (как вы догадались - того самого хоббита, что сопровождал гномов в их походе на Дракона (и особенно наследника его Фродо они вдруг, сами того ничуть не желая, стали всем важны и всем известны, и о них заговорили на Советах Мудрецов и Властителей.

Разумеется, кроме эльфов, людей, гномов и хоббитов Средиземье населено и отдельными странными жителями, весьма неприятными существами и даже жуткими полчищами. Говорить о последних вовсе не хочется, но они часть Сказки, от нее никуда не денешься, а потому, с них и начнем. В самых мрачных местах Средиземья обитают племена орков - воинственных существ, главная цель которых - напасть на более слабого или беззащитного и уж если не уничтожить, то хотя бы порядком испоганить все вокруг. Созданы были орки одним из могущественных прародителей, возжелавшим верховной Власти и отвернувшимся ради этого от Добра ко Злу. Им же были выпестованы стаи волколаков и разной прочей нечисти, о которой и говорить то противно. Жутких лесных и горных Троллей и гномо-хоббитоедских Гоблинов все же следует упомянуть, ибо встреча с ними, как вы догадываетесь ни к чему хорошему не приведет, о чем и предупреждаем заранее.

Еще до недавнего времени сил жителей Средиземья вполне хватало для того, чтобы не допускать к своим границам всю эту шуштуру. Самое неприятное, однако, заключается в том, что упоминавшийся уже Саурон Великий - земной преемник того самого Злого Прародителя стал потихоньку прибирать к рукам и подчинять себе всю нечистую силу Средиземья, и как вы понимаете, отнюдь не для перевоспитания и даже не для охраны границ своей жуткой страны Мордор (уж кого-кого, а охотников идти туда по своей воле вряд ли можно сыскать во всем Средиземье).

К весьма неприятным существам относится и некий Горлум. Сразу понятно, что хорошего человека (да и гнома с хоббитом, тоже) таким словом не назовут. Так оно и есть, поскольку ясно, чего можно ждать от этого самого Горлума, если знать, что он, просидев пятьсот лет в сырой пещере, Солнце называет теперь Белой Мордой, питается одной лишь только сырой рыбой и готов придушить любого, кто послабее своими, похожими на паучьи, лапами.

Ненавидит или боится он всех сразу, а хоббитов ненавидит лютой ненавистью, - ведь это из-за Бильбо Торбинса он когда-то лишился своего главного и единственного сокровища - Кольца Всевластья, о котором мы тоже чуть позже скажем.

Орки, волколаки, тролли, гоблины, прочее воинство Черного Саурана, да еще гадкий Горлум впридачу - у кого же могут искать защиты славные хоббиты и трудолюбивые гномы, кто может стать союзником для людей и эльфов в их борьбе со Злом? Кстати, Саурон был уже единожды побежден, но как оказалось, уничтожить Зло полностью очень трудно (а может, и невозможно). После первой победы над злым колдуном был создан Совет Мудрецов, в который кроме представителей Светлых Государств Средиземья вошли и могущественные маги - Гэндальф Серый и Саруман Белый. Саруман стал Верховным Мудрецом Совета, а Гэндальф столетиями скитался по Средиземью, покровительствуя слабым и предостерегая сильных от неверных шагов и погубных решений.

Так что же случилось в сказочном средиземье, что мало кому известный доселе хоббит Фродо Торбинс и его верный друг и слуга Сэм Скрамбли вынежжены были отправиться в опасный путь и почему объединились вокруг них все Добрые Силы? Все дело в Кольце Всевластья. Еще до первой битвы за власть в Средиземье, Саурон обманом и колдовством вынудил древних волшебников - эльфов выковать 18 магических Колец, и одно - Кольцо Всевластья, собрав всю свою колдовскую силу, выковал сам. Три прекраснейших Кольца эльфы от него укрыли: рука Саурана их не коснулась и не осквернила. Семь Колец было у гномов; три он добыл, остальные истребили драконы. Девять он роздал людям, величавым и гордым, чтобы поработить их. Ему это удалось, и они превратились в кольценосцев-призраков. Ужас для всего живого, его самых страшных вассалов. В своей первой битве Саурон потерял Кольцо Всевластья, но тогда оно никому не досталось, ибо его поглотили воды Андуина Великого. Долго оно лежало на дне реки и ждало часа, когда тот, кто поднимет его, примет на себя проклятье Саурана и станет Хранителем Кольца и одновременно его заложником. Первым оно досталось Горлumu, тот добыл его, убив родного брата. Долго владел Горлум "своей прелестью", лелеял Кольцо, пока оно не превратило его в бессмертную гадкую тварь - злую и жалкую. следующим Хранителем стал Бильбо. Он оказался сильнее Горлума, не до конца поддался его колдовству и все же нашел в себе силы оставить Кольцо своему племяннику Фродо. Именно хоббиту Фродо и поведал Гэндальф о страшной силе, вложенной в Кольцо самим Черным Властелином - Сауроном Великим, о том, что возродившийся Повелитель Зла обосновался в Мордоре и уже рыщет по Средиземью в поисках своего Талисмана, и что Талисман этот поможет Саурону поработить все Средиземье.

*Три кольца - премудрым эльфам -
Для добра их гордого,
Семь колец - пещерным гномам -
Для труда их горного,
Девять - людям Средиземья -
Для служенья черного.
И бесстрашие в сраженьях,
Смертоносно твердого,
А одно - всесильное -
Властелину Мордора,
Чтоб разъединить их всех,
Чтоб лишить их воли.
И объединить навек
В их земной юдоли
Под владычеством Всесильным
Властелина Мордора.*

И вот, храбрый хоббит Фродо покидает Хоббитанию, для того чтобы укрыть Кольцо Всевластья от Врага, не ведая, где и восемь хранителей из разных

частей Средиземья присоединяются к нему, чтобы сообща одолеть неведомый путь, в конце которого им откроется Судьба Мира.

...С Фродо идут хоббиты Сэм, Пин и Мерри, гном Гимли, люди-рыцари Боромир и Арагорн, эльф Леголас и сам маг Гендальф Серый ...

С этого места и начинается история, Героем, которой тебе предстоит стать.

Игровая роль в «Хоббитских играх»

Включаясь в игру-эпопею, участник принимает **игровую роль**, которая предполагает.

Игровое имя, выбираемое самим участником смены из предложенного перечня, или придуманное им.

Принадлежность к вторичному объединению – Уделу Средиземья - игровому народу (хоббиты, гномы, эльфы, люди).

Принадлежность к первичному временному летнему объединению своей игровой группе.

Положение в игровом сообществе (наследник, рыцарь, хранитель очага, летописец).

Правила игры

Мы разделили все **правила** в игре-эпопее «Хоббитские игры» на две группы: правила интеллектуально-познавательных игр (здесь мы решили их не приводить), общие правила. Общие правила игры-эпопеи могут выглядеть примерно так.

1. После окончания той или иной игры Удел, команда которого стала победителем, выбирает кольценосца, человека, которому Маг и Волшебник Саруман Белый вручит магическое кольцо, только после его согласия. Отобрать кольцо не может никто. После вручения кольценосец становится в определенную "привилегированную" позицию, изменить которую он может только, отказавшись от кольца. Кольценосцы помимо "привилегий" становятся ответственными за ход сказочной жизни. Потому что обращаться с кольцом Всевластия могут только они, они могут его защищать, они же могут решить его уничтожить.

Кольцо может быть передано кольценосцем только своему народу и тогда быть причастными к судьбе кольца могут многие.

По мере игры кольценосцы проходят путь от победителей в игре до победителей сказки, но именно они, решив уничтожить кольцо Всевластия, уничтожают сказку.

2. «Наследники». Выборные представители от каждой семьи, образуют внутреннее объединение, помогающее координировать деятельность уделов, семей. Именно на совете наследников происходит обмен информацией, анализируются прожитые дни, проведенные дела. В сказочной жизни наследники выполняют роль индикатора настроения, мнения жителей Средиземья по любым вопросам. Никаких решений не принимают. Но Совет наследников - серьезная внутренняя игра, так как и он сам проходит в игровой форме ("Совет"). Именно через Совет наследников идет вся информация для семей, и от точности и оперативности наследника зависит разворачивание сюжета сказки.

Примерный ход Совета наследников:

Первая половина игры: 1. Представленные наследники, краткая информация по дню, оценка прожитого дня. 2. Информация ведущего Совет Торина (члена Светлого Совета) о предстоящих событиях завтра. 3. Объявления, разное.

Вторая половина игры: 1. Обсуждение общей темы Совета наследников, чаще с приглашенными (члены Светлого Совета, Совета Уделов, жителями Средиземья). 2. Анализ происшедших событий. 3. Определение темы следующего Совета, выбор ведущего Совета.

3. "Разгуляй". Творческое представление Удела, возможность каждого жителя Средиземья проявить свои способности и таланты. Готовится и проводится по очереди каждым Уделом, является праздником всего Средиземья.

"Разгуляй людей" - основная идея - дружба, сотрудничество. Форма - приглашение в гости.

"Разгуляй гномов" - основная идея "творчество, фантазия, талант". Форма - фестиваль "самоцветов". Творческие мастерские, конкурсы, итоговый концерт "самоцветов".

"Разгуляй эльфов" - Основная идея - прием королевского двора, привлечение всех к подготовке и организации разгуляя через систему заданий. Форма - калейдоскоп дел на выбор. Работа эльфийского почтамта. "Игра-поле".

"Разгуляй хоббитов". Основная идея - "Ключ рекордов". Форма - гиннес-хоббит-шоу.

4. "Ристалища". Организация спортивных игр, состязаний, соревнований на протяжении всей тематической смены. Всего их - 4. Ответственные за проведение - рыцари и ристальщики.

1. Спортивно-туристическая эстафета перед походом (неторным путем).

2. Игры по различным видам спорта. Состязания между Уделами.

3. Эстафета на Раздоле между Уделами.

4. Конкурсы различных народов Средиземья на Раздоле: метание топора (организаторы - гномы); набрасывание веревки, прыжки через веревку (организаторы - хоббиты); вращение обручей (организаторы - эльфы); перетягивание каната (организаторы - люди).

Во время ристалищ происходят шашечно-шахматные турниры, дружеские встречи, организуется работа на спортплощадках.

5. "Стол заказов", "торжище". Создание условий для активизации творческой деятельности жителей Средиземья в период подготовки к дню рождения Бильбо Торбинса. В день работы Стола заказов каждому предлагается выбрать заказ и, выполнив его, заработать определенную сумму условных денежных единиц "блямзиков". Отделения стола заказов:

1. Поделки (изготовление из бумаги, природного материала, плетение, вязание, вышивание, аппликации и т.д.).

2. Творческие идеи (день рождения Бильбо Торбинса - как его лучше организовать, как изменить жизнь в Средиземье к лучшему?).

3. Стихи, песни, лозунги на тему жизни в Средиземье.

4. Живопись (бумага, пастель, дерево и т.д.).

5. Сбор автографов у славных жителей Средиземья, памятных надписей.

6. Разработка конкретного творческого дела.

Каждому пришедшему в Стол заказов предстояло выбрать себе заказ, обговорив условия его исполнения и сумму, причитающуюся за работу. Договора заключались как индивидуальные, так и коллективные. На "торжище" проходил аукцион, где были выставлены часть из продукции стола заказов, часть игрового и подарочного Фонда Средиземья. Здесь же продавалось право первым поздравить Бильбо Торбинсу в его день рождения, сидеть с ним за одним столом за праздничным ужином, тут же продавалось одно из магических колец. Таким образом была создана творческая атмосфера, настраивающая ребят и взрослых на подготовку к дню рождения Б.Торбинса (эмоционального типа).

6. Темные силы Средиземья. В начале сказочных событий их нет, но существуют рассказы, легенды и тайны о них. После появления кольца Всевластия "темные силы" начинают борьбу за него. Роль их мастерски сыграли ребята и взрослые, гости игры из клуба им Ч.Гевары г.Красноярска. Им удалось вызвать на бой Людей и, победив их в боях на мечях, завоевать 3 кольца, дважды, несмотря на круглосуточную охрану Кольца Всевластия, взять его и отнести в Мордор, после заключения перемирия еще одно кольцо завоевали они, выиграв у Средиземья игру "Взломщик". Таким образом перевес колец стал сокращаться. Но эпицентром событий стал переход на сторону темных сил глав семей, перерождение Сарумана Белого (после пленения его темными силами) в Соурона Черного, и розыгрыш на финальных играх судьбы кольца Всевластия.

Таким образом, с появлением Темных сил, сказка получает дальнейшее развитие, а участники хоббитских игр - богатый материал для споров, дискуссий и размышление о Добре и Зле. Главная идея, заключенная в различных событиях, связанных с Темными силами, в том, что сила многого решить не может. А перевес будет зависеть от интеллекта, знаний и сплоченности жителей Средиземья. В финальных событиях (штурм горы Арандруин) жители Средиземья освобождают перешедших на сторону Темных сил от чар Саурона Черного.

7. "Что будет, то и будет". Создание условий таинственности, загадочности, неопределенности. Дается возможность каждому стать причастным к решению вопроса о судьбе Средиземья:

1. Финальная игра "Морской бой" выстроена как анализ всей тематической смены.

2. Ночная разведка в Мордор продемонстрировала силу Мордора и необходимость уничтожения Кольца Всевластия.

3. Прощание с Кольцом, штурм горы Арандруин, прощание со Светлым Советом - финальные события Сказки.

4. Семейные очаги, сходы народов как демонстрация постепенного исчезновения волшебства и подготовка к Дням Больших Сборов.

ВОТ ТАКАЯ ПОЛУЧИЛАСЬ ИСТОРИЯ!

Жил-был хоббит по имени Бильбо Торбинс. Для того, чтобы быть веселее, он пригласил к себе друзей. Тут и началось великое Переселение людей, эльфов, гномов и хоббитов.

В 3 день Великого Переселения Бильбо собрал всех и познакомил со своими друзьями из Светлого Совета. На следующий день открылись Хоббитские игры, и маг Саруман удивил всех своим чудом, а король Чернокнижник бросил вызов Гондору. Вечером, после дружеской встречи в "Крестики-нолики", в Средиземье появился первый кольценосец - хоббит Алексей Брендизайк.

В пятый день от Великого Переселения открылись палантиры, и каждый мог выбрать занятие по душе. Вечером состоялась игра в "Крестики-нолики" между людьми и эльфами. Этой встречей были открыты Хоббитские игры.

В шестой день от Великого Переселения жители Средиземья стали участниками долгожданных встреч. Вечером, после игры "5 x 5" кольценосцев Средиземья стало трое.

7-й день Великого Переселения - "разгуляй" людей. Это было сказочно.

9-й день ознаменовался ристалищами и Присловьем друзей Бильбо.

10-й день гномы предложили всем отправиться на поиски самоцветов. А поздно вечером они засверкали в полную силу на итоговом концерте "Самоцветы Средиземья".

С 11-го по 14-й дни от Великого Переселения все отправились по Неторному пути. Сначала неторопливые хоббиты, а за ними последовали эльфы, гномы и люди. Для тех, кто не оставил границ Средиземья или успел вернуться из Неторного Пути, состоялись долгожданные встречи. А по окончании Неторного Пути хоббиты и люди сразились в Королевский Покер.

В 12-й день состоялся поединок между рыцарями Средиземья и командой Короля Чернокнижника. Темные силы оказались обладателями трех колец.

В 14-й день Горлум нашел в Великом Андуне непонятное кольцо. Это было Кольцо Всевластия.

15-й день - исторический день Средиземья и Восточных земель.

Королевский прием Эрлонда Мудрого запомнился многим, особенно посвящение короля эльфов в почетные хоббиты. А путешествие в Восточные Земли, которое закончилось праздничным фейерверком, оставило в памяти средиземцев только радужные впечатления. Никто не ожидал от Горлума подлой выходки, но в 16-й день от похитил Кольцо Всевластия, несмотря на предупреждение Арагорна. В этот же вечер

был похищен Саруман, который под действием Темных сил стал постепенно перерождаться в Саурана Черного. Но в этот день никто не знал, что принято Роковое решение - выменять Сарумана на четыре кольца. Все волновались за Кольцо Всевластия, ведь даже сидя под замком в Зале Стражи, Горлум не признался, где он его спрятал. Темные силы все сильнее тянули в свои руки Кольцо, но Арагорн был рядом, и это всех обнадеживало.

В 17-й день открылся стол Заказов. Благодаря этому раскрылось немало талантов, и жители Средиземья славно подзаработали в средиземской валюте - блямзиках. На Торжище за баснословные суммы блямзиков были куплены яблоки, орехи, ценные сувениры и многие другие уникальные вещи. За 2000 блямзиков было куплено одно из колец Сарумана. На Торжище было продано право сидеть рядом с Бильбо Торбинсом и пожать ему руку в день рождения.

В 18-й день "разгуляй" хоббитов порадовал всех Гинесс-Хоббит-Шоу. Мудрый Крол стал почетным эльфом. Здесь же была возрождена древняя традиция хоббитов: Бильбо и Крол на глазах изумленной публики съели тарелку манной каши. Но заставка кольценосцев продолжала тревожить умы жителей Средиземья. Темные силы были всегда начеку.

В 19-й день ими было похищено Кольцо Всевластия, которое Горлум бросил в толпу жителей Средиземья после утренней трапезы. Через час Кольцо вернулось в Средиземье из Мордора, благодаря усилиям семейства Булкинсов. Вечером состоялась игра "Морской бой" между Морией и Гондором.

О двадцатом дне от Великого Переселения стоит сказать особо. Это был самый трудный день в Средиземье. Светлый Совет принимает решение о заповедях в сражении с темными силами. В этот же день пять кольценосцев передают кольца своим народам. После ритуала передачи встать в охрану кольца может каждый, кому доверяет семья. Целый день кольцо Всевластия находилось в Мордоре: кольценосцы сами отдали его в руки темных сил, забыв заклинание, и не сумев собрать силы для обороны. Поиски заставы в Мордоре показались долгими, и лишь благодаря усилиям Леголаса, кольцо было обнаружено. Но кольценосцы снова упустили кольцо, трижды забыв заклинание. К полудню Средиземье оказалось на краю гибели. Лишь вечером, после того, как вновь была найдена заставка, Нолли из Синего ущелья произнесла заклинание, и кольцо снова перешло в руки Светлых сил. Обеспокоенный событиями, Бильбо Торбинс просил заключить перемирие до его 145-летия. Темные силы выдвигают условие о сражении в интеллектуальной встрече, и на игре "Взломщик" Король Чернокнижник в честной борьбе завоевывает кольцо. Соотношение колец: 18 Светлых на 14 Темных.

В 22-й день было все спокойно. Кольцо Всевластия хранилось в Торбе Бильбо. Полным ходом шла подготовка ко Дню рождения. Жители Средиземья познакомились с игрой "Гордиев узел".

В 23-й день - праздничная дата Средиземья. Весь народ поздравил хозяина Торбы-на-Круче с юбилеем. Чудеса в этот день не прекращались. Вместе с Бильбо Торбинсом Пифинцев Володя, Власова Эля, Костян Юля справили свой День рождения. Вечером прошла финальная игра "Крестики-Нолики". Победителем стал эльфийский народ. Праздник сменили будни.

24-й день. На финале игры "5 x 5" впервые в открытый поединок вступили Темные силы. В команде Саурана Черного (переродившегося Сарумана Белого) сражались Кирс, Альвиль, царь Дарин, Илор Глубокоп. Средиземье приняло вызов Темных сил. На чашу весов было поставлено 3 кольца. Перевес оказался на стороне Темных сил. Сразу после игры Элронд Мудрый собрал эльфийский народ и обратился с призывом к жителям Средиземья не поддаваться на провокации Саурана и его помощников.

25-й день от Великого Переселения прошел спокойно. Жители Средиземья провели день у Большой Воды, а вечером команды Мории и Гондора встретились в финале "Королевского Покера". Саурон вновь предложил разыграть 3 кольца. На этот раз перевес оказался на стороне Светлых сил.

В 26-й день от Великого Переселения последний раз работали Палантиры, состоялась финальная игра "Взломщик".

27-й день - финал "Морского боя". Результаты этих встреч предугадать сложно. Именно поэтому 28 и 29 дни от Великого Переселения называются "Что будет, то будет!".

Но это не конец нашей сказки, так как в 30 день от Великого Переселения народы Средиземья отправятся в Восточные, Западные, Северные земли..., туда, откуда они и прибыли. Наступит День Больших Сборов.

Что увезут с собой жители Средиземья? - Нам пока не дано узнать. Но это будут другие сказки. Может быть мы когда-нибудь услышим их. Главное, чтоб они несли добро!

Летописец Колибри

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЛИСТОВКА УЧАСТНИКУ "ХОББИТСКИХ ИГР"

"По этому пути я пройду всего один раз. Так пусть я уже сейчас совершу какой-либо достойный поступок или проявлю доброту в отношении какого-либо человеческого существа. Пусть я не отложу и не упущу случая это сделать, ибо по этому пути я никогда больше не пройду".

"Все люди на Земле очень любят играть, только иногда стесняются говорить об этом. А жаль! Кто сказал - это игра - дело несерьезное? Еще какое серьезное! Мы все чаще слышим, как взрослые дяди и тети играют в игры, называя их для пущей важности "деловыми".

"Игра может стать и отличным организатором интересной жизни" - такой вывод сделали ребята из Томского Хобби-центра, попробовав сделать свою жизнь необычной, а помогла им в этом - игра.

И таких ребят и объединений в нашей стране достаточно много, жаль, что мы еще не очень хорошо знакомы и друг с другом, и с делами, которые проходят у каждого по-своему.

Поэтому тебе, друг мой, сказочно повезло, ведь "хоббитские игры" – это:

- возможность проверить себя в спортивных состязаниях, интеллектуальных конкурсах, творческих забавах, музыкальных викторинах, строительных соревнованиях;

- варианты настоящего отдыха с далекими и близкими путешествиями, сражениями, поединками;

- встречи с Добрыми и Злыми героями, морскими, горными, сухопутными праздниками, сюрпризами и тайнами;

- место встречи фантазеров, выдумщиков, непосед и почемучек.

Только участник "хоббитских игр" может всего за 30 дней стать:

- жителем сказочной страны;

- учеником творческой мастерской, мастером, автором идеи, модели, проекта;

- победителем;

- лауреатом;

- побежденным;

- болельщиком;

- организатором (игры, встречи, соревнования);

- руководителем (похода, экспедиции, турне);

- строителем, архитектором, проектировщиком;

- дежурным (по дому, хозяйству);

- конференсье;

- вратарем, нападающим, защитником;

- ночным охранником, часовым;

- почтальоном;

- официантом, распорядителем Бала;

- гостем, хозяином;

- фокусником, клоуном, жонглером, укротителем на вечере сюрпризов;

- именинником (ведь 12 июля - сказочный день);
- хранителем кольца;
- чертом на карнавале, юморе;
- редактором, читателем, подписчиком;
- и кем захочет и сможет стать каждый, если на помощь придут твои союзники: труд, творчество, талант.

Только участник "хоббитских игр" войдет в историю, ведь такие игры с таким количеством участников еще в нашей стране не проводились.

И только от тебя, друг мой, зависит, какими они станут, получатся ли, научат ли чему-нибудь тебя, твоих товарищей, кто же станет победителем в "хоббитских играх"?

Поэтому ответь сам себе на вопросы:

1. Умею ли я играть по правилам?
2. Готов ли я быть, работать, соревноваться в команде?
3. Чем я сам интересен для других?

А ответив себе на эти вопросы, постарайся как можно лучше оглянуться вокруг, найди друзей, единомышленников, товарищей и уже все вместе, когда подойдет время, дайте ответ на эти вопросы:

1. Легко ли играть в игры?
2. Всегда ли есть победители и побежденные?
3. Играя, я нашел, что хочу изменить в себе, своих товарищах качества, привычки...

Пройдет еще немного времени, вы вместе преодолеете много трудностей, испытаний, переживете радость побед и горечь поражений, откроете новое в простом, зададите себе вопросы в разговоре о том -

1. Просто ли стать организатором игры?
2. Когда приходит победа?
3. Стал ли я героем "хоббитских игр"?

Все хорошее, даже сказки кончаются, подойдут к своему концу и "хоббитские игры" и нам всем будет очень важно мнение всех о том, что стало:

1. Самой большой победой и самым крупным поражением для тебя на "хоббитских играх"?
 2. О чем я расскажу в первую очередь, когда вернусь домой?
 3. Что бы я предложил, сделал по другому в "хоббитских играх"?
- А теперь право выбора за тобой! Твори, выдумывай, пробуй!

СРЕДИЗЕМСКИЙ СПРАВОЧНИК

Хоббитские игры - первая в истории "Орленка" и лагеря "Комсомольский" театрализованная смена-сказка, игра-эпопея по мотивам литературных произведений Дж.Р.Р.Толкиена.

Сказка - загадочные и не очень, таинственные и не совсем, неожиданные, но не всегда события, история приключения, которые происходили, происходят и еще произойдут со всеми участниками смены.

Средиземье - сказочная, но невыдуманная страна. Территория, на которой разворачиваются действия Сказки, ограниченная на Севере Большим Западным трактом, на юге - Большой Водой.

Восточные земли - обширные территории, расположенные за пределами Средиземья. Имеют странные, но ласкающие слух названия: дружины "Солнечная", "Звездная", "Стремительная", "Штормовая".

День Великого Переселения - 28 июня 1991 года, день прибытия в Средиземье жителей и главных героев Сказки, Начало хоббитанского летоисчисления.

Хоббиты, эльфы, гномы, люди - великие народы, приглашенные на Хоббитские игры, обитающие каждой в своем уделе.

Бильбо Торбинс - хоббит. Хозяин Средиземья, пригласивший своих друзей на Хоббитские игры в честь своего славного юбилея.

День рождения Бильбо - славное 145-летие. 23 день от Великого Переселения.

Торба на Круче - главное место Средиземья. Здесь расположены Нора Бильбо, его знаменитые амбарчики.

Забрендия - место трансляции "Голоса Средиземья" - любимой передачи всех жителей.

Раздол - главная площадь Средиземья. Место проведения праздников и ритуалов. Способна вместить всех жителей страны, гостей и прохожих.

Минас-Тирит, Энтомолвище, Заверть - любимые места отдыха жителей, где можно встретиться с друзьями, попеть, потанцевать, обменяться новостями.

Трактир "Гарцующий Пони" - место манящих запахов и вкусных блюд. Завтраки, обеды, ужины выдаются дежурными трактирщиками за доброжелательную улыбку.

Стражники - звание, которое присваивается поочередно всем обитателям Сказки. Занимаются охраной страны, защитой мира и покоя в Средиземье. Располагаются обычно в Зале стражи.

Пригорье - удел эльфов. Множество шатров, в которых живут ясеновые, кленовые, кипарисовые, рябиновые, липовые, березовые эльфы. Управляется великим королем - Эрлондом Мудрым. Цвет флага - голубой.

Хоббитания - удел хоббитов. Множество норок, в которых живут семьи норкинсов, булкинсов, балалайкинских, брендизаек, ройлов, глубокопов, микинсов, дудстонов, бэггинсов, боберов, кролов. Управляется - наместником Сержем Кролом. Цвет флага - желтый.

Гондор - удел людей. Состоит из Замка, Форта, Башни, Заставы. Управляется - Правительницей Тео. Цвет флага - зеленый.

Мория - удел гномов. Объединяет Серебряную, Рубиновую пещеры, Голубую долину, Синее ущелье и Зеленый глаз. Управляется царем Дарином. Цвет флага - розовый.

Флаг Средиземья - красный круг в центре пересечения желтого, голубого, зеленого и розового треугольников. Символ единства всех уделов.

Ристания - место проведения ристалищ - состязаний в ловкости, смелости, меткости.

Неторный путь - дальние и близкие путешествия народов, полные приключений и опасностей, с ночевками у костра, преодолением множества препятствий.

Туда и обратно - поездки обитателей Сказки в Восточные земли и дальше с обязательным возвращением домой.

Долгожданные встречи - встречи жителей Средиземья с магами, чародеями, мастерами своего дела, в том числе и друг с другом.

Разгуляй - редкие, но желанные праздники в Средиземье. Приглашение друг друга в гости. Взаимные подарки. Песни и танцы на Раздole.

Палантиры - занятия любимым делом. Мастерские, где жители Средиземья обучаются различным ремеслам, умениям, узнают нечто новое, ранее неведомое.

Наследник - почетное звание самого достойного члена семьи и которому доверяются тайны и традиции семей. Пользуется особыми полномочиями доверенного лица главы семейства.

Светлый Совет - объединение главных героев Сказки. Включает в свой состав самых мудрых и достойных, честных и смелых жителей Средиземья. Несет ответственность за мир и покой в Средиземье. Принимает жизненно важные решения.

Арагорн - глава Светлого Совета. Покровитель и защитник светлых сил. Предводитель Кольценосцев и Наследников.

Саруман Белый - великий маг и волшебник. Член Светлого Совета, ведающий вручением Светлых Колец. Способен совершать чудо по первому требованию жителей Средиземья.

Горлум, Гимли, Сэм, Фродо, Галадриэль, Барамир, Леголас и другие - члены Светлого Совета, главные герои Сказки. Советники и предводители уделов. Друзья Бильбо Торбинса.

Мордор - таинственная страна на Западной границе Средиземья. Место обитания Темных Сил.

Темные Силы - зримые и незримые Враги каждого жителя Средиземья, ведущие непримиримую борьбу со Светлыми Силами. Похитители Кольца Всевласти.

Кольцо Всевласти - загадка и проклятье страны Средиземья. Предмет войны и раздора. Предмет радости и печали народа. Победа или гибель Волшебства.

Кольценосцы - представители всех уделом, отмеченные судьбой, награжденные Светлыми Кольцами Сарумана Белого. Имеют особые права и задания. Пользуются властью и могуществом в своем народе. Несут Добро или Зло своим семьям. Ведут нескончаемую борьбу сами с собой или с Врагами Средиземья.

Игры, игры, игры - любимое занятие жителей Средиземья. Игры бывают шуточные и серьезные, большие и маленькие, иногда от них зависит судьба Сказки. Не во всех играх есть правила, но учиться играть честно призван каждый житель страны.

Что будет - то будет! - ожидаемые и неожиданные события, которые предложит сама Сказка. Что-то будет!

ТВОРЧЕСТВО СРЕДИЗЕМЬЯ

Гимны народов

Пригорье - счастливая земля

(гимн эльфов)

Есть на свете Средиземье - волшебная земля,
Объединила земли навеки все она.
А мы - земля Пригорье, эльфийская земля.
И эту песню звонкую поем и ты, и я.

Припев: Мы - эльфы, веселый народ!
Живем мы, не зная хлопот.
И если случится беда,
Нам дружба поможет всегда!

Да здравствует Приморье, счастливая земля!
И нету места злобе, когда вокруг друзья!
Когда вокруг танцуют, смеются и поют,
Здесь двери все открыты, друзей здесь в гости ждут!

О, белокаменный Гондор

(гимн людей)

О, белокаменный Гондор,
С незапамятных пор
Западный веял ветер
От Взморья до Белых гор.

Сюда были присланы люди,
Ненастью чтоб дать отпор
Возглавить доброе войско,
И победив, встать в дозор.

Бродяжники, Следопыты -
Смелости не занимать,

Должны в единое слиться,
Чтоб Землю от Зла защищать.

А главным для жителей Гондора
Остаться во всем людьми
Ведь мы - защитники слабых
Во имя родной Земли.

Великие мастеровые – Гномы

За Синие Горы, за белый туман
В пещеры и норы уйдет караван.
За быстрые воды, уйдем до восхода
За кладом старинным из сказочных стран.

Волшебники-гномы в минувшие дни
Искусно металлы ковали они.
Сапфиры, алмазы, рубины, топазы
Хранили они и гранили они.

На звонкие цепи, не толще струны
Нанизывать звезды могли с вышины,
В свои ожерелья в порыве веселья
Вплетали лучи бледнолицой луны.

А пели они, что твои короли
И звонкие арфы себе завели.
Протяжно и ново для слуха людского
Звучало их пенье в пределах земли.

Гимн Хоббитов

Еще не выстыл сонный дом,
Еще камин пылает в нем,
А мы торопимся уйти, невиданные никогда
Селенья, горы, города.

Пусть травы дремлют до утра,
Нам на рассвете в путь пора.
Зовут на отдых вечера,
И может встретим на пути
Не зазовут - не та пора!

Поляна, холм, усадьба, сад
Безмолвно ускользнут назад,
Нам только б на часок прилечь
И дальше в путь до новых встреч

Быть может нас в походе ждет
Подземный путь, волшебный взлет
Сегодня мимо мы пройдем,
Но завтра снова их найдем,
Чтоб облететь весь шар земной
Вдогон за солнцем и луной.

Наш дом уснул, но мир не ждет

Зовет дорога нас вперед,
Пока не выцвела луна
Нам тьма ночная не страшна!

Но мир уснул, и ждет нас дом,
Вернемся и камин зажжем.
Туман и мгла, и мрак, и ночь
Уходят прочь, уходят прочь.
Светло и ужин на столе -
Заслуженный уют в тепле...

Песня Бильбо
Мне грезятся у очага
Среди большой земли
Весны цветущие луга
И летние холмы,

Встающий утренний туман,
Лесное озерцо,
Веселый ветер дальних стран,
Ласкающий лицо.

Все чаще сидя у огня
Я думаю о том,
Каким все будет без меня
Когда-нибудь потом.

Ведь сколько б я ни прожил лет
Не счесть вокруг чудес:
По-новому в зеленый цвет
Весна оденет лес.

И с каждым годом все ясней
Я вижу белый свет
Людей давно прошедших дней
Людей грядущих лет

Но вновь один под стук часов
Не веря тишине,
Я жду знакомых голосов,
Вернувшихся ко мне.

Семейная песня Рябиновых
Отгорела вдали заря
Отдыхайте мои моря,
Засыпайте в зеленой чаще
Я разглажу морщины ваши
Спать пора!

Спите горы мои в тиши
И большие и малыши,
Я до вас дотянусь руками,
Я укрою вас облаками
Спать пора!

Засыпайте мои ветра,
Вам в дорогу лететь с утра,
Уложу я вас в чистых травах,
Убаюкаю вас в дубравах -
Спать пора!

Предрассветной росой звеня,
Спит земля моя, спит земля.
Спят луга мои и деревья,
Города мои и деревни
Спать пора!

Стала тише речная речь
Значит можно и нам прилечь...

Поздравление к празднику Восточных земель

Трудности - преодолимы...
Горести - преходящи...
А Радости - неделимы!
А Праздник - он настоящий!

Он фейерверком ярком,
Как песни над морем звучен!
Праздник тебе в подарок
По нотам ветров разучен...

Вот только что исполняли!
Пока рассыпались улыбки,
Гномы их собирали
И надевали на нитки.

Повесят над Средиземьем
Над Голубым ущельем,
Чтобы сияло семьям
Волшебное ожерелье.

Поровну свет и ласка
Хоббита, эльфам, людям,
Чтоб продолжалась сказка,
Спасала от серых буден.

Да здравствует мир творящий!
Хвала Доброте и слава!
Праздник - он настоящий!
Кольцо! - без конца и начала!

Песня Светлого Совета

Бильбо! Проснись! Это вовсе не сон
Гэндальф и Арагорн,
Снова пришли из далеких времен
Гэндальф и Арагорн

Слушай, товарищ, мне кажется вновь

Слышу таинственный горн:
 Это в поход собирают войска
 Гэндальф и Арагорн

С эльфами пели под сенью их крон
 Гэндальф и Арагорн,
 С Гондором вместе надежный заслон
 Гэндальф и Арагорн,

Знают бродяги на всех берегах
 Всех океанов и рек:
 Гэндальф - волшебник, Бродяжник - король,
 Но, в общем - простой человек

Гномам и хоббитам - общий поклон
 Гэндальф и Арагорн,
 Мы победим! Трепещи, Саурон!
 Гэндальф и Арагорн!

Новые звезды на небе взойдут,
 Но в круговерти имен
 Чтоб ни случилось - от нас не уйдут
 Гэндальф и Арагорн

Им уготована слава и трон
 Гэндальф и Арагорн,
 Ради других все поставят на кон
 Гэндальф и Арагорн

Кружит рулетка, сменяются дни,
 Время идет под уклон
 Вне перемен остаются одни
 Гэндальф и Арагорн.

ПРИМЕРЫ ДИАГНОСТИКИ АНКЕТА № 1

Возраст _____ Удел _____ Семья _____

Славный житель Средиземья!

*Уважаемый Бильбо интересуется - какими ценностями живет твоя душа?
 Выбери из каждой пары утверждений то, которое ты разделяешь и запиши его номер.*

Пусть твои дни в этой сказочной стране освещает солнце и улыбки друзей!

1. Игра - дело серьезное.
2. Игра - дело пустяковое.
3. Счастье - это когда много творчества и борьбы.
4. Счастье - когда много всего, что хочется.
5. Учит жизни не игра и книга.
7. Надо жить легко, как птица, не вычисляя завтрашний день.
8. Надо жить, каждый день отдавая себе отчет, что и как сделано.
9. "Главы семьи" - друзья, единомышленники веселые и интересные хоббиты.
10. "Главы семьи" - руководители, контролеры, ворчливые и крикливые хоббиты.
11. Играть - значит учиться добру и радости.

12. Играть - терять время.
 13. Жить в сказке интереснее, чем в традиционном дружинном коллективе.
 14. Жить в дружине интереснее, чем в сказочном Средиземье.
 15. Взрослые не могут поверить в сказку, они могут только разыграть ее.
 16. Взрослые верят в сказку так же, как и дети, с ними жизнь становится сказкой.

АНКЕТА № 2

Возраст _____ Удел _____ Семья _____

Уважаемый житель Средиземья!

Как складываются твои взаимоотношения? Определите, пожалуйста, атмосферу в семье.

Перед тобой пары антонимов (противоположных по смыслу слов), между ними пунктирная линия с номерами от 9 до 1 (9 8 7 6 5 4 3 2 1). Зачеркните крестиком тот пункт с номером, который, на твой взгляд, наиболее точно характеризует положение дел в твоей семье. Также поступи с каждой парой слов. В итоге на месте анкеты должно появиться 10 крестиков, поставленных тобой.

дружелюбие										враждебность
согласие										несогласие
удовлетворенность										неудовлетворенность
увлеченность										равнодушие
продуктивность										непродуктивность
теплота										холодность
сотрудничество										отсутствие сотрудничества
взаимная поддержка										недоброжелательность
занимательность										скука
успешность										неуспешность

Спасибо за участие!

* * *

АНКЕТА № 3

Возраст _____ Удел _____ Семья _____

Фантастический выбор

Пока хоббит, эльф, гном или человек живет, его жизнь наполнена желаниями, просьбами, интересами. А чего же хочешь тебе лично, славный житель Средиземья?

1. Три ответа на один вопрос. К тебе пришел Великий Маг и Волшебник Саруман и спросил: "Чего тебе надобно?"

- 1.
- 2.
- 3.

2. Оставшуюся жизнь ты проведешь на необитаемом острове. С собой ты можешь взять, что хочешь. Но назвать ты имеешь право только 5 слов. Назови их:

- 1.
- 2.

- 3.
- 4.
- 5.

3. Перед отъездом уважаемый Бильбо принимает все пожелания. Не очень отягощая его многочисленностью просьб, напиши, о чем бы ты его попросил:

4. У тебя в руках Магическое кольцо. Мысленно поворачивая его, напиши свои самые сильные желания: _____

Игра-эпопея «ДИАЛОГ КУЛЬТУР»

Авторская группа разработчиков тематической смены «Диалог Культур» - Смотрители планеты Теллур Б.В.Куприянов, А.Е.Подобин, А.В.Сухарев, Н.А.Дмитриев.

Участниками игры-эпопеи «Диалог Культур» в 1999 году стали: 100 старшеклассников Костромской области и 20 студентов Костромского государственного университета имени Н.А. Некрасова.

Программа игры-эпопеи «Диалог Культур» стала победителем (грант III степени по направлению ролевое моделирование) конкурса вариативных программ в сфере отдыха, оздоровления, занятости детей и молодежи, проведенного Государственным Комитетом Российской Федерации по делам молодежи в 1999 г.

Содержанием игры-эпопеи «Диалог Культур» является соревнование в решении задач игрового ролевого общения и имитации предметных действий. Данная деятельность подчинена подготовке участников программы к реализации себя в качестве субъектов социальных отношений. Воспитательные возможности игры-эпопеи «Диалог Культур» основываются на ее характерных чертах:

интенсивность ситуационно-ролевой имитации мобилизует участника, вызывает произвольную активность;

коммуникативность расширяет представления об оптимальных способах решения задач общения: вступление в контакт, сбор информации о партнере общения, влияние на партнера (убеждение, внушение, требование), завершение общения, ведение переговоров и т.п.;

соревновательность приводит к актуализации ответственности за выполнение своих игровых функций, а любое действие наделяет признаками поступка (морально-нравственного выбора), заставляет многократно переживать радость успеха и горечь поражения;

интерактивность требует точности, педантичности в выполнении предметно-практических действий;

дискретность стимулирует субъектность (позволяла планировать свои действия, анализировать и рефлексировать деятельность);

имитационность дает возможность разделять игровые и межличностные отношения;

реальность вызывает настоящие переживания, размышления, требует решения возникающих проблем «здесь и теперь»;

историчность позволяет ощутить себя творцами истории своего вымышленного народа, своей игровой биографии.

В основе **сюжета** смены лежит история, придуманная авторами игры, о существовании на планете Теллур и взаимоотношениях двух цивилизаций восточного (традиционного) и западного (технологического) типов. В период смены разворачивается ситуационно-ролевая игра, которая направлена на подготовку старшеклассника к реализации себя как субъекта социальных отношений.

Схема представления материала: этапы игры, сводный план, содержание игровой деятельности, общая легенда, организация пространства и времени, игровые роли, правила игры, справочные материалы по виртуальной экономике.

Этапы игры

Организационно и содержательно реализацию проекта «игра-эпопея» можно разделить на три этапа.

Этап ввода в игру, цель которого - обеспечение включенности старшеклассников в игровую деятельность, решает тактические задачи: адаптация старшеклассника к смене, к лагерю, к временному коллективу и игре-эпопее.

Второй этап - период активных игровых действий. Он направлен на развитие качеств личности, усвоение старшеклассником знаний, овладение умениями, которые способствуют повышению результативности деятельности. Тактические задачи второго

этапа: создание условий для самоопределения старшеклассника как активного участника «игры-эпопеи», организация деятельности кратковременных объединений (профессий), оформление игровых проблемных ситуаций.

Третий этап - период выхода из игры. Его цель: создать условия для перевода игрового опыта старшеклассников - в социальный. Тактические задачи: создание условий для опробования старшеклассниками полученных за смену знаний, умений, навыков; формирование клубов по интересам.

Ситуационно-ролевая имитация в игре-эпопее содержит в себе три взаимосвязанные составляющие: ролевую игру, предметную игру и виртуальную имитацию типа компьютерной стратегии. Игра-эпопея «Диалог Культур» сконструирована так, что субъектами ситуационно-ролевой имитации являются в первую очередь игровые группы – временные объединения старшеклассников и лишь во вторую – отдельные юноши и девушки.

Сводный план работы

Дни	Центр Лига	Центр Эйкумена
1.	Заезд, хозяйственный сбор, огоньки	Заезд, хозяйственный сбор, огоньки
2.	Игра-путешествие « КИЯ», парад вымпелов, выборы легатов, вечер «Здравствуйте», Совет Лиги	КТД «Око мира», игра-путешествие «Путь Дома», Полоса стихий (спортивная эстафета), Вечер «Пятый элемент»
3.	Малая игра «Пересадочная станция», спортивные часы, Мегаданс	Малая игра «Пересадочная станция», спортивные часы, «Время танцующего фламинго»
4.	Выбор профессий, институты знаний по профессиям, Выборы Верховного судьи, интеллектуально-познавательная игра	Малая игра «Галлактический совет», огоньки «Черное и белое»
5.	Институты знаний по профессиям, Малая игра «Галлактический совет», огоньки	День стихий
6.	Институты знаний по профессиям, объяснения правил игры-эпопеи, производственные циклы виртуальной экономической игры, аукцион технологий № 1, посвящение в профессии, Совет Лиги	Работа стихий, аукцион технологий № 1, производственные циклы виртуальной экономической игры, явление Сегуна, Тинг
7.	Производственные циклы виртуальной экономической игры	
8.	Производственные циклы виртуальной экономической игры, время ролевой игры,	
	Игра «Красное и черное», огоньки	Конкурс актерского мастерства
9.	Испытание физических возможностей, производственные циклы виртуальной экономической игры, время ролевой игры,	
	Аукцион № 2, Совет Лиги	Аукцион № 2, огоньки
10.	Производственные циклы виртуальной экономической игры, время ролевой игры, Референтометрия, Мегаданс= «Время танцующего фламинго»	
11.	Производственные циклы виртуальной экономической игры, время ролевой игры, Интеллектуально-познавательная игра	Производственные циклы виртуальной экономической игры, время ролевой игры, интеллектуально-познавательная игра «Зазеркалье»
12.	Производственные циклы виртуальной экономической игры, время ролевой игры, Общий аукцион № 3	
	игра «Охота на китов», огоньки	Вечер Академии искусств
13.	Производственные циклы виртуальной экономической игры, время ролевой игры, психодиагностика, Мегаданс=танцевальная программа «Лики Эйкумены»	
14.	Производственные циклы виртуальной экономической игры, время ролевой игры, окончание игры - «Снимаем маски», огоньки	
15.	Подготовка и оформление выставки «И в шутку, и в серьез», подготовка и защита проектов дальнейшей совместной деятельности, Визиты домов в Мегасы, Общая танцевальная программа	
16.	Анализ игры по игровым группам, рыцарский турнир, Общая танцевальная программа,	
17.	Феодалный футбол, Игра на местности «Охота», Праздник песни «Song-sity»	

18.	Большая ролевая игра на местности «Властелин колец», Праздничный вечер «Кентана-99», огоньки, танцевальная программа
19.	Прощание, разъезд

Содержание игровой деятельности

Содержанием игры-эпопеи «Диалог Культур» является соревнование в решении игровых задач (игрового ролевого общения, предметных игровых действий). Перечень задач игрового общения примерно таков:

- оценивание игровой ситуации;
- получение достаточных представлений об игроках как участниках игрового общения и игровых действий;
- установление первичных контактов с другими игроками;
- ведение переговоров;
- осуществление влияния (внушение, требование, убеждение);
- завершение взаимодействия.

Ролевое общение в игре-эпопеи, как и во всех ситуационно-ролевых играх предполагает реализацию трех основных типов взаимоотношений: сотрудничества (в рамках своей игровой группы), соглашения (как внутри своей игровой цивилизации, так и за ее пределами), конфликта. Предметные игровые действия в игре-эпопее имеют свои разновидности: манипуляции с карточками (виртуальная экономика) и манипуляции с игровыми предметами.

Соревнование между игроками происходит в двух планах. Во-первых, – в скорости решения задачи (кто быстрее осознает цели, наметит план взаимодействия, установит первичные контакты, соберет достаточные сведения и т. д.). Во-вторых, игроки соревнуются в результативности (полноте и точности представлений о партнерах по игре, выборе оптимальной тактики поведения, возмездности на других участников игры, правильности и своевременности имитационных действий и т.д.).

Общая легенда игры-эпопеи «Диалог Культур»

На планету Теллур в свое время высадились посланцы двух цивилизаций, прилетевшие из разных концов Галактики. Одна цивилизация технологического типа – «Лига» похожа на современную Европу. Лига состоит из крупных городов – «Мегполисов» или как сокращенно называют сами граждане Лиги – «Мегасов». Изначально по политическому устройству Лига является Федерацией Мегасов, во главе исполнительной власти находится Президент Лиги, избираемый всеобщим тайным голосованием. Законодательную власть осуществляет Синклит (Собрание) Легатов – представителей Мегасов. По наиболее существенным вопросам может быть собран Совет Лиги – общий сбор всех жителей.

Вторая цивилизация называется - «Эйкумена», она в большей мере напоминает Юго-Восточную, традиционную цивилизацию – типа цивилизации Китая или Японии. Эйкумена – это союз Домов, объединенный под священной властью сёгуна. Сёгуна избирают звезды на шестой день каждой новой эры Эйкумены. Сёгун назначает себе министров – азамов. Для объявления воли сёгуна периодически собирается общий сбор подданных Эйкумены – Тинг.

В силу ограниченности ресурсов, а также споров о том, кто первым высадился на планету отношения между двумя цивилизациями весьма натянутые.

Организация пространства и времени

Структура воображаемой ситуации, включающая в себя описание места событий, в игре-эпопее «Диалог Культур» состоит из двух взаимосвязанных частей: обыгрывание реального места проведения смены и виртуального пространства игры. Территория детского оздоровительного центра разделяется на площадки трех видов:

неигровые (спальные помещения, столовая, санузлы, хозяйственные постройки, комната психологической службы),

площадки виртуальной игры (места имитации сражений войск, работы биржи, банка и т.п.),

площадки ролевой игры (Например: зал заседаний Совета Лиги - клуб, «Пагода Радости» - летняя эстрада и т.п.).

Кроме того, данный проект предполагает виртуальную площадку игры на большой карте, попасть на которую можно только при помощи воображения. Вообще-то, Большая карта игры реально находится в центре управления игрой, более того ряд игроков имеют право время от времени рассматривать те изменения, которые на ней происходят. Ведь на Большую карту наносятся все передвижения армий, строительство новых промышленных производств и прочее. Кроме того, у каждой игровой группы (временного объединения) имеется своя карта игры – точная копия Большой карты. Вот только информация на нее попадает только та, что удалось добыть участникам игровой группы.

Как уже указывалось, игра-эпопея предполагает придание всем окружающим участников смены элементам среды названий соответствующим игровой легенде, игровому материалу. Но так как в игре-эпопее «Диалог Культур» два игровых центра, то предполагается, что названия будут существовать на двух «языках».

Словарь игровых терминов

На языке Лиги	На языке Эйкумены	На общепринятом языке
Утренний (вечерний) горн	Пробуждение небес (закат)	Подъем (отбой) в лагере
Энергонос	Время бегущих облаков	Утренняя зарядка
УРМ – утренние режимные моменты, ВРМ – вечерние режимные моменты	Время утренней росы, Время вечерней росы	Выполнение гигиенических требований утром и вечером
Рок тайм	Круг стихий	Ритуал
БУНТ	Время дома	Уборка территории
ЛЭП	Час соловья	Разучивание песен
Сиеста	Час тихой воды	Послеобеденный отдых
Мегас	Дом	Временное объединение
Совет Лиги	Тинг Стихий	Общий сбор центра
Сталкеры	Майяры	Педагоги-организаторы
Старшие сталкеры	Стихии	Руководители центров
Мегаданс	Время танцующего фламинго	Дискотека
Дансхолл	Пагода Радости	Танцплощадка
-	Сегун Эйкумены	«Избранный звезда-ми Верховный вождь Эйкумены»
Президент Лиги	-	«Всенародноизбранный глава Лиги»
Синклит легатов	Круг азамов	Органы детского самоуправления
Мэр	Глава дома	Командир временного детского объединения

День, в течение основного - игрового этапа смены, разделяется на несколько частей:

неигровое время (прием пищи, гигиенические процедуры, внутренняя жизнь временного объединения),

время ролевой игры (по два-три цикла в день длительность одно цикла – 1,5 - 2 часа, можно один цикл провести до обеда и один – два, – после),

время виртуальной игры (по 8 - 10 тактов в день, каждый такт по 15 минут, как правило, до обеда целесообразно провести 4 такта и после обеда 4- 6, в зависимости от распорядка дня),

«время сумерек» - период общения внутри игровых групп и консультаций с организаторами игры – «мастерами» (1,5 – 2 часа до игрового времени и 1,5 – 2 часа после).

Примерный распорядок на день в период активных игровых действий может выглядеть так:

- 8-00 – подъем
- 8-15 – утренняя гимнастика
- 8-30 – утренние режимные моменты
- 8-45 – утренние круги
- 9-00 – утренний ритуал
- 9-15 – утренняя трапеза
- 10-00 – время сумерек
- 11- 00 – время ролевого общения
- 12-30 - 4 такта виртуальной игры
- 13-30 – дневная трапеза
- 14-30 – послеобеденный отдых
- 15-30 – 4 такта виртуальной игры
- 16-30 – время ролевого общения
- 18-00 – сумерки
- 19-00 – вечерняя трапеза
- 20-00 – вечернее мероприятие по центрам
- 22-00 – вечерние ритуалы
- 22-30 – вечерние режимные моменты
- 23-00 - отбой

Таким образом, можно увидеть, что пространство и время в игре-эпопее как бы разорваны, имеют прерывистый характер.

Еще один важный компонент воображаемой ситуации – предметы игрового взаимодействия: игровые артефакты и игровые документы (плащ сёгуна Эйкумены, Конституция Лиги, флаги, штандарты, игровое оружие и т.п.), игровые карточки (имитировавшие сырьё, готовую продукцию, здания и сооружения, солдат, промышленные предприятия и технологии и т.д.), игровая мера жизни – «хиты». В данной модели игры предусмотрено оживление игровых предметов, то есть во время разыгрывания боевых действий карточка виртуального солдата заменяется игроком. После окончания сражения все оставшиеся на поле битвы игроки заменяются карточками виртуальных солдат на Большой карте игры.

Можно сказать, что в игре-эпопее соревнование ведется за право обладания предметами игрового взаимодействия. В Игре-эпопее «Диалог Культур» игровой результат – победа достигается в виртуальной игре, а игровое общение обеспечивает его получение.

Конструкция игровых ролей

Игру-эпопею характеризуют ***игровые роли***, имеющие следующую конструкцию:

Игровое имя, выбираемое самим участником смены из предложенного перечня, или придуманное им.

Принадлежность к первичному временному объединению своей игровой группе (основному субъекту игры).

Принадлежность к вторичному объединению - игровой цивилизации («поданный Эйкумены» или «гражданин Лиги»).

Игровая профессия: политик, юрист, экономист, разведчик, военный, финансист, коммерсант, консул, журналист. Каждая профессия наделяется определенными функциями игрового взаимодействия. Военные занимались тем, что располагали на карте карточки виртуальных солдат, а при необходимости вели боевые действия. Консульская служба обеспечивала взаимодействие двух Цивилизаций. Финансисты осуществляли денежные операции: расчеты между игровыми группами, платежи налогов Лиги (Эйкумены). Экономисты занимались учетом производств, приобретением технологий, прогнозированием экономического развития своей игровой группы. Коммерсанты вели все сделки своей игровой группы с другими, и т.д.

В игровой группе может быть несколько представителей каждой из профессий. Функции участников игры уточняются дважды в день на общем сборе игровой группы – «Сумерки».

Игровая должность: командующий армией, руководитель банка, президент Лиги, сёгун Эйкумены, и т.п. Игровые должности, как правило, занимают игроки в соответствии с профессией. Хотя мастеру игры нужно быть готовым к тому, что логика развития игры может преподнести неожиданные сюрпризы – так в Эйкумене может появиться Император, а в Лиге, место Президента займет триумвират Легатов.

Игровые награды, титулы, звания: корифей дня, кавалер ордена «Солнца», самурай и т.д.

Правила игры

Мы разделили все ***правила*** в игре-эпопее на три группы: общие правила (единые для всех ситуационно-ролевых игр), особые правила (виртуальной игры), особые правила II (правила боевых взаимодействий). Общие правила игры-эпопеи могут выглядеть примерно так.

Правило I. *Правила мастерского главенства, контроля, защиты и опосредования игровых действий*:

решения мастера непререкаемы для игроков, пока идет игра,
 мастер является третейским судьей во всех спорных ситуациях,
 мастер контролирует выполнение правил игры и устанавливает правомочность действий игроков,
 мастер объявляет последствия предметных игровых действий одного игрока (игровой группы) для всех остальных.

Правило II. *«Здесь и теперь»*. Все игровые действия (ролевое общение и предметные игровые действия) происходят в строго определенное время и на строго определенных площадках. Одна и та же площадка в разное время может использоваться для различных видов игрового взаимодействия. К примеру, веранды дач, где живут старшекласники, могут быть местом:

проведения вечернего круга временного летнего объединения (в неигровое время),

организации «торгов технологиями» (виртуальная игра),
 приема у президента Лиги (ролевое общение),
 сбора игровой группы (в «сумерки»).

Правило «здесь и теперь» предполагает различение для участников смены игровых и реальных межличностных взаимоотношений. Ведь приятель в жизни может оказаться соперником в игре.

Правило III. *Правило дефицита игровых средств*. В игре-эпопее существуют лишь те игровые средства, которые установлены правилами. Игрокам всегда кажется, что игровых средств не хватает. На самом деле это не так. Модель игры предусматривает равное для всех участников, достаточное для динамичного развития игры число игровых средств. Однако кажущийся дефицит игровых средств заставляет участников использовать личностные средства – свои способности мыслить, общаться, действовать.

Правило IV. **Последствия игровых действий.** Игровые действия, изначально оговоренные правилами или сообщенные мастером игры, обязательны для всех игроков и переигрыванию не подлежат.

Правило V. **Правило игровой роли.** В игре эпопеи необходимо действовать в соответствии с комплексом функций, предписаний, составляющих игровую роль, возможные изменения роли происходят только с разрешения мастера.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ-ЭПОПЕИ

(правила виртуальной игры)

Правило 1. В игре-эпопее побеждает та игровая группа (временное объединение), которая, достигнув четвертого уровня развития виртуальной технологии, получает право на «строительство межпланетного корабля» (для Лиги) или «Ковчега» (для Эйкумены), строит его и удерживает игровые поля его расположения в течение шести тактов, после завершения строительства. Победить может только одна игровая группа.

Правило 2. Общая логика развития виртуальной экономики следующая:

первоначально нужно достичь определенного уровня интеллектуального развития (получить баллы – Айкью или Арткью за победу в различных творческих, спортивных, интеллектуальных соревнованиях внутри своего игрового центра или в конкурсах между центрами);

затем благодаря этому уровню разработать технологии (на эти баллы в ходе аукциона приобрести соответствующие карточки технологий);

параллельно первым двум действиям необходимо заниматься добычей полезных ископаемых, их переработкой, производством пищи (регулярно, каждый такт виртуальной игры получать у мастера – в случае добычи или обменивать у мастера – в случае переработки соответствующие карточки сырья);

внедрять технологии в производство (в соответствии с требованиями к внедрению, описанными на оборотной стороне каждой карточки производить те или иные действия и получать у мастера карточки «производства»);

набрав необходимое число производств одного уровня переходить на другой.

Правило 3. Игровое поле разделено на 49 клеток, каждая из которых характеризуется наличием «виртуальных природных ресурсов». На начало игры у каждой команды шесть клеток, то есть, – заняты 36, а 13 клеток являются свободными территориями. Игровая группа может занимать свободные клетки или территории соседних команд. Клетка считается занятой, если на нее передвинут виртуальный солдат. На своих клетках команда может «строить производства, здания, сооружения», располагать только что созданные виртуальные войска.

Правило 4. Всего в игре 5 видов «природных ресурсов»: камень, руда, нефть, квейт, пища. Камень необходим для постройки зданий и сооружений. Руда может перерабатываться в металл или оружие – «мечи». Нефть может использоваться для получения топлива либо полимеров. Квейт – особый энергоноситель. Пища нужна для того, чтобы кормить воображаемых рабочих, которые не моделируются карточками, однако любой производственный процесс обеспечивается некоторым количеством карточек «пищи».

На игровом поле имеются клетки без ресурсов. «Природные ресурсы» в течение игры-эпопеи считаются неисчерпаемыми, они закреплены за каждой клеткой на весь период игры. Примерное распределение «полезных ископаемых» представлено в Схеме № 1.

Правило 5. На нулевом уровне развития производства добыча полезных ископаемых производится по минимуму. Объемы добычи представлены в Таблице № 1.

Правило 6. В игре - эпопее установлены четыре уровня развития добывающих и перерабатывающих производств (технологий) – Таблица № 2. Чем выше уровень, тем больше единиц сырья можно добыть или переработать за 1 такт игры. Подробно см. Таблица № 4. На начало игры у каждой команды технологии нулевого уровня. Для развития производства необходимо «внедрять технологии» и строить производства. Пока производство на данной клетке не построено, выдача карточек производится в соответствии с наличным уровнем развития. Отсюда у одной игровой группы на разных клет-

ках могут быть производства нулевого, первого, второго и третьего уровней одновременно.

Правило 7. Кроме производственных технологий в игре имеются социокультурные технологии. Они дают право на те или иные дополнительные преимущества, или помогают избежать мастерских кар. Так, например, если у игровой группы не внедрена технология «Зодчество» мастер подходит к экономистам этой команды и сообщает, что на их каменоломнях произошли обвалы и добыча камня в течение 4 тактов производиться не будет. Или, если у игровой группы отсутствует внедренная технология «Литература», мастер подходит к экономистам и коммерсантам и изымает все карточки «пища». Более подробно каждый случай описан в Таблице № 3.

Правило 8. Начиная с первого уровня технологии, разыгрываются на аукционах. Аукционы проводят мастера игры во время, когда более половины производств, предыдущего уровня, уже освоены одной из цивилизаций. Переход на второй уровень осуществляется (проводится аукцион), если на первом уровне всеми игровыми группами одной цивилизации освоено (нанесено на карту) семь разных производств, на третий уровень переходят игровые группы одной цивилизации в случае практической реализации здесь восьми технологий второго уровня (они стали производствами и нанесены на карту), переход на четвертый уровень – выдача карточки «Технология производства Межпланетного корабля (Ковчега)» обеспечивается наличием девяти разных производств третьего уровня.

Средством расчета при приобретении технологий являются единицы интеллекта (Айкью – для «Лиги») или творчества (Арткью – для «Эйкумены»). Единицы интеллекта (творчества) не могут быть ни проданы, ни переданы одному лицу или от одной команды – другой. Айкью и Арткью могут быть заработаны в различных конкурсных программах. Ежедневно Главный мастер игры устанавливает количество Айкью и Арткью, которое может быть разыграно.

Правило 9. После приобретения технологии на аукционе ее необходимо реализовать на производстве. Для этого потребуется определенное количество единиц промышленной продукции: камень (добывается), металл (перерабатывается из руды), топливо (перерабатывается из нефти), полимеры (перерабатывается из нефти), пища (добывается), квейт (добывается). Подробно, данная информация представлена в Таблице № 4.

Правило 10. Получить карточку виртуального солдата можно у мастера путем обмена ее на 1 карточку «меч» и 3 карточки «пища». Помещать карточку виртуального солдата первоначально можно только на клетки своей игровой группы. Скорость движения виртуального солдата определяется мастером, но обычно 1 клетка в любую сторону за 1 такт.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ-ЭПОПЕИ II.

(правила «боевых» взаимодействий)

Правило 1. Каждый игрок имеет игровую жизнь. Мерой жизни служит «Хит». Число хитов может быть различным. Сёгун Эйкумены и Президент Лиги – пять хитов. Азам сёгуна и легат синклита – четыре хита. Все остальные игроки – по три хита. Прибавление хитовости дают наручни, кольчуга, щит, шлем и др. Утрата хитов ведет к временному выбытию из игры.

Правило 2. Игрок, утративший все свои хиты, должен оставаться на месте в течение 20 минут, так как его могут оживить, переместить, изъять игровые предметы. После установленного времени выбывший из игры должен явиться к мастеру и сообщить о случившемся. Мастер принимает решение о том, в каком качестве и под каким именем игрок будет возвращен в игру. При этом все, что принадлежало игроку «в прошлой игровой жизни» привилегии, знания, статус и прочее – полностью утрачиваются.

Правило 3. Все без исключения игровое оружие должно пройти технический контроль мастеров и допуск, получить соответствующую отметку – «Чип». Неочипованное оружие не должно использоваться, ни под каким предлогом. Оружием, которое не получило допуск мастера игры, производить игровые действия строго запрещается.

Правило 4. Для поражения противника во время боевого взаимодействия (снятия хита) необходимо попадание боевой частью игрового оружия в зону поражения. Зоной поражения (футболкой поражения) считается часть тела, ограниченная поясом, шеей и плечами.

Правило 5. В период виртуальной игры боевые сражения происходят в том случае, если на 1 клетки оказываются карточки солдат разных игровых групп и переговорный процесс не ведет к выводу войск одной из сторон. В этом случае на площадку боевых взаимодействий выходят представители противоборствующих сторон числом, соответствующим количеству карточек виртуальных солдат. В этом случае участники игры играют не себя, а роли виртуальных солдат. Поэтому, чем бы ни закончился бой, игрок из дальнейшей игры-эпопеи не выбывает.

Например, на клетке находятся 2 карточки солдат Эйкумены и 3 карточки солдат Лиги. Следовательно, на площадку боевых взаимодействий идут с одной стороны три игрока и с другой – два. Предположим, что в результате боя из игры выбыли оба солдата Эйкумены и один солдат Лиги. На карту игры возвращается всего две карточки солдат Лиги.

Правило 6. Если на клетке, где возникают военные действия, отмечена постройка редута, бастиона или цитадели, хозяева укрепления могут его использовать. Укрепление может моделироваться натянутой веревочкой или может быть построена небольшая крепость. В первом варианте неприступными считаются, есть непроницаемыми для мечей противника: у редута – сторона, у бастиона – две, у цитадели – три. Во втором варианте разный уровень укреплений может моделироваться крепостью дверей (у редута их нет, то есть существует свободных проход внутрь; у бастиона свалить ворота можно ударив три раза тараном; у цитадели – 10 раз). Моделирование тарана предполагает, что не менее шести человек возьмутся за небольшое бревно и симитируют удары по воротам.

Размеры укреплений определяют мастера, а сооружают под руководством мастеров – игроки.

Справочные материалы по виртуальной экономике

Схема № 1 ПОЛЕЗНЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ ПЛАНЕТЫ ТЕЛЛУР

	1	2	3	4	5	6	7
А.		Нефть	Нефть	камень	руда	квейт	
Б.	Нефть	Пашня	Пашня		камень	руда	квейт
В.	Нефть	Пашня	Руда	камень	руда	нефть	нефть
Г.		Руда	Руда	пашня	пашня	пашня	
Д.	Пашня	Камень		пашня	камень	камень	нефть
Е.	Квейт	Руда	Камень	квейт	Камень	пашня	пашня
Ж.		Квейт	Квейт	руда		квейт	нефть

ТАБЛИЦА № 1. МИНИМАЛЬНАЯ ДОБЫЧА ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ (НУЛЕВОЙ УРОВЕНЬ)

	Название полезного ископаемого	Название способа добычи	Количество единиц, получаемых за 1 такт
1.	Пища	Двор	1
2.	Камень	Каменоломня	1
3.	Руда	Кладезь	2
4.	Нефть	Нефтелужа	1
5.	Квейт	Ручной сбор	1

ТАБЛИЦА № 2 ПРОМЫШЛЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

	1 Уровень	2 Уровень	3 Уровень
Добыча камня	Усоверш. Каменоломня	Карьер	Усоверш. Карьер
Нефтедобыча	Нефтьевышка	Пинта	Баррель
Добыча руды	Прииск	Рудник	Усоверш. Рудник
Производство пищи	Хозяйство	Ферма	Агрокомплекс
добыча квейта	Червь	Крот	Суперкрот
Переработка руды в металл, или оружие	Горн	Кузница	Завод (+ стр-во межпланетн. Корабля)
Переработка нефти	Крекинг нефти (в топливо)		Нефтепераб. комплекс (в топливо и полимеры)
Сооружение укреплений	Строительство редута	Строительство бастиона	Строительство цитадели
Изготовление оружия		Изготовление меча	

ТАБЛИЦА № 3. Социокультурные технологии

	Технология	Требования для внедрения	Новые возможности
у р о в е н ь	1 Книгопечатание	Издание тиражом 10 экземпляров Истории цивилизации	Не происходит пожаров на нефтепромыслах
	Зодчество	Сделать бумажные макеты трех зданий	Не происходит обвалов на каменоломнях
	Литература	Написать пять стихотворений о своей цивилизации	Не происходит гибели урожая, вследствие ошибок в агротехнике,
	Живопись	Провести конкурс рисунков и выставку	Не происходит аварий при переработке руды
	законодательство	Издать три закона,	Не происходит расхищение готовой продукции
	Денежная система	Создание единой валюты для цивилизации	Продукция не теряется при хранении
у р о в е н ь	2 Наука	Проведение научной конференции	Оружие не подвергается коррозии
	Банковская система	Создание банка	Не происходит забастовок из-за несвоевременных выплат заработной платы
	Философия	Написание по три философских трактата на различные темы	Не происходит обвалов на шахтах и рудниках
	Судопроизводство	Введение суда присяжных	Не происходит краж в сельской местности
	СМИ	Выпуск стенной газеты и радиогазеты в течение двух дней	5 тактов скрывать на карте какой-либо объект
	Конституция	Написания Основного Закона, принятие его на референдуме или монархом	Не происходит волнений в армии
у р о в е н ь	3 Компьютер	Проведение интеллектуально-познавательной игры	Разрешение на строительство Космического корабля
	Телевидение	Проведение конкурса видеоклипов	Доп. вопросы мастеру игры
	Ракетный двигатель	Описать устройство: механич. часов, электрич. лампочки, двигателя внутрен. сгорания.	Разрешение на строительство Космического корабля
	Академия наук	Проведение научной конференции, выборы академиков	Разрешается на строительство Космического корабля
	Храм всех святых	Описание религиозных обрядов и оформление помещения для их проведения	Разрешается строительство ковчега
	Телекинез	Сделать чертеж схему территории детского центра	Перемещение солдат в любую точку на карте за 1 такт
	Телепатия	Дать психологические характеристики на пять человек	Разрешается строительство ковчега
	Экстра-сенсорика	Разработать психологические рекомендации по убеждению человека, в чем –либо	Разрешение на строительство ковчега

ТАБЛИЦА № 4 ПРОМЫШЛЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Название технологии	Производство	Необходимо для строительства (внедрения)
---------------------	--------------	------------------------------------------

	или добыча (в единицах)	Камень	Металл	пища	Квейт	топливо	полимеры
Нефтьвышка	3 нефти	3	3	1	1		
Пинта	10 нефти	10	10	5	5	5	
Баррель	20 нефти	15	15	15	10	10	
Усовер.Каменоломня	3 камня	2	2	1	1		
Карьер	9 камня	7	8	5	5	5	
Усов. Карьер	15 камня	10	10	20	15	10	
Прииск	5 руды	3	3	1	1		
Рудник	15 руды	10	10	5	5	2	
Усовер. рудник	30 руды	15	15	15	15	15	
Хозяйство	3 пищи	3	2	1	1		
Ферма	9 пищи	5	5	3	2	3	
Агрокомплекс	15 пищи	10	10	10	7	6	
Червь	3 квейта		5	5	1		
Крот	7 Квейта		7	7	5	5	
Суперкрот	20 Квейта		10	10	7	10	
Горн	10 металла (мечей)	6		3	3		
Кузница	50 руды (мечей)	20	20	20	20		
Завод	100 руды (мечей)	50	50	50	100	20	
Крекинг	10 топливо	5	1	1	3		
Нефтеперераб. Комплекс	20 топливо (полимеры)	25	10	10	30		
Меч (только при наличии горна)			1	2	2		
Редут		3	1	1	1		
Бастион		15	5	5	5		
Цитадель		30	10	10	10	5	
Межпланетный лайнер (на заводе), «Ковчег» (в Храме Всех Святых)		100	100	100	100	100	100

§ 4. Игры-путешествия

Игра- путешествие «Волшебный лабиринт»

Автор разработчик М.И.Рожков.

Содержанием игры «Волшебный Лабиринт» является движение участников по лабиринту нравственных, творческих и иных испытаний.

Воспитательные задачи - способствовать формированию нравственных основ личности ребенка в условиях жизненного выбора.

Схема представления материала:

1. Общая легенда игры « Волшебный Лабиринт»
2. Правила игры («Законы волшебного Лабиринта»)
3. Первый этап игры – вход в Лабиринт
4. Второй этап игры - встречи в Лабиринте
5. Заключительный этап игры – зал семи зеркал (выход из Лабиринта)
6. Методическая разработка «Бал, посвященный закрытию игры «Волшебный лабиринт».

Общая легенда игры «Волшебный Лабиринт»

Детство и сказки неразделимы. А что такое настоящая сказка? Настоящая сказка - это приключения, это добро, побеждающее зло, и главное - это сказочные герои, которые добиваются этой победы. А какой ребенок не мечтает стать сказочным героем. И поэтому в лагере “ Дружба” была создана сказка, которая позволила детям попробовать себя в разных ситуациях, испытать себя.

Каждого участника игры ждали приключения в «Волшебном лабиринте», встречи с добром и злом, испытания силы и ловкости, проверка смекалки и кругозора. И постоянный выбор своего пути в лабиринте. Для того чтобы пройти все испытания, открыть двери в загадочные туннели, встретится со злым духом, и победить его нужны мужество, воля и активность каждого. Здесь

Ежедневно в лабиринте как в настоящем сказочном царстве случается что-то таинственное и интересное. Злой дух, который появляется перед всеми участниками игры, постоянно уговаривает ребят жить по своим законам, законам зла. В волшебном лабиринте живет и добрый дух лагеря «Дружба». Он вселяет веру в победу добра и справедливости. Борьба между злым и добрым духом продолжается всю игру, и в этом споре главными судьями являются сами ребята - участники игры “ Волшебный лабиринт”.

Выбирая свой путь, каждый может пройти лабиринт только открыв волшебные двери и тогда он станет знатоком лабиринта. Набрав больше всего ключей от волшебных дверей он станет следопытом. Но если он наберет и большее количество баллов он станет героем.

“Мудрецы” в Волшебном лабиринте - самые главные люди и главные помощники ребят. Если возникает трудность и не пройдено испытание. Можно прийти в пещеру мудрецов, ответить на их вопросы и после этого продолжить путь в лабиринте дальше. Именно мудрецы следят за тем, чтобы строго соблюдались законы “Волшебного лабиринта”

Законы – это правила игры, которые регулируют отношения между ее участниками, включают факторы, стимулирующие активность участников игры.

Правила игры «Законы волшебного лабиринта»

Команда имеет право идти по любому направлению.

Успех в испытаниях любого направления дает право получить ключ от следующей двери лабиринта.

В случае неудачи в преодолении одного из препятствий группа может пойти в пещеру мудрецов и, выполнив задание мудрецов, имеет право получить ключ и продвигаться по лабиринту дальше. При этом баллы за выполнение задания в пещере мудрецов не начисляются.

Обитатели лабиринта имеют права сформулировать свои условия выполнения той или иной конкретной задачи, которые не подлежат обсуждению участниками игры.

На этапе «Встречи в лабиринте» оценку выполнения задания дают сами участники, придумавшие это задание. При этом выполнение задания должно оцениваться достаточно ясно. В случае несогласия с оценкой группа может обратиться к мудрецам.

Оценка конкурсов «Туннели Чипа и Дейла», «Пещера царевны Несмеяны», «Волшебный лес» оценивают обитатели соответствующей части лабиринта вместе с мудрецами.

По итогам игры, все прошедшие лабиринт (преодолевшие обязательный минимум препятствий) посвящаются в знатоков, а набравшие большее количество баллов (более 150 ?) посвящаются в героев лабиринта. Набравшие большее количество ключей посвящаются в следопыты.

Подготовка к участию в «Волшебном лабиринте» начинается в первые дни смены. Вожатые рассказывают детям о предстоящей игре, знакомят их с правилами игры. Особое значение имеет в этот период формирование команд. Четыре дня до старта игры дети присматриваются друг к другу, выявляли лидеров, оценивали совместных действий. Такая подготовка позволяет детям создать различные виды объединений, в том числе и межотрядные. Но всегда появляются желающие идти по лабиринту самостоятельно без команды.

Первый этап игры – вход в Лабиринт

Задача первого этапа «Вход в лабиринт» сформировать у детей мотивацию участия в игре, ознакомить с правилами игры и научить ими пользоваться.

Игра начинается с большого театрализованного представления. Площадка оформлена декорациями, на которых нарисован настоящий лабиринт и указано место входа в него, а также карта путешествия по волшебному лабиринту.

На первом этапе игры надо выбрать свой путь к силе, к любви, или богатству. На площадке появляется «Злой дух», обещающий дать детям то, в чем они так нуждаются: силу, любовь, богатство. Но Дух «Дружбы» вступился за обитателей лагеря, что сила, бог и любовь, которые может дать он, гораздо ценнее обещанных Злым духом даров. И чтобы, все присутствующие могли в том убедиться, им в художественной форме демонстрируются разные стороны уже указанных качеств.

По окончании театрализации все команды регистрировались и получали «подорожные грамоты», с которыми и могли начать путешествие, своеобразный «табель», в котором должны находить отражение результаты испытаний.

На первом этапе игры «подорожная грамота» выглядела следующим образом:

Подорожная грамота

Команда	Лабиринт	Направление		ИСПЫТАНИЯ				СЛОН
				1	2	3	4	
1 2	К Л Ю Ч	С И Л А	Ключ					К Л Ю Ч

3			Балл					
4								
5		БО	Ключ					
6		ГА						
		ТС						
		ТВО						
7	Б		Балл					Б
8	А							А
	Л							Л
	Л							Л
9		ЛЮБО	Ключ					
10		ВЬ						
11			Балл					
12								
Итоги			Ключей			Баллов		

Испытания первого дня можно изобразить в следующей схеме:



Первое испытание, общее для всех, представляет препятствие в форме настоящего лабиринта, сооруженного с помощью веревки и кольев. Каждой команде дается возможность пройти его, заработав при этом ключ от первой двери в “Волшебный лабиринт”. Это препятствие имеет одну интересную особенность: веревка была натянута на уровне груди, поэтому исключала возможность увидеть сверху все пути и выбрать из них единственный верный. Кроме того, сооружение из веревки и кольев занимало достаточно обширное пространство, что вызывало неуверенность у тех, кто подвергается этому испытанию. На самом же деле этот путь был предельным простым, что обнаружили участники игры через некоторое время после начала пути.

Этап “Мастера игры” предлагал по три испытания на каждом из этапов и возможность заработать сразу 30 баллов.

Направление «Сила»

Первое испытание: на вытянутой вперед руке удерживать гирию дольше мастера игры.

Второе испытание: в доске зафиксирован гвоздь. “Мастер игры” попеременно с участником ударяют по нему молотком. Проигрывает тот, кто ударит последним.

Третье испытание: в руках у “мастера игры” и представителя команды по листу бумаги, которые одновременно поджигаются с одинаковой стороны. Кто дольше выдержит не бросая листа, тот и победитель.

Направление «Любовь»

Первое испытание: “мастер игры” и игрок называют ласковые обращения к противоположному полу. Последний выигрывает.

Второе испытание: также попеременно они называют ласковые слова.

Третье испытание: после пятиминутной подготовки спеть отрывки из десяти песен о любви.

Направление «Богатство»

Первое испытание: перед игроками выложены 15 палочек. Один представитель (пользуясь при необходимости помощью команды) берет либо 1, либо 2, либо 3 палочки по очереди с “мастером”. Проигрывает тот, кому досталась последняя палочка.

Второе испытание: “Кружочки”. Перед игроками в определенном порядке “мастер игры” выкладывает разноцветные кружочки, дает 20 сек. На них посмотреть, затем перемешивает. Задача команды – восстановить ряды кружочков, выложенных “мастером”.

Третье испытание: “Мастер игры” загадывает 10 стран, играющие должны точно назвать валюту названного государства 30-секундного обсуждения.

Каждое испытание оценивается по 10-бальной системе, максимальное количество баллов этапа-30.

После успешного прохождения испытаний по одному или нескольким направлениям участники могут перейти на следующий уровень.

На втором уровне направление “Сила” включало в себя ряд испытаний.

Испытание “Робин Гуд”. На высоте 1,5-2 м устанавливается мишень: обруч с закрепленной по центру с 4-х сторон металлической крышкой. Игроки имеют три попытки сразить крышку, получив за это 10 баллов. Попадание в обруч – 5 баллов. Вся трудность задания заключается в оружии стрельбы – лук со стрелами не привычен для наших рук.

Испытание “Путанка”. На площадке размером 2,5-25 натянута веревка, которая переплетается со всевозможными препятствиями (в нашем случае с деревьями). На веревке 12 подвижных петель (по числу игроков в команде). Каждый игрок берется за петлю, и вся команда должна пройти маршрут максимально ловко минуя все препятствия и не отнимая от петли рук.

Испытание “Паутина”. Приготовленные заранее колышки используют для изготовления ячеек высотой 40 см; в ширину 4 ячейки, в длину 6-7. Это и есть паутина. Команда берет в руки неудобный предмет (в данном случае корявое бревно) и начинает путь через паутину. Каждой команде дается 3 попытки, время всех попыток суммируется.

Путь в направлении “Любовь” предполагает также ряд испытаний.

Испытание “Составить пары” Каждой команде были предложены треугольник бумаги с написанными именами. В задачу игроков входило правильно соединить пары. При этом пары подбирались с учетом возрастных особенностей.

Младшие Том и Джерри
Винни-Пух и Пятачок
Руслан и Людмила
Малыш и Карлсон
Щелкунчик и Мышинный король
Волк и заяц
Ромео и Джульетта

Средние	Лиса Алиса и кот Базилио
	Буратино и Мальвина
	Принц и Золушка
	Обручальное кольцо
	Ромео и Джульетта
	Жених и невеста
	Руслан и Людмила
	Иван и Марья
	Первая любовь
	Серебряная свадьба
Старшие	Грей и Ассоль
	Пьер и Наташа
	Брачный пир
	Французский поцелуй
	Тристан и Изольда
	Супружеская измена
	Серебряная свадьба
	Ромео и Джульетта
	Первая любовь
	Амур и Психея
	Руслан и Людмила
	Ветви персика

В составлении пар принимает участие вся команда.

Испытание “Стихи о любви” Вспомнить стихотворение о любви и в какой-либо оригинальной форме признаться в любви ведущей данной ситуации.

Испытание “Пойми меня”. Команда выстраивается цепочкой на расстоянии вытянутой руки. Ведущий станции сообщает первому стоящему слово, который тот должен передать пантомимой следующему (все остальные в это время стоят спиной к первому и ведущему). По окончании игры каждый называет вслух слово, которое понял и передал.

Направление “Богатство” по праву пользуется популярностью среди участников игры и включает в себя следующие испытания.

Испытание “Дикарка”. Перед игроками разложены шесть карт, пять из которых черной масти, одна красной. Одному человеку из команды предлагается вслепую достать из оставшейся колоды карту черной масти. Если это удастся, то игрок получает фишку и предложение повторить попытку уже за две фишки (затем 4,8,16). Если играющий извлекает из колоды карту красной масти, то фишки отбирает дикарка и игра считается проигранной.

Испытание “Красное и Черное”. Вы должны выбрать: играть на Красное или на Черное. В зависимости от выбора команды получают очки по системе:

Ход	Команда	Команда	Очки	Команда	Очки
	1	2		1	2
	Красное	Красное		-3	-3
	Красное	Черное		+5	-5
	Черное	Красное		-5	+5
	Черное	Черное		+3	+3

Игра в десять ходов, очки каждого третьего хода удваиваются. Задача – набрать минимальное количество отрицательных и максимальное количество положительных очков. Выигрывает тот, кто набирает максимальное количество положительных очков. Решение принимается простым большинством голосов. Спорщиков следует удалять. За каждого воздержавшегося – минус 1 очко, за каждого голосующего против – минус 2 ,

за каждого удаленного – минус 3. Может быть сколько угодно предварительных голосований, после окончательного голосования результаты докладываются ведущему. Время обсуждения в команде не ограничено, но если одна команда решение приняла, вторая команда должна определиться не позже чем через пять минут после этого. Решение другой команды сообщается только тогда, когда решение приняли обе команды. Любые виды контактов между командами во время игры запрещены.

Испытание “Чернобыльская зона” В очередном листе находится ряд предмет, весьма неудобных для переноса. Это - зараженная зона, куда нельзя вступить ногами, а предметы откуда можно доставать лишь подручными средствами. Нужно достать предметы и перенести их в зараженную зону, не дотрагиваясь при этом предметом до земли. Если это произошло, то от Чернобыльской зоны до зараженной пространство в месте падения вещи становится зараженной и, соответственно, запретной. Если в запретной зоне оказался член команды, то он отправляется на “кладбище” – тоже строго отделенное место.

Последнее испытание в первый день игры также общее для всех и называется оно “Слон”. Команда выбирает лидера, который будет вести всех. Игроки встают цепочкой, кладут руки на пояс стоящего впереди, им завязывают глаза. Лидер группы становится глазами. Задача команды – пройти недлинный маршрут не наткнувшись на препятствие и не разрывая рук. Задача – лидера с помощью условных сигналов, не подавая голоса, провести команду. Сигналы могут быть различными, например, один хлопок – стоять, два хлопка – идти, хлопок и через паузу два быстрых – присесть и т.д. Члены команды по мере преодоления препятствий имеют право словами предостеречь остальных идущих. Каждая команда имеет три попытки для прохождения маршрута, время не ограничено.

За каждое успешное преодоление препятствия команда получает оценку по 10-бальной системе. После прохождения этапа “Мастера игры”. По этой системе оценивается каждое из предложенных “Мастером испытаний”. При получении 5-бальной и выше команда получает ключ к входу следующего испытания. На этапе “Мастера игры” ключ дается при наличии 20 баллов. В случае не прохождения препятствия команде нужно направиться к мудрецам, которые дадут возможность вернуться в игру, не дав при этом ни баллов, ни ключа. После полного преодоления препятствий одного направления команда имеет право пройти любой этап любого направления. По окончании первого дня игры на общем сборе команды отдают «подорожные грамоты» регистраторам.

Второй этап игры - встречи в лабиринте

На второй день - таинственные встречи. Так всегда бывает в лабиринте. Вроде идут группы разными путями и неожиданно встречаются. Для того чтобы идти дальше надо выиграть соревнования друг у друга.

Команды тщательно готовятся к этим встречам. Здесь проявляется активная позиция участников игры. Они становятся ее авторами, разрабатывая ее содержание. В этот день они могут столкнуться с испытаниями, которые предложат им вожатые и другие команды.

Для встреч в лабиринте все команды целесообразно поделить на три возрастные группы. Это позволяет более реально сравнить итоговые и промежуточные результаты. Для встреч ребята должны были подготовить несколько заданий. Во-первых, коллекцию моделей одежды, на демонстрацию которой отводилось не более трех минут. Во-вторых, три задания команде соперников, одно из которых было связано со спортом (направление силы), романтическими отношениями (направление любви) и интеллектом (богатство знаний).

Для трёх возрастных групп разрабатываются три маршрута: показ мод, испытания, осуществляемые вожатыми одновременно двум командам, взаимоиспытание команд.

Показ авторских моделей одежды требует от детей большой фантазии и смекалки. Ведь эти модели нужно не только придумать, но и создать из подручных средств.

Испытания, предлагаемые вожатыми для команд самые разнообразные. Так, например, на одном из пунктов проводилась игра “крокодил”, которая проходила следующим образом.

Две команды встают на некотором расстоянии друг от друга; один игрок получает задание от команды соперников: донести за одну минуту до своей группы слово, не произнося при этом ни единого звука. Команда водящего за минуту должна угадать сообщение.

Каждая команда имеет право загадать пять слов. В зависимости от возраста детей усложняется задание. Малыши загадывают только животных, средний возраст – конкретные предметы (стол, скамейки, магнитофон и т.д.), а старшие загадывают лишь абстрактные понятия, как, например, любовь, верность, честность и т.д..

Работа команд оценивается по трёхуровневой системе: победитель получает 20 баллов, проигравший – 0, при ничьей каждая команда обогащается 10 баллами.

В другом пункте предлагалась игра “Путаница – распутаница”. Один человек из команды отходит в сторону, остальные встают в круг, берутся за руки и, не разрывая рук, в течение одной минуты запутываются как можно больше. По истечении времени водящий должен “распутать” игроков за 1 минуту, не разрывая их рук. Затем такая возможность “запутаться” и “распутаться” даётся другой команде. Оценивается конкурс по уже указанной трёхуровневой системе.

Испытания “Коллективный рисунок” или “Смешалости” также пришлось преодолевать участникам игры во время их встреч в лабиринте.

Каждой команде дается лист бумаги, перегнутый столько раз, сколько в команде людей. Первый рисует голову человека или любого животного, подгибает лист, намечая на чистом месте двумя точками, где кончается шея, и передаёт рисунок другому участнику команды.

Второй продолжает рисунок, подгибает его, отмечает точками место продолжения. Так до последнего. Когда рисунок закончен, лист разворачивают, и команда за пять минут должна придумать имя изобретенному существу и краткое описание его образа жизни (что он любит, с кем дружит, как обычно себя ведёт, какой у него характер).

Испытание для младшей возрастной подгруппы называлось “Щуки и лягушата”. Две команды распределили роли: одни становились щуками, другие лягушатами. Днём лягушата резвятся на просторе, а с появлением щук должны спрятаться в домиках – разложенных на земле листах картона. Тех, кто не успел или не смог попасть в домик, щуки уводят с собой. После каждой охоты щук убираются два домика, и задача лягушат усложняется. Хищникам даётся три попытки поймать лягушат, которые с каждой попыткой должны стать более умными и сплоченными, дав возможность каждому спрятаться, действуя под девизом “В темноте, да не в обиде”.

Маршруты команд составлялись таким образом, чтобы на станции, задание которой связано с романтическими отношениями, приходили одновременно команда девочек и команда мальчиков, среди которых и проводилась игра “Самый – самый”. Девочки выстраивались в линию напротив мальчиков, которые выбрали себе пару и объяснили, что именно послужило основанием для выбора. Девочки в свою очередь должны были сообщить, какие черты характера им нравятся в противоположном поле. Следует отметить, что здесь многие девушки путали внешнее описание и черты характера, говоря: “Если “он красивый, если у него синие глаза и т.д.”

После каждой из перечисленных игр, которые проводили вожатые, группы приступают к испытанию друг друга, “доставая” из своего багажа одно из приготовленных заранее заданий.

Вот некоторые из них:

<i>Сила (спорт)</i>	<i>сделать 5 раз «колесо»</i>
---------------------	-------------------------------

	<p>перепрыгнуть друг через друга попасть мячом в корзину попасть мячом в цель “вслепую” (на пути к цели стоит ширма, закрывающая мишень прыгнуть всей командой в длину с места на 5 метров (суммируются все результаты придумать и показать несколько упражнений для бегуна присесть на одной ноге всей командой 10 раз (в сумме) и т.д.</p>																								
Любовь	<p>оригинальным способом объясниться в любви признаться в любви не употребляя ни одного слова</p>																								
	<p>на вопрос – песню подобрать песенный ответ на тему любви (1. Что стоишь, качаясь, тонкая рябина ? 2. Отчего у нас в поселке среди девчат переполох? 3. О чём задумался, детина? 4. Где же ты, студент, игрушку новую нашёл? 5. Где ты была? И почему ты не пришла? пропеть припевы 5 песен о дружбе и любви сочинить стихотворение по рифмам</p> <table><tr><td>луна</td><td></td><td>балкон</td></tr><tr><td>она</td><td></td><td>он</td></tr><tr><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr><tr><td>ты</td><td></td><td>цветы</td></tr><tr><td>любил</td><td></td><td>наследил</td></tr><tr><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr><tr><td>лужа</td><td></td><td>стужа</td></tr><tr><td>слон</td><td></td><td>балкон</td></tr></table> <p>спеть серенаду любимой девушке убедить маму твоей девушки, что с тобой можно отпустить дочку в поход и т.д.</p>	луна		балкон	она		он	*	*	*	ты		цветы	любил		наследил	*	*	*	лужа		стужа	слон		балкон
луна		балкон																							
она		он																							
*	*	*																							
ты		цветы																							
любил		наследил																							
*	*	*																							
лужа		стужа																							
слон		балкон																							
Богатство (знаний.) интеллектуальный конкурс	<p>к 5 спичкам добавить пять, чтобы получилось три (три) соединить пять точек так, чтобы это оказался человек, одна точка стала его носом, две – руками, две –ногами * * * *</p> <p>Назвать 5 предметов желтого цвета, синего, оранжевого Нарисовать непрерывной линией, не отводя карандаша от бумаги и не наводя линии дважды.</p> <p>Что это обозначает? “Ты любишь меня?” - спросила она взглядом. “Да”, - ответил он, и она умерла. Моя сестра спешила в театр. В шкафу у неё лежали чулка – 7 пар белых, 8 пар черных, без всякого порядка, вперемешку. Вдруг перегорела лампочка, моя сестра схватила охапку чулок и выбежала из комнаты к свету одеваться. Сколько всего ей надо было взять чулок, самое меньшее, чтобы наверняка попала пара одного цвета?(три). Угадай значение слова. Команда соперников отходит в сторону и наблюдает за действиями первой команды, которая, встав в круг, передаёт друг другу любой предмет, рассуждая при этом, что же это – круази или па круази. При этом каждый игрок то держит ноги свободно, то перемешивает их. Задача соперников, не отвлекаясь на передаваемый в руках предмет, угадать, что круази – это свободное положение ног, а па</p>																								

	<i>крузе – перекрещенное и т.д..</i>
--	--------------------------------------

Результаты взаимных испытаний оцениваются вожатыми по 10-бальной системе, все баллы проставляются в «подорожные грамоты», а вечером, на программе “Добрый вечер” демонстрируются лучшие модели одежды. Какие только оригинальные платья из материи, бумаги, полиэтиленовых пакетов не придумают участники игры.

Все испытания этого дня заканчиваются в «пещере мудрецов», где у каждой команды была возможность проанализировать вместе с каждым игроком прошедшие встречи в лабиринте.

Например, «Мудрец» задавал три вопроса:

Что в сегодняшних встречах вам удалось лучше всего, от чего вы получили наибольшее удовлетворение и почему?

Что вам не удалось, почему это случилось?

Чему вы обязаны своим успехом, может быть, кому и почему именно этим обстоятельствам или людям?

После обсуждения (1-2 минуты) у команды вырабатывалось общее мнение по каждому из заданных вопросов, который она обсуждала с «мудрецом».

Примечателен пыл, с которым общались с «мудрецами» участники игры, выявляя свои удаchi и неудачи, строя планы на будущее продвижение по “Волшебному лабиринту”.

Испытание сирен

В жизни человек подвергается различным искушениям. Вспомните, как Одиссея подвергали искушениям прекрасные Сирены. В игре был день, когда можно спать, играть в очень увлекательные игры, пить чай с вкусным печеньем и при этом забыть об испытаниях в лабиринте. В волшебную сирену превратились многие любители пакостей - даже старуха “Шапокляк”. Однако большинство ребят устояли перед искушениями и продолжали путь к выходу из лабиринта.

Вечером накануне дня Сирен вожатый дежурного отряда сообщает детям о том, что зарядка, встреча “Доброе утро” и завтрак является необязательными. Это сообщение было встречено шквалом аплодисментов, и утром, естественно, большая часть «дружбинцев», до завтрака лежала в кроватях. Но вечернее заявление вожатого было провокацией злых Сирен, о чём ребята и узнали на программе “Доброе утро”. Те же, кто не поддался на провокацию, получили приз в 20 баллов.

Появление Злого Духа утром сначала просто развеселило ребят, но когда они вслушались в его слова о Сирене по имени Засоня, о зле которое, по его мнению, живет в каждом и непобедимо, серьёзно задумались. И внимательно наблюдали за поединком Духа “Дружбы” и Злого Духа, желая, чтобы добро победило.

После этого каждая команда зарегистрировалась у своего регистратора (опять действовали три возрастные группы, и, следовательно, работали три регистратора).

В маршрутном листе указаны пункты следования по порядку, время прибытия на каждый пункт, время реального прибытия и баллы за выполненное задание.

Если ребята по пути на пункт получения заданий попадались в ловушки Сирен и опаздывали, то за каждую минуту опозданий из полученных баллов вычитывался один в качестве штрафа.

План этого дня был следующим:

9-00	“Доброе утро”, где Дух Зла объявил о том, что его стражники разбудят зло в каждом
------	-----------------------------------------------------------------------------------

	<i>дружбинце.</i>
<i>11-00</i>	<i>Испытания Сирен</i>
<i>12-30</i>	
<i>18-00</i>	<i>Бал Сирен.</i>
<i>20-30</i>	<i>Подведение итогов дня на “Добром вечере”.</i>
<i>20-45</i>	<i>Дисотека. “Спасенным от Сирен посвящается”.</i>

Маршрутный лист, которые получали команды, в этот день выглядел следующим образом:

Команда _____ отряд _____
 Количество человек _____

<i>Пункт № 1</i>	<i>Пункт № 2</i>	<i>Пункт № 3</i>
<i>Форум</i>	<i>линейка</i>	<i>столовая</i>
<i>явка 11-00</i>	<i>явка 11-30</i>	<i>явка 11-50</i>
<i>Прибыли _____</i>	<i>Прибыли _____</i>	<i>Прибыли _____</i>
<i>Штраф _____</i>	<i>Штраф _____</i>	<i>Штраф _____</i>
<i>Баллы _____</i>	<i>Баллы _____</i>	<i>Баллы _____</i>

ИТОГО:

Хитрость заключалась в том, что время на выполнение задания было строго ограничено (15 минут), а рядом с работающими командами всё время возникал кто-то, кто мешал им работать. Например, Шапокляк угощала всех печеньем, а её крысы в это время воровали маршрутный лист или портили уже полностью готовое задание. Лиса Алиса вместе со своим помощником устроила игру в рулетку, приглашая всех желающих сделать ставки и, воруя таким образом, драгоценное время. Заманиха предлагала посмотреть приключенческие фильмы, также отвлекая выполняющих задание ребят.

К сожалению, Сиренам удалось отвлечь ребят, а некоторые помогли вскрыть такие пороки, как хитрость и изворотливость. У рулетки некоторые команды, не умея приходить к единому решению, ссорились и разделялись на две группы: одна оставалась играть, увлеченная азартом, другая отправлялась выполнять задание и зарабатывать баллы.

Задания добрыми героями были даны в рамках действующих направлений: Сила, Богатство, Любовь.

Вечером состоялся бал Сирен. Перед участниками игры было разыграно театрализованное представление, о борьбе зля и добра. Ребята без подсказки взрослых поддерживали добрых героев, болели за них, подсказывали в затруднительном положении.

Этот день прошел на высоком эмоциональном уровне, и вот что о нём сказали сами дети:

“Наша команда не волновалась целый день, а радовалась. Мы ни разу не попались в ловушку, потому что были очень осторожны, и поэтому смогли выиграть в каждом конкурсе, А ещё мы слушали друг друга и не ругались”.

«Наша команда состоит из десяти человек, и нам очень трудно идти по лабиринту, потому что мы всегда ссоримся. Но когда нас ловили Сирены, то мы старались не кричать друг на друга, потому что понимали, что виноваты сами. Но и от этих Сирен было очень трудно уйти, они столько всего интересного предлагали. Хорошо, что Сирены были, потому что мы стали осторожнее и не были уже жадными

и ленивыми. И хорошо, что танец нам поднял настроение и мы даже сдружились больше, когда придумывали, как бы лучше станцевать всем вместе».

“В этот день мы набрали максимум баллов на всех этапах, ещё 15 получили на танцевальном конкурсе. Нас пытались заманить в разные ловушки, предлагали посмотреть видео, пожевать пряник или сухарик, попить чаю. На эти ловушки мы не попались, потому что понимали, что это подвох.. Хотя утром мы не пошли на зарядку и не заработали баллов, обманутые Засоней.. И ещё мы попались, когда вожаемые попросили помочь им придумать эротический танец. Они всегда что-то говорят, а сегодня оказались Сиренами и показали нам, как плохо отвлекаться от выполняемого дела. Нам пришлось здорово потрудиться, чтобы успеть вовремя выполнить задание”.

Приключения в тоннеле Чипа и Дейла

Был один из дней игры, когда главными его героями стали Чип и Дейл, известные для всех детей спасатели из мультфильфов Диснея. Именно они возглавили борьбу со злыми чудовищами: ленью, грязью, беспорядком.

Каждый участник игры мог побороться со злыми чудовищами, сделав доброе дело, поборов в себе то, что олицетворяют злые чудовища. Сделав доброе дело, каждый тоже становится спасателем вместе с Чипом и Дейлом.

День начинается с появления на «Добром утре» перепуганных спасателей во главе с Чипом и Дейлом, которые сообщают об обнаружении ими страшных чудовищ. Поскольку без помощи команд спасатели не смогут справиться с этими чудовищами, то два маленьких грызуна и прибыли в лагерь «Дружба» за подмогой. Все ребята, как правило, соглашаются помочь любимым героям и договариваются, что будут готовы к сражению.

В начале все команды выходят на общий сбор, где каждый может определить, с каким чудовищем и как он будет бороться. Каждая команда выписывает у своего регистратора наряд, в который после проверки выполненной работы проставляются баллы. Количество баллов, которые можно было заработать в этот день, не ограничивается. Но запрещается командам делиться на несколько групп и бороться одновременно с несколькими чудовищами.

После того как сданы регистраторам последние наряды с указанными в них баллами, все команды получают задание сделать из любого подручного материала чучело того представителя злой силы, с которыми они сегодня воевали. А вечером все, кто справился с поставленной спасателями задачей, приносят результаты своих усилий на «форум», где принимают участие в торжественном шествии, а затем и всенародном сожжении чудовищ и вредных привычек.

День заканчивается подведением итогов в отрядах, когда каждая команда вновь смогла пережить прошедшее, реально оценить, сколько и каких чудовищ они сегодня победили.

Пещера Царевны-Несмеяны

Главная идея этого этапа игры: смех - сильнейшее оружие. Если мы умеем смеяться над своими недостатками, то это 50 % успеха в борьбе с ними.

В один из дней игры « Волшебный лабиринт» ранним утром всех собравшихся на форуме ребят удивил громкий капризный крик: «Не хочу! Не буду! Буду плакать!» В окружении своей свиты из «лабиринта» появилась рыдающая Царевна- Несмеяна. Ни танец придворных, ни льстивые речи, ни громкий смех не унимали ее слез. И тогда прозвучал указ всем, блуждающим по волшебному лабиринту, рассмешить плачущую Несмеяну.

В определенное время все участники игры собрались на форуме, но уже с целью рассмешить капризную царевну. Каждая команда получила у своего регистратора маршрутный лист, где были указаны конкурсы и места их проведения. Для того, чтобы царевна могла рассмеяться, ее свита предложила ребятам следующее:

*самая забавная одежда;
конкурс карикатур и комиксов;
смешная скульптура;
инсценированный анекдот.
конкурс частушек;
оригинальная улыбка;
веселая рожица;
нестандартная походка и т.д.*

На каждой станции старания команд были оценены представителем царской свиты по 10-ти бальной системе. Сама Несмеяна побывала у каждого из своих придворных и лично оценила работу некоторых команд.

После этого свита, посоветовавшись, устроила показ самых достойных с каждой станции, и все зрители оценили их старания своими аплодисментами. Здесь же каждый отряд (а не команда) получили листы, на которых были написаны отрицательные качества: лень, злость, привычка опаздывать, неаккуратность, грубость и т.д. И к 17-30 каждый отряд должен был сочинить и инсценировать сказку, главным героем которого стало бы неприглядное качество, доставшееся им по жребию. Одно условие: это качество должно вызвать не сочувствие, а смех.

Потом состоялся конкурс инсценированной сказки, финалом которого стал звонкий смех Несмеяны. Царевна рассмеялась не только потому, что ей стало смешно, а и потому, что она испугалась того, что Злой дух навсегда украдет у детей смех, без которого их жизнь в «Дружбе» невозможна.

Пещера Бременских музыкантов

В этот день участники игры встречались с самыми музыкальными героями любимой детской сказки. Именно они могли помочь детям получить новые ключи от дверей волшебного лабиринта. Для этого надо было показать каждой команде умение петь, танцевать, исполнять музыку.

Утром всем объявили о работе пяти станций и дали каждой команде время на подготовку к конкурсам, которые проводились на каждой из них.

На каждой станции их встречали герои сказки «Бременские музыканты», оценивающие:

*хореографические способности;
музыкальные (песенно-композиторские) умения;
актерское мастерство;
достижения в области оригинального жанра:
акробатические трюки.*

Все должны были пройти по каждой станции, а лучшие детские достижения отобраны для демонстрации в традиционной лагерной программе «Овация».

Новые встречи в лабиринте

Любой лабиринт очень запутан. И не случайно в нем происходят не только встречи с героями сказок, но и новые встречи с вожатыми, и своими соперниками по игре.

Утром, получив маршрутные листы, команды двинулись в путь. Их ждали одиннадцать станций.

Разрывные цепи («Али баба»);

Сантики - фантики - лимпопо;
 Арам - шим - шим;
 Третий лишний;
 Золотые ворота;
 Путаница - распутаница;
 Горелки;
 У медведя во бору;
 Воробьи и совы;
 Чехарда;
 Петушиные бои.

После этого были подведены итоги игр, определены победители.
 Встречи в лабиринте продолжились конкурсом видеоклипов.

Волшебный лес

« Волшебный лес» это общение детей с природой. Испытания, которые проводятся в рамках этого дня предполагают проверку умений детей жить в условиях туристического похода, охранять природу. Пройдя эти испытания, они смогли открыть еще одну дверь «Волшебного лабиринта».

Стартом в этих испытаниях является этап *разжигание костра*. Один человек от команды сам заготавливает для костра хворост, для чего ему дается время три мин. Если он не справляется с заданием за указанное время (т.е. не зажигает костер, то он отправляется на следующий этап).

Второй этап - *разборка палатки*.

Третий этап - *стрельба из лука*.

Следующий этап - *подвешенное бревно* (т.е. бревно с одного конца подвешенное над землей на расстоянии 30 см., а другим концом лежит на земле). Каждый из участников проходит по бревну. В случае падения, необходимо начать этап заново. Если участник совершил падение третий раз, то он минуя бревно проходит на следующий этап.

Пятый этап - *параллельные веревки*. Этап проходит каждый участник команды. На веревках находится не более одного человека (как и на предыдущем этапе). В случае падения участник проходит этап заново (как и на предыдущем этапе, участнику дается 3 попытки).

Этап – *«Тарзанка»*. Один из участников команды забирается по лестнице на площадку на дереве. Берется руками за ролик, который закреплен на железном тросу и съезжает с дерева вниз на землю. Другие участники команды помогают ему быстрее съехать, т.е. тянут его за веревку, которая прикреплена к ролику. Этап заканчивается тогда, когда «Тарзан» касается ногами земли. (Этап начинается только тогда, когда последний участник пришел с пятого этапа).

Этап – *«Кочки»*. На земле разложены десять деревянных кружков. Участники по одному, но всей командой пробегает по каждой кочке, преодолевая «болото». Каждому участнику в случае падения дается три попытки.

Последний этап эстафеты – *«Мышеловка»*. Представляет собой препятствие из взбитых в землю кольев и положенных на них поперечин. (Поперечины не закреплены к кольям и могут свободно падать). Задача каждого участника состоит в том, что каждый из участников преодолевает препятствие, следуя друг за другом. Под маленькими воротцами участник должен проползти, а над большими перепрыгнуть. В случае падения поперечины участник начинает дистанцию заново, но если он это сделал после середины, то начинает проходить дистанцию с середины. Следующий участник стартует, как только предыдущий миновал половину дистанции. По последнему участнику берется финиш эстафеты и устанавливается окончательное время команды.

В этот день организаторы игры могут провести и другие игры на природе, а также экологические конкурсы и викторины.

Заключительный этап игры – зал семи зеркал (выход из Лабиринта)

Когда собираются все участники игры на заключительный этап игры то они видят карту лабиринта, декорации сводов пещеры и семь отражающих друг друга зеркал.

Звучат позывные лабиринта. Появляется Злой Дух лабиринта со слугами, они танцуют, Злой дух начинает свою речь.

Пришли вы все в последний зал
Таинственного лабиринта,
Дух дружбы всем вам помогал,
К вершинам вёл Олимпа.
Преград не мало на пути
Вы все преодолели,
Но только много ли понять
Вы для себя сумели ?
Ключи, что в лабиринте вам
Ходов открыли двери
В большую жизнь, а не в игру
Вы унести сумели ?
При вы все в последний зал
Таинственного лабиринта,
Семь заколдованных зеркал –
Преграда в духе Флинта.
Чтоб свет пред вами засиял
И выходы открылись,
Необходимо, чтоб семь тайн
В сознании пробудились.
Я лабиринта Злобный дух,
От вас я не отстану,
И до последнего шага
Ваш ум туманить стану.

Свита Злого Духа кривляется у зеркал, уходит со сцены. Звучит голос Духа дружбы.

Семь заколдованных зеркал нам выход не закроют и завтра ждёт нас с Вами бал, награда ждёт героев”.

После чего в 11.20 мин. Команды со своими вожатыми расходятся по своим местам, где получают задание.

Вожатый организует в команде дискуссию, правила которой разъясняются участникам игры (нельзя отвергать чужие мнения и идеи, нельзя критиковать, можно лишь предлагать свои, работа идёт пошаговая, групповые решения принимаются при общем согласии).

Задание 1. “Диверсант”.

Участникам игры предлагается представить, что ты заброшен в качестве диверсанта в команду с заданием сделать так, чтобы команда проиграла, при этом себя ни в коем случае не обнаруживая (т.е. действуя не напрямую, а исподволь). Составить список действий : а) индивидуально (5 минут), б) групповой (10-12 минут), в) выбрать из этого списка семь главных пунктов, выразив их двигательной метафорой (10-15 минут).

Задание 2. “Семь секретов успеха”.

Имея перед собой список (7 пунктов) первого задания и, действуя методом “от противного”, необходимо ответить на вопрос : что надо сделать, чтобы эти семь препятствий не помешали команде добиться успеха? При этом надо сформулировать семь принципов – секретов успеха. Записать их и показать живой скульптурой или мини-сценкой (20 мин.).

Задание 3. Что происходило с нами как с командой в игре “Волшебный лабиринт”? Какое из происшествий самое главное? Поставить об этом сценку, пантомиму, танец или миниатюру, групповой рисунок или выразить иным способом (20 мин).

На общем сборе команды рассказывают о своем путешествии в зал «семи зеркал» и за это также получают оценку мудрецов.

Игра фактически завершена. Мудрецы подсчитывают результаты прохождения команд по "«Волшебному лабиринту»". А завершается игра, как и самые лучшие сказки большим балом.

Бал, посвященный закрытию игры «Волшебный лабиринт».

Из выхода лабиринта появляются стражники.

Внимание! Внимание!

Сегодня бал в честь героев Волшебного лабиринта, а кто и как ими стал мы узнаем, вспомнив события последних десять дней!

Стражники уходят, их сменяют другие стражи.

Внимание всем! Внимание всем!

Мы лабиринта стража.

Спешим обрадовать всех вас

Открыты двери нами!

Пред вами - чудо лабиринт,

Он полон приключений.

В него ступайте смело вы

без всяких промедлений!

Они покидают сцену. Из входа в лабиринт появляется Злой Дух.

Куда, куда собрались вы, крикливые ребятишки?

Веселья кончилась пора, девчонки и мальчишки!

Меня посмели разбудить, видать себе на горе!

Я - лабиринта злой дух, заплачете вы вскоре.

Меня давно уже достал ваш смех и песни ваши,

Теперь же мой момент настал, померкнут пляски ваши.

Не будет мира и друзей, одни враги и ссоры,

И под моим проклятьем враз померкнут ваши взоры.

Дух «Дружбы»: - Ты зол, но только ты не прав!

Злой Дух: - Кто смеет мне перечить?

Где ты? Явись! Иди сюда!

Скрестим мечи для сечи.

Дух «Дружбы»: - Я лагеря счастливый дух,

Люблю я смех и дружбу,

Невидим я, и потому

Искать меня не нужно.

Живу я в каждом из ребят

и в них открыто верю.....

Злой Дух: - С тобою справлюсь мигом я,

Шагнет лишь кто за двери.

И на моей же стороне окажутся детишки,

Ведь каждый думает из них всего лишь 3 мыслишки.

А как бы самым сильным стать?

И чтобы все любили?

Как клад огромный отыскать, чтоб вечно деньги были?

Я дам им силу и любовь и подарю богатство,

Тогда и должен будешь ты враз с «Дружбой» распрощаться.

Дух «Дружбы»: - Твоя любовь - не та любовь, и Сила тоже лжива,

Твое богатство, как песок, пройдет сквозь пальцы мимо.

Я верю, юные друзья, мы одолеем вместе

Преграды эти на пути. Не стойте же на месте!

Дружины соберутся пусть, и не поверят фальши.....

Злой Дух: - Я буду тоже на чеку! Увидим, что же дальше!

Уходит со сцены.

Голос: - Эй, кто там в лабиринте, идущий по тропе силы?

(Идет демонстрация силы на пользу обиде и защите)

Сила может быть разной, она может служить злу, а может добру.

Эй, кто там, в лабиринте, идущий по тропе богатства?

(спор юношей о богатстве) Богатство можно получить, но все растерять. А твоё внутреннее богатство не исчезнет никогда!

Эй, кто там, в лабиринте, идущий по тропе любви?

Танец.

Веселая музыка

Появляется команда ребят, они оглядываются, рассматривают лабиринт, заходят вовнутрь, но выскакивают обратно, напуганные Злым Духом.

Злой Дух смеется: Чтобы войти сюда, нужно получить ключ, заслужить право входа!

Ребята встают цепочкой как на игре «Спой», закрывают глаза и, ведомые «головой», проходят часть маршрута первого дня игры. Их движения сопровождаются словами мастеров, стоящих в тот день на этапах, а также указателями.

Итак, ребята, я мастер игры.

Сейчас я назову вам несколько стран,

а вы валюту каждой из них.

Вы пришли на станцию «Красное и черное». Вы можете сделать ставки на красное или на черное.....

Вы пришли на станцию «Чернобыльская зона». Вы должны перенести зараженный предмет в активатор.

Дух «Дружбы» - Вы заслужили ключ от входа в лабиринт, он теперь открыт. Идите, и если ошибетесь, я всегда помогу вам.

Ребята выражают свой восторг.

Злой Дух (голос): - Рано радуетесь! Я приготовил для вас еще множество более трудных испытаний!

Ребята в страхе жмутся друг к другу.

Дух «Дружбы»: - Не бойтесь, идите вперед и знайте: чтобы не случилось, я всегда приду к вам на помощь!

Звучит сказочная веселая музыка, ребята отправляются в путь, но дорогу им перепороживает стража, требуя ключ.

Ребята уверяют, что ключ у них есть, но стражам нужен другой, и чтобы его заработать, нужно продемонстрировать коллекцию моделей одежды.

Показ мод.

Стражи пропускают команду вперед, уходят со сцены.

Звучит музыка, весь лабиринт предвещающая появление Злого Духа. Часть ребят озирается, ожидая его появления и сейчас, другая часть берется за руки и как бы против своей воли запутывается, Музыка заканчивается, запутавшиеся просят о помощи, и под музыку, сопровождающую слова Духа «Дружбы», свободная часть ребят распутывает остальных.

Злой Дух: - Ты видишь, какими жадными я сделал их! Думаешь, они помогают друг другу ради помощи? Нет, только ради баллов! Ради наград! Жадность - это то, что вело их весь этот день!

Дух «Дружбы»: - Нет! Их вело упорство, жажда победы, и сила воли, а еще - взаимовыручка и дружба!

Ребята продолжают свой путь, к ним выходит вожатый: - Друзья, мы все очень устали, поэтому предлагаю завтра на зарядку, «Доброе утро» и завтрак идти только тем, кто хочет, а остальные могут поспать!

Ребята очень ярко выражают свою радость от такого поворота событий, и тут из лабиринта появляется лиса Алиса, сопровождаемая музыкой из известного кинофильма. Она с картами в руках, приглашает всех делать ставки, выиграть много денег. Один из ребят так увлечен, что бросает команду, и Алиса уводит его в Лабиринт.

На смену им выходит Шапокляк, угощая всех пряниками и зазывая к себе на бесплатное угощение. Еще двое уходят с ней.

Злой Дух (смеется): - Может быть это не жадность?

Танец Злой силы во главе со Злым Духом.

Хореограф, выход Доброй силы.

Танец - борьба двух сил, завершившаяся победой добра.

По окончании этой борьбы ребята смотрят с удивлением друг на друга, как бы стряхивают оцепенение и замирают на месте, не зная, как дальше быть.

Дух «Дружбы»: - Друзья, вы победили зло в себе, победили злых сирен и волшебный лабиринт открывает для вас следующую дверь!

Ребята: - В путь.

Дух «Дружбы»: - Счастливого пути!

Звучит веселая музыка, ребята отправляются дальше. Один на расстоянии от других, все время что-то ждет, разбрасывая по сторонам фантики от конфет. Из лабиринта появляется нечто, долго присматривается к ребятам, затем подбегает и хватается последнего, жующего ребенка. Завязывается борьба между детьми и новым героем.

Ребята: - Кто вы? Почему вы хотите забрать нашего друга?

- Мы же на сделали вам ничего плохого!

Куча мусора: - Я! Я - Куча мусора, и вы действительно не сделали ни чего плохого. Наоборот, я люблю тех, кто любит мусорить, потому что от мусора я становлюсь больше! И этот ребенок - мой друг! (Убегает в лабиринт, уводя с собой малыша)

Звучит песня из мультфильма «Чип и Дейл спешат на помощь», появляются спасатели. Они просят у ребят помощи в борьбе со страшными чудищами Лень, Грязь и т.д. Ребята инсценируют уборку палат и территории, мытье окон, посуды, затем разбегаются и из разных углов тащат завязанные мешки, на каждом из которых написано имя чудовища, спрятанного внутри. Мешки дружно уносятся на костер, так как нужно, по совету спасателей, сжечь чудищ пока они снова не натворили беды.

В это время появляется из лабиринта еще один ребенок, который кричит.

Ребенок: - Стойте! Стойте, не тушите костер, я еще одно чудище нашел! (Вытаскивает из лабиринта плачущую Несмеяну. Ребята обступают ее со всех сторон).

Дети: - Ты кто?

- Какое ты чудовище? Лень? Грязь?

Я знаю! Это каприза! Чудовище Каприза!

Несмеяна: - Не каприза я! И не чудовище!

Из лабиринта появляется свита, которая начинает утешать Несмеяну.

Свита: - Ваше Высочество!

Ой, что это с вами!

Ах!

Ох!

Куда вы ее тащите

Ребята (удивленно): - Высочество?

Появляется царь, успокаивает дочь, зачитывает указ о необходимости развеселить Несмеяну.

Ребята по одному пытаются выполнить указ звонким смехом, улыбкой, необычной походкой, забавной рожицей. Но как только они заставляют царевну перестать плакать, появляются черные кошки, ворующие нити смеха у Несмеяны и ребят, и царевна вместе с командой игроков начинает рыдать. Кошки, смотав весь смех в клубок, начинают им играть.

Дух «Дружбы»: - Опомнись, Несмеяна!
 Ты не смеешься лишь потому, что капризничаешь.
 И смотри, что получилось.
 Кошки украли детский смех,
 И если ты сейчас не рассмеешься,
 То они навсегда унесут его к злым силам!

Несмеяна перестает плакать, робко улыбается. От неожиданности кошки роняют клубок смеха и убегают. Клубок смеха поднимает царевна и, весело смеясь, бросает его команде, придворным, а потом зрителям. Все заразительно хохочут, и под этот дружный смех Несмеяна и ее свита возвращаются в лабиринт. Команда ребят остается на сцене и по-прежнему смеется. Начинает звучать песня из мультфильма «Бременские музыканты», на сцене появляется группа, один из которой поет, другой жонглирует, третий делает акробатические трюки. С окончанием песни уходят и выступающие.

Ребята в недоумении смотрят им вслед.

Ребята: - Что это было?

Кто это такие?

Где мы?

Да это же пещера Бременских музыкантов, а это были они сами!

Звучит музыка только что прозвучавшей песни, команда ребят пытается повторить все то, что только что показывали Бременские музыканты, но у них это очень плохо получается.

Злой Дух: (смеется) - посмотри, они же не умеют почти ничего! Я разбудил в них звездную болезнь! Они пришли на сцену, но делать не умеют ничего. Хороши звезды!

Дух «Дружбы»: -Нет, это не звездная болезнь! Это желание научиться тому, чего еще не умеешь.

Как трудно сделать первый шаг,

Но он-то именно и ценен, ведь он начало всех начал.

И вот он сделан - первый шаг по сцене!

Торжественная музыка, которая сменяется веселой, сопровождающей команду в пути. Ребята видимо заскучали, они постоянно отвлекаются, начинают ссориться.

Злой Дух: - Посмотри, твои герои заскучали!

Они не хотят идти твоим праведным путем. Вот если бы.....

Дух «Дружбы»: - Ты прав! Вот если бы их путь стал чуть необычнее... Придумал! Эй, путешественники! Вот вам новые друзья, они научат вас интересной игре!

Из лабиринта появляется пара - юноша и девушка. Они приближаются к команде, приговаривая при этом «Арам - шим - шим, арам - шим - шим». Юноша становится водящим, все остальные встают в круг, проигрывают тур игры. Юноша выбирает свою подругу, на счет «три» они поворачивают голову в одну сторону. Звучит музыка, начинается видеоклип, главными героями которого являются новые друзья путешествующей команды.

По окончании видеоклипа зачарованные ребята смотрят вслед уходящей паре.

Злой Дух: - Ой - ой - ой! Какая трогательная история! Да неужели же в «Дружбе» будет такая верность и преданность! Не смешите!

Дух «Дружбы»: - Стой, не смейся раньше времени!

Наш лагерь не зря называется «Дружба», потому что мы умеем дружить, и, да же уезжая, остаемся верными и преданными друзьями!

Ребята на сцене, сидя у костра поют песню «Изгиб гитары желтой.....». Но вот песня закончилась, ребята ушли с костра, и на сцене две силы, добрая и злая, под динамичную тревожную музыку выносят семь зеркал.

На сцене вновь ребята.

Я вижу свет! Это выход! Нет, это зеркало!

(Злая сила закрывает зеркало).

Нет выход здесь! Ой и это зеркало!

Здесь выход!

Нет здесь!

Каждый раз выясняется, что выхода нет, есть только зеркало, но и они закрываются злой силой.

Дух «Дружбы»: - Вспомните, что только поняв друг друга, постигнув секреты успеха, вы найдете выход!

Звучит торжественная музыка, ребята сходятся в тесный круг, кладут ладонь на ладонь.

Ребята: - Этот секрет - дружба!

Целеустремленность!

Веселье!

Оптимизм!

Понимание!

Взаимовыручка.

Загорается свет, указывающий на выход.

Ребята: - Смотрите, это свет, значит, это выход!

Выход - это быть вместе!

Торжественная музыка, зеркала раскрыты. Команда ребят устремляется к выходу.

На сцене стражи лабиринта.

Стражи: - Внимание всем!

Мы приглашаем всех на балл в честь героев волшебного лабиринта! Но придти к нам можно только по приглашениям.

Самые достойные, лидеры, подойдите к нам!

Под торжественную музыку вручают награды «Героям», « Следопытам» и «Знатокам»

Достоинства и недостатки программы “Волшебный лабиринт” в условиях загородного летнего детского лагеря:

+	-
Возможность каждому ребенку проявить свою индивидуальность	Разрушение целостности отряда, сложность формирования детского коллектива
Возможность испытать себя и оценить на что способен без руководства и помощи взрослых	Отстранение вожатого от команды и отряда в целом, потеря функции управления детским коллективом, трудности организации взаимодействия взрослых и детей, снижение воспитательной роли вожатого
Приближенность испытаний к реальной жизни, где нет разделения по возрастам.	Отсутствие учета возрастных особенностей приводит к потере интереса, когда испытания оказываются слишком простыми или слишком сложными
Насыщенность для ребенка каждого дня в лагере событиями, открытиями, возможностью проявить свои духовные, интеллектуальные, физические способности	Большая нагрузка на вожатых по разработке и подготовке каждого дня лабиринта, и как следствие, вожатые меньше общаются с ребятами, снижается воспитательная работа в отряде.

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ

Философская сказка «Убить Дракона»

Идея подарена педагогическим отрядом «Искатель» города Владимира, модифицирована преподавателями кафедры социальной педагогики Костромского государственного университета О.Б. и А.Е. Подобиными.

Цель мероприятия - актуализировать размышления старшеклассников о собственных морально-нравственных ценностях, способствовать оформлению этических убеждений.

В данной игре-эстафете могут принять участие 4 - 9 команд по 6 - 15 человек в каждой. Для организации педагогу понадобятся помощники. Это могут быть учителя, родители, сверстники из другого класса; всего может понадобиться 12 человек для организации деятельности на площадках, один актер для исполнения роли Дракона и несколько (по количеству команд) «проводников». Так как на площадках будут разыграны театральные миниатюры, подбирать для организации этой игры необходимо людей артистичных, способных на импровизацию. В качестве мест проведения игры-путешествия могут быть избраны: актовый зал (для сбора-старта и сбора -финиша), девять мест (помещения учебных классов, уголки коридоров и т.п.).

При подготовке восприятия очень важно на эмоциональном уровне создать «ожидание сказки»- и предложить ребятам прожить сказочную ситуацию («так, как это было на самом деле»).

На сборе- старте ведущий должен познакомить участников с легендой, а также на сцене должна быть разыграна сказочная завязка сюжета игры-путешествия. Завязка предполагает появление Дракона- правителя сказочной страны, который, будучи уверенным в своей победе, снисходительно соглашается на сражение с участниками игры, при условии их соответствующей подготовки к поединку. Подготовка к поединку, по мнению Дракона, состоит в собирании четырех волшебных предметов. Заканчивается сбор-старт представлением «проводников» команд и выдачей им маршрутных листов. Передвижения лучше всего организовать так: попросите всех членов команды взяться за руки, закрыть глаза и передвигаться молча. «Проводникам» следует приготовить разноцветные жетоны, которые им придется выдавать в ходе движения тем из старшеклассников (подростков), которые активно участвовали в обсуждении или брали на себя ответственность при принятии решения группой.

Площадка первая - «Подводная лодка». На этой площадке команду встречает матрос, который сообщает: «Наша подводная лодка получила пробоину, до затопления осталось 5 минут. К сожалению, в грузовом отсеке не хватит на всех спасательных жилетов их на три (два) меньше, чем присутствующих здесь людей. Технически решить проблему невозможно - придется троих (двоих) оставить здесь. На решение этого вопроса времени уже почти не осталось!». Вариант выхода из ситуации один - оставить на подлодке требуемых несколько человек. После того, как команда решила, кого они оставляют на лодке, «проводник» уводит «спасшихся» дальше по маршруту. «Оставленные» («оставшиеся») направляются в зал, где проходят начальный и финальный сборы.

Площадка вторая «Фрида» (в основе лежит сюжет М.А.Булгакова). Команду встречает опечаленная женщина. Она рассказывает им о том, что однажды, опасаясь гнева родителей, она оставила своего незаконнорожденного ребенка, привязав его к дереву платком. Прошли сотни лет, но ее душе нет успокоения. Она постоянно видит платок, который напоминает ей о злодеянии, но дотянуться до него рукой она не может. После своего рассказа Фрида умоляет присутствующих дать ей платок. (Платок действительно находится на некотором отдалении от Фриды). Варианты выхода из ситуации:

- 1) команда решает отдать платок Фриде,
- 2) команда решает не отдавать платок и уходит,

3) команда решает взять платок с собой для решающей битвы. После того, как участники приняли решение и отдали (или не отдали) Фриде платок, «проводник» уводит их на следующую площадку.

Площадка третья- «Девушка и полицейский (милиционер)». «Проводник» приводит команду в пустое помещение, однако вскоре сюда вбегает девушка. Она обращается к присутствующим с просьбой спрятать ее от погони. Почти вслед за ней врывается полицейский. Он придерживает «окровавленный» платок у щеки, сообщает о сбежавшей из под ареста опасной преступнице и требует указать на нее. Варианты выхода из ситуации:

- 1) команда остается глуха к требованиям «полицейского»- в этом случае последний, угрожая вызвать наряд, исчезает;
- 2) команда указывает на преступницу, после чего, проводник просит всех взяться за руки, закрыть глаза и ведет на другую площадку.

Площадка четвертая «Алтарь». Здесь участники видят человека-хранителя алтаря, который предлагает им меч, способный одолеть Дракона. Но за меч он предлагает принести в жертву одного из членов команды. В ходе обсуждения хранитель алтаря напоминает, что они, команда, хотели победить Дракона, так что меч им крайне необходим. Варианты выхода из ситуации:

- 1) команда решает не приносить жертву и обойтись без меча,
- 2) команда решает получить меч, оставив на алтаре одного из участников. Вне зависимости от решения «проводник» предлагает команде следовать дальше.

Площадка пятая - «Девушка с книгой». На этой площадке команду встречает девушка. Она, торопясь, просит присмотреть за своей книгой, причем берет слово с одного из участников команды, что, даже если она не придет через пять минут, он проследит за тем, чтобы книга осталась на месте. Варианты выхода из ситуации:

- 1) команда забирает книгу с собой,
- 2) команда оставляет книгу на месте.

После того, как пять минут минуло, «проводник» ведет команду на следующую площадку.

Площадка шестая - «Кощей». Еще издали участники игры слышат стоны о помощи, а добираясь до места действия, видят прикованного цепями царя Кошея Бессмертного. Невдалеке от него стоит стакан с водой. Кощей умоляет дать ему воды. Варианты выхода из ситуации:

- 1) команда решает не давать Кошее воды,
- 2) команда решает выполнить просьбу. Если кто-то выполняет просьбу Кощей быстрым движением достает из-за спины меч и заколдовывает своего «спасителя». «Проводник» действует так же, как и на предыдущих площадках.

Площадка седьмая - «Три богини судьбы» (по мотивам греческой мифологии). Появившись на площадке, группа обнаруживает трех девушек с завязанными глазами, которые сматывают длинные нити. Перед ними лежит карточка с изображенным на ней глазом. Девушки рассказывают, что они богини судьбы, а нити - это судьбы людей. Для того чтобы сократить жизнь злобного или непорядочного человека они могут прервать нить его жизни. Но у них всего один глаз, да и тот лежит в некотором отдалении. Богини просят команду дать им глаз.

Варианты выхода из ситуации:

- 1) команда отдает «глаз» богиням,
- 2) команда забирает «глаз» с собой,
- 3) команда просто уходит, оставив «глаз» на том же месте.

Площадка восьмая - «Смертельно больной». На площадке стоит кровать на которой лежит человек. Дрожащим голосом он рассказывает, что смертельно болен, и просит дать ему яд. Варианты выхода из ситуации:

- 1) команда начинает убеждать больного, что необходимо бороться за жизнь и верить,
- 2) команда дает больному яд.

Площадка девятая – «Вампирчик». Из-за портьеры появляется «вампирчик». Он повествует о своей судьбе и просит капельку крови у кого -нибудь из участников, при

этом он трогательно жалуется на давно испытываемый голод. «Вампирчик» утверждает, что сам не виноват, родившись вампиром. Варианты выхода из ситуации:

- 1) команда жалеет вампирчика и приносит ему в жертву одного из участников,
- 2) команда осуждает вампирчика и уходит из помещения.

Пройдя последнюю площадку команды возвращаются в зал. Там разыгрывается заключительное действие.

Дракон: Ну, что? Собрали волшебные предметы?

Команды: Да!

Дракон: Покажите их, подойдите к сцене.

(представители от каждой команды подходят к сцене)

Дракон: Вы ведь, если я не забыл, шли биться со злом. А что вы сделали? Не пожалели Фриду, принесли в жертву одного из своих друзей, обманули девушку. Ха! И они хотели биться со злом. Вы уже проиграли эту битву. Ладно я дам вам еще один шанс. Пусть поднимутся на сцену те, кто получил шесть и более жетонов.

(Таких участников должно быть человек пять или шесть. Далее Дракон ставит поднявшихся на сцену в ситуации выбора. Это могут быть предложения сражаться с его помощницей, биться всем вместе против него одного и т. д. В ходе решения всех ситуаций должен остаться один участник. После этого Дракон признает свое поражение и объявляет победителя новым Драконом. Возможны и другие финалы игры).

После данной игры-путешествия необходимо обсуждение, которое может вылиться в диспут. Для организации последствий подойдет также просмотр фильма М.

А. Захарова «Убить Дракона» с последующим обменом мнениями.

СИТУАЦИОННО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ЗАМОК ЯНТАРЯ»

Авторская группа разработчиков малой ситуационно-ролевой игры «Замок Янтаря» и методики педагогического обеспечения (1995г.) – А.Н. Белов, Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин, О.Б. Скрыбина

Содержанием игры является соревнование в решении коммуникативных задач и в имитации предметных действий. Ситуационно-ролевая игра и ее внеигровое педагогическое обеспечение могут быть использованы для самопознания старшеклассников своих личностных особенностей как участников деловой коммуникации, самоопределения и самосовершенствования как субъекта социальных отношений.

Технологический алгоритм педагогического обеспечения ситуационно-ролевой игры может быть представлен следующим образом:

	Подготовка к игре:	Проведение игры:	Послеигровая деятельность:
1.	Авансирование	Инструментирование	Вербализация
2.	Информирование	Собственно игра	Анализ
3.	Опробование		Оценивание
4.	Ориентирование		Рефлексия

Основой, литературным *сюжетом* смены служат романы американского писателя Р.Желязны из серии «Хроники Янтаря».

Схема представления материала:

1. Методические рекомендации при подготовке к игре.
2. Методические рекомендации при проведении игры
3. Методические рекомендации при организации послеигровой деятельности

Методические рекомендации при подготовке к игре

Первое, с чего бы мы порекомендовали начать педагогу – организатору Мига это создание положительного восприятия детьми ситуационно-ролевой игры, ожидание успеха и удовольствия от участия в ней.

Вы приходите к старшеклассникам и рассказываете, что есть такие игры, которые называются МИГи. Во время МИГа можно пережить такие ощущения, которые не дает ни одна другая игра: ни карты, ни "Менеджер", ни футбол. Даже не всякий ки-нобоевик сравнится с Мигом по остроте впечатлений. Ведь в МИГе нет зрителей, здесь все участники. И в МИГе ничто не известно заранее и никогда нельзя предвидеть, что случится через пять минут. В МИГе можно стать тем, кем Вы никогда не будете в жизни: разведчиком, инопланетянином, преступником, магом, президентом США. Во время МИГа можно испытать себя, проверить свои интеллектуальные и коммуникативные способности, можно лучше узнать свой характер. И, наконец, МИГ, как и всякая игра, позволяет выиграть и почувствовать себя победителем.

Если после таких слов у ребят не появится желание играть, то попробует рассказать о какой-то одной игре. Например, если у Вас есть опыт участия в МИГах, то расскажите о том, как Вы сами когда-то играли и что при этом испытывали. Если же Вам еще не доводилось участвовать в таких играх, то перескажите сюжет и зачитайте индивидуальные вводные из другой разработки. Ну и чтобы у ребят возникло представление о предстоящей игре, откройте Общую легенду, прочитайте ее и предложите ребятам представить, кто мог бы оказаться, и что могло случиться в сказочном замке Янтарного города.

После этого Вы можете рассказать о том, что МИГи не только интересны, но и могут быть весьма полезными ребятам для познания себя как участника общения, развития умений общаться с другими людьми.

Второй этап предполагает, что будущие участники игры получают и уточняют информацию о себе и о предстоящей игре, подробно знакомятся с тем, как ситуационно-ролевая игра может помочь им в дальнейшей жизни.

Первое, с чего можно начать в этой части работы это – характеристика игры. Рассказать об игре можно следующее.

Ситуационно-ролевая игра это соревнование в решении игровых задач, связанных с общением, практическим и теоретическим мышлением, способностями лидера и т.п. Так как это все-таки игра события в ней разворачиваются «понарошку», то есть в воображаемой ситуации. У каждого из Вас, ребята, будет своя роль, состоящая из описания того героя, кого вы будете играть, игровой задачи, которую вы должны успеть выполнить и списка предметов, необходимых для совершения игровых действий. Хочу заметить, что роли в ситуационно-ролевых играх разные, мы их даже разделили на четыре типа. Вот они перед Вами: Защитник, Преобразователь, Предприниматель, Детектив. Сейчас мы разделимся на четыре команды, и я раздам Вам образные описания типов ролей - по одному каждой группе. Задача будет очень простая – инсценировать описание. На подготовку будет достаточно десяти минут. Образные описания могут выглядеть следующим образом.

ЗАЩИТНИК

На высоком холме стоит чудесный замок. Этот величественный каменный красавец возвышается здесь уже много веков. Конечно же, у него есть свои легенды, тайны, загадки. Кто же живет в этом замке? Уже несколько столетий этот родовой замок принадлежит династии благородных рыцарей. Из поколения в поколение передается право на владения и обязанность охранять окрестные деревни.

И сегодня в замке живет один из рыцарей. День он проводит в самой высокой башне замка, откуда видны все окрестности. Он часто всматривается в даль: "Не грозит ли опасность". А когда сгущается ночная мгла, он берет свой фамильный меч, облачается в доспехи, садится на коня и выезжает в дозор.

ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ

Далеко в лесах жило одно племя. Это были свободные и счастливые люди, но однажды войска врагов оттеснили их в непроходимые чащобы. На новом месте племя ждала болезнь, голод, верная гибель. И тут появился ОН. "Друзья мои, мы сами должны позаботиться о себе! Пойдемте же вперед, в богатые земли". Однако соплеменники не сразу услышали его. Они молчали, кивали головами, но не трогались с места. И тогда ОН начал действовать: одних он уговаривал и убеждал, другим приказывал, третьих поднимал примером. И они двинулись. Идти можно было в разные стороны, ОН повел туда, куда хотел. Может быть, это был и не самый короткий путь, но это была его дорога. И племя осилило ее.

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ

На знаменитом восточном базаре утро. Отовсюду слышны голоса, зазывающие покупателей. Все торговцы заняли свои привычные места. Здесь экзотические фрукты, там украшения, а вдалеке - посуда, ковры... В воздухе растворены запахи корицы, табака, ванили, перца. А вот один из торговцев. Стоит только пройти мимо, как он уже тут как тут. Приветливо улыбается, предлагает товар, с удовольствием отвечает на любой вопрос. Он знает все цены на базаре, может сказать какой будет цена завтра или через неделю. Он расскажет про все, что Вы хотите услышать, но не скажет ничего лишнего. Кажется, что он открыт - весь, как на ладони. Но если присмотреться, не трудно заметить, как скользит взгляд его внимательных и чуть-чуть лукавых глаз по вашей одежде, кошельку и лошади.

Но вот мы отходим, и к торговцу подходит другой покупатель. И вновь море внимательности, любезности, приветливости. И так всегда, какие бы купцы, гости, завоеватели не проходили через город, ОН будет сидеть на этом месте и прода-

вать свой товар. Он ни за кого и не против кого. Он всем готов угодить, если это сулит ему прибыль.

ДЕТЕКТИВ

Этот человек уже много лет живет на одной из лондонских улиц. Каждое утро после легкого завтрака, одетый в свой серый костюм, опираясь на тросточку, он отправляется в свое агентство. На его счету немало раскрытых тайн, и он всегда оказывается в нужное время в нужном месте. Он, в самом деле, проницателен, умен, наблюдателен, умеет увидеть главное. Блестящая логика детектива позволяет распутывать самые загадочные и парадоксальные преступления. По Лондону ходят легенды о его особом методе раскрытия преступлений.

После просмотра инсценировок можно обратиться к ребятам со следующими словами:

Друзья, я надеюсь, что вы запомнили названия типов ролей, а теперь поговорим о них серьезно. И для начала определим тип роли наиболее подходящий для каждого из вас. Внимательно прослушайте каждое утверждение и оцените как верное ли не верное, применительно к себе отметив напротив номера вопроса плюс или минус. Итак, внимание.

ТЕСТ

на определение типа роли
(в основе методика В. Мегедь и А. Овчарова)

1. Вы не любите выяснять причины ссор и недоразумений.
2. Вы реалист, не любящий пустых фантазий, практичны и деятельны, уверены в себе.
3. Вы склонны идти на компромиссы в делах ради хороших отношений.
4. Вы хорошо предвидите будущее, часто вспоминаете прошлое, стремитесь к новизне и переменам.
5. Ставите разум выше чувств, объективно судите о людях, независимо от симпатий.
6. Многие вещи любите делать своими руками, проверяете результаты, сделанного вами и другими.
7. Вас интересуют чувства и взаимоотношения между людьми.
8. Склоны к колебаниям и сомнениям, не всегда уверены в себе, рассеянны.
9. Предпочитаете не обсуждать темы личной жизни, своей и других.
10. Предпочитаете не распыляться на несколько дел сразу: тщательно занимаетесь одним.
11. Стараетесь делать другим приятное, говорить комплименты.
12. Больше тяготеете к теории, чем к практике.

Обработка. Подсчитайте утвердительные ответы на вопросы, соответствующие каждой из цифр:

детектив - 1, 5, 9

предприниматель- 3, 7, 11

защитник- 2, 6, 10

преобразователь - 4, 8, 12

Теперь вы можете определить наиболее подходящий для себя тип роли. Вот таблица, где представлены те личные качества и умения, которые необходимы для успешного исполнения того или иного типа. Я раздам вам в каждую команду по одной таблице. Прочитайте их внимательно и постарайтесь подобрать наиболее подходящий для каждого из участников группы тип роли.

ТАБЛИЦА
Соотношение качеств личности
и коммуникативных умений с типами ролей.

Качества личности	Необходимые умения	Сущность игровой задачи	Тип роли
Ответственность, требовательность, принципиальность, способность к логическому мышлению, волевые качества	Давать поручения, требовать от партнеров по общению выполнения данных поручений	Сохранить без изменения определенное положение вещей, выражающееся в игровых отношениях	Защитник
Способность вести за собой: увлекать собственными идеями, внушать доверие, находить общий язык с разными людьми, интуиция,	Убеждать, завоевывать доверие окружающих, владеть аудиторией	Изменить определенное положение вещей в имитируемой ситуации	Преобразователь
Способность к практическому мышлению, инициативность, способность находить компромисс	Умение договариваться с партнером по общению, умение влиять на партнера, слушать	Поменять некоторые игровые предметы на другие, при этом приобрести качественную или количественную "прибыль".	Предприниматель
Способность к логическому мышлению, интуиция	Умение анализировать ситуацию общения, прогнозировать поведение партнеров по взаимодействию	Проанализировав всю систему игровых отношений, найти один единственный верный (заложенный авторами игры) вариант собственных действий и реализовать его	Детектив

Третий этап служит освоению игровых действий участниками. Обратится к ним можно с такими словами:

Друзья! Для того, чтобы успешно решать игровые задачи немного потренируемся. Сначала проговорим, как общаться и взаимодействовать в ситуационно-ролевой игре, затем отработаем отдельные приемы на практике. Для осуществления опробования нами были разработаны и подобраны специальные упражнения. Упражнения обеспечивают успешное овладение:

- наблюдением в игре,
- публичное выступление,
- решением логических задач,
- целевым диалогом (у каждого участника подобного диалога есть строго определенная цель),
- убеждением партнеров по игре,
- разрешением конфликта,
- установлением контакта,
- сбором игровой информации,
- руководством группой.

УПРАЖНЕНИЕ № 1 "Выборы".

Дайте ребятам следующую инструкцию: "Друзья я приглашаю Вас включиться в предвыборную кампанию по выборам президента Цветочного города и т.д. Предлагаю Вам разделить на три группы: первая поддерживает кандидата Знайку, вторая - кандидата Незнайку, третья - Пончика. Выберите этих трех героев из Вас, а также двух доверенных лиц. Итак, первое, что надо сделать: доверенное лицо должно представить кандидата на роль мэра Цветочного города. Второе - это предвыборная речь кандидата. На подготовку Вам десять минут". Начать разыгрывание ситуации можно словами: "Внимание! Наши микрофоны и телекамеры установлены в пресс-клубе партии Знайки."

УПРАЖНЕНИЕ № 2.

Необходимые материалы: два комплекта карточек по количеству участников. Первый - с именами литературных или кино-героев из трех произведений (например, "Буратино", "Три мушкетера", "Санта-Барбара" и т.д.). Второй - карточки, на которых написаны такие же имена и вопросы самого незамысловатого содержания. Например: "Мальвина. Какой у нее любимый цвет?", "Кардинал Ришелье. Какая у него любимая книга?" и т.д. Сначала Вы выдадите ребятам первый комплект карточек и дадите задание, не называя себя и произведение, выявить всех героев и собраться по группам. Для усложнения можно ввести дополнительные условия ("Мы на балу у графа Ростова" или "В маленьком японском кафе в 1945 году" и т.д.). После того как ребята собрались по группам, нужно всем представиться и прикрепить карточки с именами в качестве визиток. Следующее задание необходимо сначала объяснить, а потом уже выдать карточки из второго комплекта. Объяснение может быть следующим: "Сейчас каждый из вас получит новую карточку. На ней будет написано имя одного из присутствующих здесь героев. Ваша задача - выяснить у него тот вопрос, который так же написан на карточке. Но одно условие: это нужно сделать так, чтобы он не догадался, какой из заданных в беседе вопросов был самым главным. Кроме того, нужно постараться за 10 минут поговорить с 3-4 участниками упражнения, чтобы тот, кто указан в Вашей карточке, не узнал, кто с ним должен был побеседовать. Но не забывайте, что и с Вами тоже кто-то желает поговорить." По истечении установленного времени проводится обсуждение упражнения. Вопросы следуют в таком порядке: Как Вы считаете, у кого в карточке было написано Ваше игровое имя?

Какой самый главный вопрос этот человек Вам задал?

Правильность ответов сразу же проверяется.

УПРАЖНЕНИЕ № 3

Следующее упражнение комплексное, то есть помогает тренировать и умения целевого диалога, сбора информации, умение убеждать и вести переговоры. Для данно-

го упражнения Вам понадобятся игральные карты 4 туза, 4 короля, 4 дамы, 4 валета. Начните его так:

Ребята! Прежде всего, запомните несколько карточных комбинаций: «Треугольник» – три карты одного достоинства, «Каре» – четыре карты одного достоинства, «Два плюс два» – две карты одного достоинства и две – другого, «Два плюс три» – три карты одного достоинства, а две – другого.

Сейчас я раздам каждому из вас игральные карты. Получив карту, не спешите ее демонстрировать окружающим, более того, я пока запрещаю вам это делать. Прошу всех быть внимательными и усвоить инструкцию: вы должны поговорить с большим количеством игроков, и выяснить какие у кого из них карты. Сообщать масть и достоинство своей карты можно, только не называя прямо. По моей команде вы должны составить требуемую комбинацию. Итак, первая комбинация будет два плюс два. Пожалуйста, у вас семь минут.... Внимание, по моему третьему хлопку соберитесь группами в составе два плюс два. Раз, два, три. Ну, что же, проверим.

Осуществляя проверку, отметьте те группы, которые не ошиблись и в тоже время не действовали напролом. Продолжение данного упражнения может быть таким.

Ребята! Сдайте карты. Давайте усложним задачу. Попробуйте обойтись без слов, вам придется воспользоваться жестами и мимикой. Я даю вам те же семь минут. Комбинация на этот раз будет – «каре».

Далее по аналогии с предыдущей частью упражнения. Третья часть этого упражнения может предполагать следующие:

Друзья! Установим иерархию комбинаций. Первое место – «три плюс два», второе – «каре», третье – «два плюс два», четвертое – «треугольник». Теперь вы сами вправе выбрать комбинацию и договориться с партнерами. Учтите только, что лучше всего попасть в «три плюс два». Можно приступать. (через семь минут)... Я думаю, что все уже готовы. После третьего хлопка соберитесь группами.

Четвертый этап работы связан с помощью старшеклассникам в определении своей неигровой цели на игру:

Теперь, когда мы с вами научились играть можно попытаться ответить на самый сложный вопрос: «С какой целью каждый из нас будет участвовать в данной игре?» Для начала заполним карточку.

КАРТОЧКА

Моя цель на игру

	Сильные стороны моего общения	Слабые стороны моего общения	Типы ролей мне подходят в таком порядке	Если я буду играть этот тип роли, то я поставлю перед собой задачу
1.				
2.				
3.				
4.				

Методические рекомендации при проведении игры

Пятый этап направлен на то, чтобы все участники игры хорошо представляли общую легенду игры и свою индивидуальную вводную, получили игровой инвентарий и знали, как им воспользоваться.

Каждая ролевая игра моделирует ситуацию далекую от действительности. И каждый раз участникам игры предстоит перевоплощение. А что бы «вжиться в образ» нужно не только знать биографию и характер своего героя, нужно представлять и чувствовать эпоху, в которой происходит действие. Поэтому, прежде всего, познакомимся с местом и временем игры.

ЗАМОК

Когда-то давным-давно, везде во всем мыслимом и немыслимом пространстве царил беспорядок - Хаос. Это был мир, в котором не нашлось бы ни одного более-менее постоянного предмета. Все там текло, все изменялось, даже люди могли быстро менять свой облик. Но вот двое из них решили создать мир стабильности и гармонии и бежали из Хаоса. Это были волшебник Дворкин и его сын Оберон. Им удалось добыть магический кристалл, в котором Дворкин увидел первооснову нового мира – образ Первозданного Лабиринта. Тогда Дворкин выбрал ровную площадку и начертил магическим кристаллом, названным в последствии Камнем Правосудия, Первозданный Лабиринт. Так возник мир порядка, гармонии и стабильности, получивший название Янтарь. Янтарь – Истинный Город, подобно Солнцу, рассыпающему свои лучи отбросил множество отражений – множество непохожих друг на друга миров. Они существуют до тех пор, пока Хаос не поглотит Янтарь. Вскоре Истинный Город заселили люди. Часть из них пришла из Хаоса, другие возникли вместе с Янтарем. Все они присягнули на верность Оберону, ставшему первым королем. Король женился, у него рождались дети – принцы и принцессы Янтаря. Так как король не был похож на монаха, детей от его многочисленных браков было тоже не мало. В один злосчастный день Оберон – гроза и правитель Янтаря исчез, не оставив никаких указаний о преемнике на троне Истинного Города. Для того чтобы решить вопрос о престолонаследии, здесь в Королевском замке собрались многие из принцев и принцесс. Каждый из них придерживается собственного взгляда на эту проблему, так как старшинство среди детей Оберона установить достаточно сложно.

Еще одно омрачает эту встречу. Вчера у западной стены замка был убит принц Джулиан. Расследование этого убийства взял на себя принц Эрик. С самого начала было ясно, что это еще один эпизод в борьбе за власть. Вообще между детьми Оберона отношения, мягко говоря, не совсем доверительные. Поэтому фраза» Я доверяю ему, как брату» из уст принца Янтаря могла означать только одно- полное недоверие.

Политическая обстановка вокруг Янтаря также не проста. Во-первых, – это давнее противостояние с Хаосом. Они конфликтуют всегда, даже если не находятся в состоянии войны. В центре конфликта страх. Янтарь основан на категориях: причина и следствие, порядок, иерархия и закон. Хаос, судя по названию, основан на отсутствии всего этого. Очевидно, что Янтарь и Хаос не могут сосуществовать. Где силен Янтарь, там слаб Хаос, и наоборот.

Не так давно, во время последней войны Янтарь и Хаос, Лабиринт – сердце Янтаря был испорчен. И тогда принц Корвин начертил Камнем Правосудия свой Лабиринт. Легенда о тех днях рассказывает, о появлении Оберона и его попытке восстановить первоначальный Лабиринт. Чем все это закончилось, никто доподлинно не знает.

На данный момент войны между этими двумя мировыми началами нет. Но положение осложняется рядом нерешенных проблем. Для переговоров с правительством Янтаря сюда из Хаоса было направлено посольство.

Вторая проблема – это отношения Янтаря и Ратнья (подводного отражения Истинного города). Уже много лет жители этого ближайшего отражения требуют полной независимости от произвола правителей Янтаря. Сейчас во главе движения за независимость принцесса Льюилл.

В одиночку Вам трудно будет справиться с организацией и управлением игрой, поэтому найдите себе помощников - одного-двух человек. Они, также как и Вы, получают звание мастера. Если же Вы желаете как-то обозначить свое первенство и превосходство, то назовите себя "Старший мастер". Один из Ваших помощников будет обеспечивать волшебство – выдавать карточки с заклинаниями.

А теперь за дело. Совет №1. Приступать к организации игры можно лишь после того, как Вы полностью прочитали разработку и разобрались в ней.

Совет №2. Начинать игру можно только после того, как Вы оборудовали игровое пространство и приготовили игровой инвентарий.

Совет №3. Начинать игру можно только после того, как Вы подготовили и проинструктировали игроков.

Давайте разберемся в советах-заповедях поподробнее. Поскольку в ролевых играх все принято делать "понарошку", Вам не придется арендовать для игры ни замок, ни особняк иное экзотическое здание. Игра с успехом может пройти в обычной школе, клубе или загородном лагере. Надо будет лишь, подключив воображение, представить, что привычные комнаты и кабинеты - это и есть территория замка. Всего помещений для игры Вам понадобится два:

Гостиная и Подземелье.

Самым главным помещением будет Гостиная. Именно в ней будут происходить основные события игры, а поэтому ее надо специально оборудовать. Лучше всего, если в Гостиную будут расположены 3- 4 столика и диваны. При этом кое-что можно сделать не "понарошку". Например, кофе, чай, пирожное могут быть самыми настоящими, также как и чашки и самовар. Напитки и сладости смогут брать со специального столика. И уж совсем будет хорошо, если Вы принесете магнитофон и включите ненавязчивую и спокойную музыку.

Подземельем может быть небольшая комната, соединенная с Гостиной коридором или переходом. Для придания комнате вида подземелья можно завесить окна темными шторами и поставить свечи. На полу, в центре комнаты нужно нарисовать или выложить из цветной фольги замысловатый узор, напоминающий Лабиринт. Около Лабиринта поставьте стул для мастера, который и будет выдавать карточки заклинаний.

Ну и, наконец, игровое пространство будет включать в себя ту часть коридора, которая соединяет вышеназванные три игровые комнаты в игре, можно назвать эту часть игровой территории. Очень желательно, чтобы в непосредственной близости от места игры находились туалет и умывальник. Если Вы, например, проводите МИГ в школе, в качестве игрового пространства можно использовать три соседних кабинета и коридор длиной 15-20 метров при условии, что рядом будут санузлы.

Помимо подготовки игрового пространства от Вас потребуется подготовка игрового реквизита. О нем Вы узнаете чуть позже, когда познакомитесь с "биографиями" всех героев - иначе Вам непонятно будет его предназначение. Но собрать реквизит надо заранее, до начала ознакомления игроков с правилами игры.

А работа с игроками - это, пожалуй, наиболее важная и сложная часть игры. И начать ее следует с отбора 15-и желающих. Конечно, играть можно и в чуть большем и в чуть меньшем числе. Но все же оптимальное число участвующих в игре - 15. И отобрав их, надо сразу назначить время и место встречи (не для игры, а для получения инструкций). Готовиться будущим игрокам к этой встрече не надо, чего нельзя сказать о Вас. Вам надо подготовиться основательно. Прежде всего, Вам нужно распределить роли. (Это делаете только Вы!). Распределить на роли не так просто, как кажется на первый взгляд. Ведь она в идеале должна соответствовать по типу индивидуальным особенностям игрока. Поэтому положите перед собой список участников, проанализируйте мысленно их способности, склонности, социальный статус в группе, а потом, читая индивидуальные характеристики героев, примеривайте какую роль какому игроку можно доверить. Не страшно, если Вам придется многократно "перетасовывать" участников. Важно, чтобы окончательный состав мог "вытянуть" игру.

Поскольку в данной игре некоторые участники имеют одинаковые игровые задачи и являются по легенде напарниками, то целесообразно сделать так, чтобы один из них был более "сильным", а другой - менее "сильным" игроком. Если два самых "сильных" игрока будут работать в паре, то они быстро выполнят свою задачу, и игра потеряет интерес для остальных участников. Вот роли, предполагающие партнерские отношения:

Корвин – Флори – Блейз

Рендом - Виаль – Льюилл

Бранд – Коралл - Жерар

Дара - Мандор- Мерлин.

Рекомендуем Вам назначить более "сильных" игроков ребят - общительных, способных решать коммуникативные задачи и действовать в экстремальной обстановке в первую очередь на роли Корвина, Эрика, Рендома, Бранда, Льюилл.

Идеально, если игроков -15 человек (6-девушек и 9 юношей). В этом случае юношам лучше предложить роли: Бранда, Корвина, Мандора, Мерлина, Рендома, Эрика, Жерара, Блейза, Кевина, а девушкам: Льюилл, Виаль, Флори, Фионы, Дары, Коралл. При распределении ролей может возникнуть еще одна проблема: "Как быть, если среди 15-ти желающих играть оказалось 10 юношей и 5 девушек, а игра рассчитана на 9 мужских и 6 женских ролей? Действительно оптимальный состав 9 парней и 6 девушек. Но игру можно провести и при таком соотношении 10 женских ролей и 5 мужских. В этом случае некоторые мужские роли надо "переделать" на женские. Легче всего поддаются переделке: мужские роли Кевина (Веста), Жерара (Лорена), Блейза (Дейдра), Мандора (Джулия). и как показывает опыт ничего страшного в этом нет. Порой девушки отыгрывают роли изначально заданные как мужские, не хуже юношей. Игру также можно провести при соотношении 13 юношей и 2 девушки. "Переделать" можно 4 роли: Виаль (Люк), Фионы (Джарт), Флори (Бенедикт), Льюилл (Делвин). Изменений Вам придется произвести не больше. Изменить имена и адаптировать легенды.

Таким образом, возможны рамки изменения количества юношей и девушек в игре: юноши - минимум 5, максимум 13, девушки: - минимум 2, максимум 10. Конечно, игру можно провести и в сугубо женской, и в сугубо мужской аудитории. В этом случае помимо изменения окончаний необходимо будет внести серьезные коррективы и в биографические сведения.

Если у Вас менее 15 игроков, не печальтесь! Отбросьте часть ролей и проводите игру. Во-первых, можно отбросить одного из напарников и передать оставшемуся – необходимую информацию и игровые средства.

Ну, а если оказалось, что у Вас менее 10 игроков, мы можем Вам посоветовать перенести игру на другое время, когда наберется необходимый минимум. Не беда, если желающих чуть больше, чем 15. Правда в этом случае Вам придется придумать несколько легенд (не больше 3-4).

На доигровой встрече должны присутствовать все (!) 15 участников. Неявка хотя бы одного из игроков может привести к серьезным осложнениям. Донесите эту мысль до всех ваших ребят, особенно до тех, кто имеет привычку опаздывать.

А саму доигровую встречу можно условно разделить на две части. Первая - общая беседа, вторая - разговоры один на один.

Уважаемые господа!

Только что все вы прибыли в Королевский замок Янтаря. Уж не знаю, хорошо это или плохо, но практически все вы являетесь родственниками. Разрешите представить принцессы Янтаря: Флори, Льюил, Фиона, Коралл,

принцы Янтаря: Эрик, Жерар, Корвин, Бранд, Блейз, Кевин, Рендом, Мерлин, послы Хаоса: принцесса Дара и лорд Мандор.

Как известно, для королевской семьи Янтаря их карточная колода сама жизнь, поэтому у каждого из Вас своя карта. Эта карта – Ваши магические способности –она неотъемлемая часть игрового образа (Вы не можете ее никому передать до окончания игры). С помощью карт мы сможете совершать магические действия. Для того, чтобы совершить волшебство Вам необходимо:

Во-первых, знать волшебное значение карточной комбинации. Все возможные комбинации изображены на стенах гостиной. Вот – они, посмотрите (Как уже указывалось на стенах игровой комнаты можно повесить плакаты с изображением восемь комбинаций, которые имеют игровое значение).

Во-вторых, Вам необходимо собрать игроков, которые имеют те карты, которые необходимы для составления комбинации.

В-третьих, Вы должны подойти к Лабиринту и показать каждый индивидуально мастеру свою карту. Если мастер говорит, что магия Лабиринта позво-

ляет сотворить заклинание, тот, кому данное заклинание нужно может получить карточку с заклинанием.

Принц Бранд
(тип роли «преобразователь»)

Вы замкнуты, легко поддаетесь переменам настроения, но свои проблемы решаете с упрямой решительностью. Раз, встав на путь, Вы не желаете менять направление. Могущественный и задумчивый Вы один из самых романтических деятелей Янтара.

Ученик Дворкина Вы потратили массу усилий на овладение секретами магии. И все ради одной цели - короны Янтара. Королем Янтара может стать лишь тот из принцев, кто соберет комбинацию из четырех тузов и джокера или из трех тузов и двух джокеров.

В хрониках Корвина Вы были главным злодеем, пытались исказить Лабиринт Янтара, приобретая, таким образом, власть, равную власти создателя, но Корвин помешал исполнению Вашего плана создав новый Лабиринт.

Тогда Вы поставили своей целью овладеть Камнем Правосудия, который на Ваш взгляд не менее важен в борьбе за власть. Хранителем Камня последнее время являлся Джулиан. В одном из разговоров он заявил, что Вы получите Камень только через его труп. Выбора не оставалось и Вы вызвали Джулиана на дуэль. На этот раз удача улыбнулась Вам, и не случайно. Вы неплохо подготовились к поединку с Джулианом:

во-первых, Вы добыли записку следующего содержания:

«... Единственным препятствием к выполнению нашей цели является Эрик, но его поддерживает Джулиан. Этот вопрос надо решать как можно скорее... Льюилл»

во-вторых, Вы подбросили записку Кевина, которая предназначалась Вам убитому Джулиану, в этой записке Кевин назначал Вам свидание у западной стены замка в полдень. Не задолго до назначенного времени Вы встретились с Джулианом в том же месте и убили его в честном поединке.

в-третьих, Вы взяли плащ Корвина из его гардероба и сделали так, чтобы плащ заметили стражники.

После убийства Вы спустились в Ратня и попросили политического убежища у Льюилл. Но за это Вам пришлось отдать ей Камень правосудия (туз крестей). Выбравшись из Ратня, Вы надеетесь обменять камень на записку или получить его от Эрика, после конфискации у Льюилл.

Итак, Ваша задача стать королем Янтара.

Ваша карта - король бубен.

Не забудьте получить у мастера записку Льюилл.

Принцесса Фиона
(тип роли «детектив»)

Вы в прошлом активно участвовали в событиях Янтара. Саркастическая остроумная и способная быть невероятно несносной, Вы были противницей Корвина. Вместе с Брандом Вы дольше, чем все остальные принцы и принцессы учились у Дворкина магии. Это привело Вас к убеждению, что управлять Янтаром могут только люди, познавшие магию истинного Лабиринта.

В свое время, Вам удалось узнать все комбинации: «два плюс два», «треугольник», «три плюс два», «каре», «флеш» (на тузах и на королях), «стрит» (одной масти и разных мастей). Но что они означают – это, и есть главный вопрос.

Вам стало известно, что Оберон восстановил первоначальный Лабиринт, карта Лабиринта – туз бубен.

Сейчас Вас огорчает подозрение в причастности к убийству Джулиана. Единственный человек, который может подтвердить ваше алиби - Корвин, которым Вы в момент убийства разговаривали в столовой замка.

Итак, Ваша задача: собрать восемь заклинаний, т.е. узнать значение восьми карточных комбинаций.

Ваша карта дама бубен.

Принцесса Виаль
(тип роли «преобразователь»)

Вы занимаетесь лепкой. Ваши произведения восхищают своей простотой, которая выдает величайшее внимание автора к деталям. Через спокойствие своего искусства и через спокойствие Вашей личности Вы косвенно изменяете атмосферу королевского замка. Вы спокойно относитесь к событиям в Янтаре, предпочитая вместо интриг полностью поддерживать действия Блейза (Фамилия и имя игрока), которого Вы цените за веселый нрав и Льюилл (Фамилия и имя игрока), с которой Вы разделяете мнение о необходимости политической независимости Ратнья. Врагов у Вас нет. Однако Вам известны противники самостоятельности Ратнья и в первую очередь это Эрик (Фамилия и имя игрока), который имеет союзников в подводном городе. Но кто это Вам не известно.

Чтобы обезопасить своих друзей от чар недоброжелателей Вы овладели волшебством снятия заклинаний. (Это комбинация 2+2. То есть, по две карты одного достоинства. Например: два короля плюс два туза или два валета плюс две дамы и т. д.

Итак, Ваши цели: добиться признания королем Янтара самостоятельности Ратнья.

Ваша карта туз червей.

Принцесса Коралл
(тип роли «преобразователь»)

Вы новый член королевской семьи, но уже вряд ли осмелится поставить Вам это в вину. Пройдя Лабиринт при загадочных обстоятельствах, Вы считаете себя настоящей принцессой Янтара и Ваши амбиции ни чуть не меньше, чем у принца Эрика, который хочет, во что бы то ни стало занять трон. Всю жизнь Вы мечтали царствовать. И ни в каком, ни будь отражении, а в Янтаре. Но.... По сложившейся традиции, которая имеет силу закона, управлять Янтарем может только мужчина и Ваши шансы стать единовластным правителем, практически равны нулю. Поэтому в своей игре Вы сделали ставку на Эрика. Ваш план предельно прост. Вы помогаете ему стать королем, а в замен требуете, чтобы он взял Вас замуж.

Зная, что ничто не делается само по себе, Вы начали активно действовать. Вы перехватили записку Льюилл кому-то из принцесс, в которой говорилось о Джулиане и необходимости устранения Эрика. Вся сложность политической игры Вам не ясна, тем более что эта записка пропала при загадочных обстоятельствах. Наверное, на Вас просто подействовали магией и забрали записку. Хотя это только предположение, Вы все же выучили заклинание, которое способно снимать магические чары. Это комбинация два плюс два. Например: два валета и две десятки.

Итак, Ваши цели: добиться коронации Эрика и стать его женой.

Ваша карта дама пик.

Принцесса Дара
(тип роли «преобразователь»)

Мать Мерлина (Фамилия и имя игрока) и бывшая супруга Корвина (Фамилия и имя игрока), которого Вы любите, и по сей день, хотя открыто оказываетесь это признать. Вы упрямы и изобретательны, ужасно любите интриги, хотя нередко тер-

пите поражения. Связанная рациональностью значительно меньше, чем жители Янтара, Вы способны вырваться из круга традиционных мыслей и перекроить все на свой, абсолютно уникальный манер. Именно поэтому Вы решили, что причиной вражды между Янтарем и Хаосом является усиление одного из противостояний – Янтара, из-за того, что Камень Правосудия находится в так называемом «Истинном городе». Вы убеждены, что Камень Правосудия должен быть возвращен в Хаос, для восстановления равновесия. Не маловажную роль в установлении равновесия играет политика короля Янтара. Поэтому Вы заинтересованы, чтобы на трон в истинном городе сел миролюбивый король.

Уже давно Вам стало известно, что Корвин создал второй Лабиринт, взамен испорченного Лабиринта Оберона. По всей вероятности до сих пор Янтарь живет по Лабиринту Корвина. Хотя у этой гипотезы есть свои сильные и слабые стороны. Проверить это можно, только попав в Лабиринт, что было практически не возможно из-за удаленности Янтара и Хаоса.

Вы прибыли в Янтарь в числе послов Хаоса. В посольство кроме Вас входят лорд Мандор (Фамилия и имя игрока) и принц Мерлин (Фамилия и имя игрока).

Итак, Ваши цели: подписать мирный договор с королем Янтара и вернуть Камень Правосудия в Хаос.

Ваша карта десятка крестей.

Лорд Мандор (тип роли преобразователь)

Человек значительных талантов и знаний, вы словно перенесены из итальянского Ренессанса отражения Земля. Вы великолепно умеете выстраивать планы, плести интриги, но не менее способны к искреннему уважению и восхищению.

Вы прибыли в Янтарь в числе послов Хаоса. В посольство кроме Вас входят Дара (Фамилия и имя игрока) и Мерлин (Фамилия и имя игрока).

Цель Вашего визита в Истинный город заключение мирного договора между королем Янтара и императором Хаоса, но вся сложность Вашей миссии заключается в том, что трон Янтара пустует. И мирный договор подписывать не с кем. Политическая ситуация в Янтаре не благоприятствует ведению мирных переговоров, так как между претендентами идет ожесточенная борьба за власть. Это все, что Вам известно о внутреннем положении дел в Янтаре. Большим объемом информации владеет Мерлин, который в последнее время был здесь частным гостем.

Итак, Ваша задача подписать мирный договор с королем Янтара.

Ваша карта девятка крестей.

Принцесса Льюилл (тип роли преобразователь)

Вы тихая и спокойная. Успокаивающе влияете на события во время беспорядков между царствия. Но в отличие от других Вы совершенно не заинтересованы в делах двора, предпочитаете спокойную жизнь в Ратнья бесконечным интригам, которые занимают братьев и сестер. Их игры далеки от Вас, но когда принц Эрик заявил о необходимости установить контроль над Ратнья, Вы были оскорблены до глубины души. И то, что Вы согласились взять под свою защиту принца Бранда, который бежал из Янтара после гибели Джулиана, означало только одно – открытое противостояние с Эриком, которого к тому же поддерживает принц Жерар. Понимая, что борьба будет вестись без правил, вы постарались найти как можно больше козырей. И первый козырь это Камень Правосудия, который Вам отдал Бранд, в замен на Ваше покровительство. Второе – магическое заклинание подчинения. Для его сотворения необходимо собрать «одномастный стрит». Это пять карт одной масти, собранные по порядку. Например: туз, король, дама, валет, десятка.

Ваша миссия могла бы считаться безнадежной, если бы не верные союзники Коралл, Виаль, Рендом. Не так давно произошел инцидент. Вы написали записку Виаль

следующего содержания: «Единственным препятствием к выполнению нашей цели является Эрик, но его поддерживает Джулиан. Этот вопрос надо решать как можно скорее...Льюилл». Вы передали записку через Коралл, но до Виаль Ваше послание не дошло. Если этот документ всплывет, ничего хорошего ожидать не стоит.

Итак, Ваша задача добиться политической самостоятельности Ратнья и признания королем Янтая закона о том, что Ратнья не обязана выдавать, кого бы то ни было, по требованию Янтая.

Ваша карта дама червей, карта Камня Правосудия туз крестей.

Принц Жерар (тип роли «детектив»)

Вы громоздкий, могучий, устрашающий человек. Однако более искренны, нежели любой из Ваших братьев и сестер. Вы доверчивы к другим и бесспорно лояльны по отношению к королевской власти. Вы на стороне Янтая, просто и честно. Поэтому Эрик доверил Вам охранять корону Янтая.

В последнее время Вы часто бываете у Лабиринта, наблюдения за ним не оставляют сомнения в том, что у Лабиринта есть карта и это карта – туз бубен.

Подозрение у Вас вызывает появление здесь и теперь посольства Хаоса. Ратуя за спокойствие Янтая, Вы поставили себе целью узнать, нет ли у посольства какой либо скрытой миссии. Тем более, что обстановка в Янтаре действительно напряженная: убит принц Джулиан, убийца скрылся в Ратнья, Льюилл отказывается его выдать. Того и гляди, объявит о политической самостоятельности. Вы решили воспрепятствовать беспорядкам и выставить кордоны у входа в подводное отражение Янтая. Стража принесла Вам записку, найденную у погибшего Джулиана. Она является вещественным доказательством, и Вы придаете ей большое значение в расследовании.

Итак, Ваша задача – узнать скрытую цель посольства Хаоса.

Ваша карта – валет пик.

Не забудьте получить у мастера корону Янтая и найденную записку.

Принц Рендом (тип роли «преобразователь»)

Вы создаете впечатление неустойчивого, легкомысленного человека, которого интересуют только дамы, вино и музыка. Но на самом деле это не так - проблемы наследования престола Вас волнуют не меньше, чем остальных членов семьи. По Вашему мнению, на престол должен взойти тот, кто больше всех заботится о благе Янтая, а не об удовлетворении своих амбиций. И Вы как нельзя лучше подходите на эту роль.

Ратуя за благо Янтая, Вы узнали несколько заклинаний, с помощью которых можно закрыть и открыть вход в Лабиринт. Закрыть Лабиринт можно, используя комбинацию треугольник. Три карты одного достоинства. Например: три короля, три дамы, три валета и т.д. Открыть – с помощью комбинации - два плюс два. (Например: две дамы и два короля и т.п.).

Накануне Праздника Единорога (именно тогда, когда погиб Джулиан) Вы собирались на охоту, слышали, как возмущался принц Корвин по поводу пропажи плаща. Правда, тогда Вы не придали этому большого значения. Но когда услышали, что подозреваемый в убийстве похож на Корвина, Вы невольно вспомнили это происшествие. Ведь взять плащ мог только кто-то из своих. И быть это мог кто угодно, кроме Эрика (Фамилия и имя игрока), так как в момент убийства Вы разговаривали с ним в его кабинете.

Как один из претендентов на корону Янтая, Вы знаете, что карта короны туз пик, но к великому сожалению Вы не один, кто владеет этой информацией. По своей натуре Вы очень миролюбивый человек и это определило Вашу позицию по отношению к требованию Ратнья о предоставлении ей политической независимости. Вы

считаете, что свободная и независимая Ратня принесет намного больше пользы Истинному городу, и поэтому во всем поддерживаете Льюилл (Фамилия и имя игрока) и Виаль (Фамилия и имя игрока).

С детства Вы помните закон Оберона: «Королем Янтая может стать лишь тот из принцев, кто соберет комбинацию из четырех тузов и джокера или из трех тузов и двух джокеров».

Итак, Ваши задача: стать королем Янтая, если взгляды других претендентов на престол расходятся с – Вашими.

Ваша карта король червей.

Принцесса Флори (тип роли «преобразователь»)

Интересов у Вас не много, в основном это власть, здоровье, интриги. Вы склонны к наглости и щегольству, любительница зрелищ, верующая в утверждение: «Умеренность суть ничто». Больше всего Вас пугает возможность оказаться «не на той стороне». По этой причине Вы легко меняете объект своего служения, ни к кому вообще не ощущая истинной верности. Хотя... Наверно Вы любили своего брата Джулиана, ведь его убийство вызвало у Вас жгучее желание отомстить убийце. Ведение расследования взял на себя Эрик, но так как он разговаривал с Вами очень грубо и почти все его вопросы были бестактны. Вы отказались помогать ему и не рассказали ему о том, что видели, как Кевин и Джулиан мерились силой через карты. Вы надеялись сами разобраться во всем, и это привело к тому, что Эрик обвинил Вас в причастности к убийству, что еще больше разозлило Вас. Вы даже хотели превратить его в камень (комбинация 2+3, например две дамы и три валета) минут на десять, но потом одумались.

В расследовании убийства Вы решили опираться на помощь представителей посольства Хаоса, которые вызывают Ваше искреннее уважение и симпатию только за то, что они из Хаоса. Побывать там и окунуться в тайные интриги Двора Хаоса – Ваша мечта с детства. Поэтому Вы решили, во что бы это ни стало попасть в посольство, а затем быть представленной при Дворе. Для этого Вы всеми средствами стараетесь помочь послам в выполнении их миссии.

Итак, Ваши цели: попасть в посольство и узнать, кто убил Джулиана.

Ваша карта дама крестей.

Принц Корвин (тип роли «преобразователь»)

Вы много времени провели на отражении Земля, поэтому так не похожи на остальных принцев Янтая. Понимая, что от спокойствия Янтая зависит спокойствие множества отражений, Вы готовы сделать все возможное для того, чтобы восстановить мир в истинном городе. Когда был разрушен Лабиринт Оберона, Вы с помощью Камня правосудия создали свой Лабиринт. Но для Вас остается загадкой, по какому Лабиринту живет Янтая, ведь Оберон все-таки попытался восстановить истинный Лабиринт.

Вас потрясло убийство Джулиана, которому Вы доверяли как другу и даже отдали на хранение Камень Правосудия. У Вас не вызывает сомнения то, что это преступление совершил кто-то из принцев. И еще больше укрепил Вашу уверенность тот факт, что Камень Правосудия в данный момент находится у кого-то из королевской семьи. Вы не знаете у кого точно, но чувствуете его присутствие в замке.

Во время убийства Джулиана Вы разговаривали в столовой с Фионой и жаловались ей на то, что у Вас пропал плащ, и кто-то рылся в Ваших бумагах. Вы также обсуждали возможные кандидатуры на престол и очень не лестно отзывались об Эрике. Фиона полностью разделяла Ваше мнение.

После убийства Джулиана расследование стал проводить Эрик, и основным подозреваемым стали Вы, т.к. многие якобы видели, как Вы убегали с места преступления в Ратнья.

Стать королем Янтая можно, если собрать тузовый флеш. То есть четыре туза и джокер или три туза и два джокера и т.д.

Итак, Ваши цели: стать королем Янтая.

Ваша карта король крестей.

Кевин

(тип роли «преобразователь»)

Вы сильны духом и телом. Вы смягчающе действовали на двор Янтая. Вы способны пошутить на междоусобной ненависти королевской семьи и часто брали на себя роль повесы, ради того, чтобы оттянуть гнев своих братьев на себя, но, тем не менее, Вы достаточно своевольны и не доверяете ни одному из братьев, если убеждены, что тот действует против Янтая. Вы готовы драться с любым, кто угрожает трону.

Сейчас Вы более уверены в Бранде. Именно с ним Вы хотели встретиться у западной стены замка и именно ему Вы написали записку, найденную почему-то стражниками на месте убийства Джулиана. На встречу с Брандом Вы несколько опоздали, поэтому у западной стены Вас встретила стража, которая сообщила Вам об убийстве. Подходя к месту встречи, Вы обратили внимание на человека, который стремительно спускался в Ратнья. Вначале Вы приняли его за Корвина, так как незнакомец был одет в черный с серебром плащ. Вы еще тогда подумали: «Соберись с Брандом встретиться, а Корвин носится как ненормальный!»

Вы, пожалуй, меньше всех сожалеете о смерти Джулиана. Ваши отношения с ним складывались в последнее время непросто. Яблоком раздора был пост принца регента. Сколько бы раз Вы не убеждали упрямого Джулиана в том, что избрание регентом Блейза - глупость, он оставался непреклонен. Однажды Ваша ссора переросла в противостояние с помощью карт. Невольной свидетельницей этого эпизода стала принцесса Флори.

Все эти события оставляют неприятный осадок, кроме того, Вас явно подозревают Эрик и Жерар. Выпутаться из этой неприятной истории может помочь только Бранд.

Итак, Ваша задача: отвести от себя подозрение в убийстве, стать принцем регентом.

Ваша карта валет бубен.

Принц Эрик

(тип роли «преобразователь»)

Вы провели большую часть своей взрослой жизни строя план как бы добраться до трона. Это стало Вашей навязчивой идеей, так как Вы убеждены, что один способен решить много численные проблемы вечного города. Долгое время Вы кропотливо изучали книги по военной стратегии и политике, истории. Вы много читали, но часто не позволяли своему разуму руководить собой.

Хроники Корвина рисуют Ваш образ не слишком лестно. Это и не удивительно, ведь Вы и Корвин давние враги.

Тем не менее, на поле брани и в повседневной службе по охране истинного города, наведении порядка Вы не раз доказывали свою преданность Янтая.

Такая возможность представилась и на этот раз. Вы решили покончить с междоусобной борьбой принцев Янтая, став королем. Сколько раз Вы представляли церемонию коронации: «Король Эрик объявляет войну Хаосу! Король Эрик приказыва-

ет Ратнье во всем подчиняться правителям Янтаря!» Вы знали, пока есть внешний враг дети Оберона не будут враждовать между собой.

Вы долго разрабатывали свой план, но Ваши карты смешало убийство Джулиана. Несколько мгновений после сообщения стражи о кровавом происшествии Вы были в замешательстве. Но, взяв себя в руки, Вы решили, во что бы то ни стало использовать убийство Джулиана для того, чтобы сесть на трон Янтаря.

И первое, что логично было бы сделать, найти убийцу брата и неопровержимые доказательства виновности преступника. Однако Вы понимаете, что торопиться с их предъявлением не надо, пока не ясна расстановка сил перед избранием короля.

Сообщение о смерти Джулиана застало Вас во время беседы с Жераром и Блейзом в библиотеке Замка. Тогда Вы отдали приказание оцепить Замок.

Среди Ваших родственников доверия заслуживают Жерар, Блейз, Коралл. Вы точно это знаете, так как к ним Вы не раз применяли «Заклинание Правды». Что сотворить его надо собрать «разномастный стрит» - пять карт разных мастей собранных в последовательности. Например: туз, король, дама, валет, десятка. Или, король, дама, валет, десятка, девятка.

Итак, ваша задача - стать королем Янтаря, найти убийцу Джулиана.

Ваша карта - король пик.

Принц Мерлин

(тип роли «детектив»)

Вы Мерлин - принц Янтаря и принц Хаоса одновременно, сын Корвина из Янтаря (Фамилия и имя игрока) и Дары из Хаоса (Фамилия и имя игрока). Выросли Вы при Дворах Хаоса. Вы провели много лет, странствуя по отражениям, теперь Вы чаще бываете в Янтаре и так или иначе связаны со всеми происходящими там событиями. Именно поэтому Вы выразили желание снова отправиться в Истинный город в числе посольства Хаоса, в которое также вошли. Мандор (Имя и Фамилия игрока) и Дара (Имя и Фамилия игрока).

Ваш интеллект великолепен и Вы почти ничего не боитесь. Изучая Лабиринт Янтаря и Логрус Хаоса, у Вас возникла идея создания Колеса Призрака. Суперкомпьютер из всех суперкомпьютеров оно обладает способностью исследовать тень и вести за собой пользователя, помещая элементы Лабиринта и Логруса в дизайн, Вы придали ему магические свойства. Свои работы Вы вели в строжайшей тайне, понимая, что если Колесо Призрак окажется в чужих руках, то последствия могут быть самыми печальными как для Янтаря, так и для Хаоса.

Итак, Ваша задача построить Колесо Призрак собрать флеш на королях, то есть четыре короля и джокер.

Ваша карта Джокер.

Принц Блейз

(тип роли «защитник»)

Вы больше всех из членов королевской семьи любите веселье. Но факел вашей радости далек от ясности и чистоты, так как Ваш ум интригана измышлял всякие препятствия для любого из семьи, кто серьезно относился к делам власти. Больше всего в жизни Вы презираете серьезность. И все же когда Эрик протянул руки к трону, Вы разительно переменились. В этот момент Вы стремились спасти Янтарь, наперное, представив себя Обероном.

Во время убийства Джулиана, Вы были в Ратнья и разговаривали по карте с Жераром у которого хотели спросить время, на которое назначен Королевский Совет. Во время вашего разговора в апартаментах Жерар присутствовал Эрик, который сидел за столом и что-то писал. Это насторожило Вас. Ведь союз Жерара и Эрика мог значительно осложнить процедуру избрания на престол Корвина, единственного из членов семьи достойного, по Вашему мнению, стать королем Янтаря. Права Корвина

на престол подтверждает еще и тот факт, что Янтарь живет по Корвиновскому Лабиринту. Выявляетесь председательствующим на заседаниях Королевского Совета.

Единственное в чем Вы не сходитесь с Корвином это отношение к магии и оккультным наукам. Прежде Вы пытались организовать налет на Королевский Замок с помощью различных заклинаний, собранных во время долгих путешествий по отражениям. Попытка не удалась, и с тех пор Вы используете только заклинание «Правды Лабиринта». Это комбинация из четырех карт одного достоинства – «Каре». Например: четыре туза, четыре дамы, четыре десятки и т.п.

Вы являетесь поклонником шахмат и однажды с большим удовольствием сыграли с Бобби Фишером. Отказавшись принять знаменитую фишеровскую жертву ферзя, Вы были счастливы, свести к ничей сложную и длинную партию. Однажды, будучи в подпитие Вы вызвали на поединок Единорога, но он предпочел игнорировать Ваши вызов.

Среди ваших читательских интересов книги по геральдике, конструированию, отделке оружия и кораблестроению. Но наиболее Вас привлекает эпоха викингов. Однажды вечером, начитавшись книг о древних скандинавах, Вы гуляли по Замку, и кричали во всю силу легких, что призрак короля викингов Эрика Рыжего пришел в гости к жителям Янтая. Это событие было причиной Вашей ссоры с братом Эриком (не рыжим), который тут же обиделся.

Итак, Ваша задача: добиться коронации Корвина.

Не забудьте, что ваша карта валет крестей и как произнести «Заклинание Правды Лабиринта».

Как Вы уже поняли, игра не начинается сразу после того, как Вы расскажите или вручите игрокам их легенды. Необходимо время, чтобы участники игры осмыслили свою роль, выбрали костюм, наметили план действий. Обычно между встречей, на которой участники получают игровую информацию, и моментом начала игры проходит от 2 до 24 часов. Если этот промежуток времени будет более коротким, то, как показывает практика, участники могут не успеть настроиться на игру. Если же после получения легенд пройдет более суток, то, как убеждает опыт проведения игр, у будущих игроков, может пропасть интерес, наступит "эмоциональное охлаждение". Поэтому лучше всего действовать по принципу: "Утром загрузка – вечером игра, вечером загрузка - утром игра". Ну, а Вашими последними словами на доигровой встрече должно быть напоминание о том, когда начнется игра, и просьба прийти не к этому сроку, а за час до него. Этот час необходим для выдачи игрового реквизита, для индивидуальных консультаций, для последнего напутственного слова.

За время, пока игроки отсутствуют, Вы вместе с помощниками можете оформить и оборудовать игровые помещения, и конечно же, подготовить и разложить игровой реквизит. Что кому необходимо выдать, Вы уже знаете из индивидуальных легенд. Если теперь представить весь необходимый реквизит в виде одного обобщенного списка, то получится примерно так...

Игральные карты. Два джокера, по четыре туза, короля, дамы, валета, десятка и девятка крестей. Туз Бубен останется у мастера, который будет работать с волшебством у Лабиринта в Подземелье.

Записки следующего содержания:

«Приходи сегодня к западной стене замка, есть конфиденциальный разговор Кевин» Подпись мастера игры

«Единственным препятствием к выполнению нашей цели является Эрик, но его поддерживает Джулиан. Этот вопрос надо решать как можно скорее...Льюилл» Подпись мастера игры

Корона Янтая. Корону можно сделать из картона и фольги. С ней следует прикрепить карту «Туз пик».

Камень Правосудия. Для моделирования этого артефакта можно использовать любой настоящий камень, желательно не очень большого размера. Лучше взять небольшую коробочку, в которую следует поместить камень и карту «Туз крестей».

Карточка Колесо Призрак, на оборотной стороне должен быть прикреплен джокер.

Карточки заклинаний:

Стать королем Янтая – появляется Единорог и передает Вам корону Янтая.

Снятие заклинаний – предыдущее заклинание отменяется

Заклинание подчинения – выполнить одно простое действие: отдать, передать, уйти, подойти, поддержать и т.п.

Заккрытие Лабиринта – Лабиринт не производит заклинаний.

Открытие Лабиринта - предыдущее заклинание отменяется

Превращение в камень – тот, на кого подействовали этим заклинанием в течение десяти минут должен молчать, не двигаться.

Заклинание Правды – игрок обязан честно ответить на три вопроса по игре, предполагающие утвердительный «Да» или отрицательный «Нет» варианты.

Заклинание Правды Лабиринта – один вопрос мастеру по игре.

И еще, если Вы не забыли, Вам надо приготовить 15 нагрудных визитных карточек.

Все это Вам заранее нужно собрать и разложить "кучками" на одном столе. В каждую «кучку» войдут предметы, предназначенные для одного игрока. Каждую «кучку» желательно накрыть газетой - сообразительный игрок, увидев весь игровой инвентарь и получив тем самым дополнительную информацию, может сделать далекоидущие выводы, способные облегчить выполнение его игровой задачи. (Правда, некоторые мастера специально не маскируют игровой реквизит, т.е. сознательно идут на "подсказку".)

Процесс выдачи игрового инвентаря должен быть строго конфиденциальным. Для этого Вы можете уединиться в каком-либо помещении, например в «Подземелье». Игроки поочередно будут входить в «Подземелье» и получать полагающийся им реквизит. В этот момент Вы можете поинтересоваться, все ли им понятно, и, если есть необходимость, Вы можете дать консультацию. Часто игроки спрашивают, что делать с "лишней" информацией, или просят подсказать, каким образом им следует действовать. В этом случае Вам нужно уклониться от прямого ответа и попытаться ответить «вопросом на вопрос»: «А как ты думаешь, зачем об этом сказано в легенде?». Еще во время этих индивидуальных встреч Вам следует забрать у игроков тексты их легенд. Недопустимо, чтобы во время игры информация, содержащаяся в легендах, попала в чужие руки, а такое весьма вероятно, например конверт с легендой можно вытащить из кармана "превращенного в камень" или из сумочки "подчиненного заклинанием". И напоследок убедитесь, что игроки надежно спрятали свой реквизит, что они не положили, как Юрий Никулин в фильме "Бриллиантовая рука", пистолет в авоську, а деньги в кепку.

Ну, вот мы добрались до непосредственной игры. После того, как игроки получат свои игровые предметы и сдадут Вам тексты легенд, Вам надо собрать всех участников игры в кают кампании и обратиться к ним с напутственным словом. Сказать надо примерно следующее...

Уважаемые господа!

Наша игра начнется через десять минут. Но перед тем, как, я хотел бы сказать вам о главном правиле нашей игры. Оно звучит так:

МАСТЕР ВСЕГДА ПРАВ!

А это значит, что я как мастер, чем-то похож на судью во время футбольного матча. Судья постоянно находится на поле, но не мешает игрокам. Если судья сочтет, что кто-то нарушил правила, он подаст свисток и остановит игру. Он может наказать игрока и даже удалить его с поля. И даже если игроки посчитают, что судья наказал их несправедливо, что он не прав, они обязаны подчиниться, потому что "с судьей не спорят".

Я, как мастер, буду постоянно находится среди вас, буду наблюдать за вашими действиями. Ко мне можно будет подойти за консультацией, со мной можно будет посоветоваться. Но ко мне нельзя применять никаких игровых действий (окаменение, заклинание правды) - это просто бессмысленно. Я же по отношению к вам могу очень многое, я могу вас даже вывести из игры. Но я не хотел бы этого делать, на крайние меры я вынужден буду пойти тогда, когда я увижу, что кто-то злостно нарушает правила. Поэтому прошу вас не нарушать ни один из законов нашей игры. Позвольте еще раз напомнить вам их:

1.Закон игровой территории (действовать можно только в пределах места указанного мастером)

2.Закон игровых средств (действовать можно только теми средствами, которые предусмотрены в игре).

3.Закон игрового образа (действовать можно только в соответствии с ролью)

И еще не забывайте, как должны вести себя те на кого наложили заклинание «окаменения», «правды».

Ну, а если все-таки кто-то вдруг решит, что другой игрок играет нечестно, т.е. нарушает правила, не пытайтесь самостоятельно восстановить справедливость, сразу сообщите об этом мне. Не рассматривайте обращение ко мне как «ябедничество», просто по законам игры только я имею право определять соответствие правилам и принимать какие-либо меры воздействия. Если все же вас смущает процедура подачи жалобы, то сделайте это в виде вопроса: "Господин мастер имел ли право игрок Рендом арестовать меня без предъявления обвинения?". Или так: "Господин Мастер, должен ли я считать себя убитым, если игрок Дара закрыла мне рот полотенцем и сказала что я задушен?".

Ко мне следует подойти и в тех случаях, когда возник спор (например, кто раньше наложил заклинание?), разрешить спор могу только я. Еще в оставшиеся минуты я хотел бы предупредить вас об опасности, которая подстерегает буквально каждого второго:

НЕ ПЕРЕНОСИТЕ РЕАЛЬНЫЕ МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ ОТНОШЕНИЯ НА ИГРОВЫЕ.

Так бывает очень часто: Некто доверит свой секрет лучшему другу, друг же, играя роль врага, воспользуется этим секретом и выиграет. А по окончании игры этот Некто подойдет к другу и заявит: "Как ты мог, я же тебе, как лучшему другу, а ты... ты против меня!" Чтобы такого не произошло, забудьте на ближайшие три часа, что у вас есть приятели и недруги. Как только начнется игра, вы должны действовать в соответствии с игровой задачей и игровым образом, все неигровые симпатии и антипатии спрячьте подальше.

Ну, и позвольте дать вам несколько советов по поводу того, как играть.

Во-первых, не забывайте, что эта игра коммуникативная. А это значит, что большего успеха достигнет тот, кто умеет спрашивать анализировать сказанное, слушать и делать выводы из услышанного. Запомните: чаще всего выигрывает не тот, кто действует силой, а тот, кто действует словом.

Во-вторых, безоговорочно верить всему, что Вам скажут во время игры - есть верх безрассудства. В этой игре не возбраняется быть неискренними, поэтому вас могут сознательно обманывать, подсовывать ложную информацию. Проверяйте и перепроверяйте, все, что услышите; не давайте себя "надуть" и "облапошить". Кстати, если вы сами кого-то обманите, пустив его по ложному следу, это не будет считаться нарушением правил. Однако не злоупотребляйте дезинформацией, иначе через определенное время вам просто перестанут верить, ведь вашу информацию тоже будут проверять.

В-третьих, ситуация в игре может меняться каждые пять минут. Вы вполне можете оказаться в одном метре от выигрыша, как вдруг действия другого игрока спутают все ваши планы и отбросят вас далеко назад. В этом случае не поддавайтесь эмоциям, они могут окончательно вас погубить. Трезво оцените изменившуюся ситуацию

и начните все с начала. В игре побеждают самые хладнокровные, расчетливые и упорные.

В-четвертых, будьте в ладу со временем. Глупо поступит тот, кто будет выжидать час-другой, представив возможность действовать и ошибаться, другим игрокам. Наша игра будет продолжаться 2-2,5 часа, но при определенных обстоятельствах она может окончиться и раньше. Поэтому не попадайте в ситуацию цейтнота, чаще посматривайте на часы, торопитесь, но торопитесь медленно.

В-пятых, в этой игре нет заранее выигрышных и заранее проигрышных ролей. Но в этой игре будут выигравшие и проигравшие. И победа, и поражение в ваших руках. Стремитесь выиграть: "плох тот солдат, в ранце которого не лежит маршальский жезл". Но если удача Вам не улыбнется, не отчаивайтесь, ведь, в конце концов, это – всего лишь игра.

А чтобы вы почувствовали атмосферу игры, я прошу с этой минуты обращаться всех друг к другу только на "Вы" и по игровым именам. Подходя к старому приятелю, не произносите: "Слушай, Вась...", вместо этого скажите: "Господин Мандор, позвольте задать Вам вопрос..." С этой минуты вы не школьники, а принцы и принцессы Янтаря или гости Замка. Не забывайте об этом ни на минуту. И разрешите мне убедиться, что у вас у всех на груди есть визитка с игровым именем... Очень хорошо. А теперь поудобней располагайтесь в гостиной. Итак, игра началась.

Успехов Вам!

Если Вы думаете, что после объявления начала игры события начнут разворачиваться как в остросюжетном фильме, то Вы глубоко ошибаетесь. После того, как Вы объявите начало игры, не произойдет ровным счетом ничего. Все как сидели за столиками в салоне, так и останутся сидеть. Многие игроки при этом недоуменно и растерянно будут смотреть на Вас: "А что делать то?" Если Вы вдруг скажете в этот момент: "Господа, не хотите ли кофе?", большинство игроков обнаружит, что действительно давно хочет кофе, и у стойки бара моментально выстроится очередь. Скорее всего, первая чашка кофе будет выпита в атмосфере гнетущего молчания. Даже если кто-то и заговорит в этот момент, то полупшепотом, даже если кто-то кого-то о чем-то и спросит, то этот вопрос не будет иметь к игре никакого отношения.

Многие начинающие мастера испытывают в первые 10-30 минут игры сильное чувство тревоги. Они начинают подозревать себя: "Если в игре ничего не происходит, то, наверное, я что-то не так сделал, не так объяснил!". Не волнуйтесь и не клеветайте на себя! То, что в первые полчаса игры ничего не случается, - это закономерное явление, так бывает всегда. Вспомните хотя бы, как ведут себя маленькие дети, впервые попав в незнакомое помещение: какими скромными и тихими они бывают в начале, и как трудно бывает их успокоить, когда они освоятся в обстановке.

Или вспомните, как ведут себя подростки на праздничной дискотеке: они весь первый час могут простоять у стены, а когда придет пора расходиться, они возмущаются: "Почему так мало дали времени, мы совсем не натамцевались!" Так и в МИГ: игрокам нужно время, чтобы "разогреться". Поэтому заранее настройтесь на то, что в первый час игры игровых действий будет очень мало, не вините себя за отсутствие этих игровых действий. Если Вы грамотно объяснили участникам правила игры, то через 15-20 минут после объявленного начала завяжутся первые игровые диалоги, а к середине второго часа уже не останется ни одного игрока, сидящего в растерянности за столиком.

Но даже и тогда, когда игроки "раскочегарятся", даже тогда, когда игра будет в самом разгаре, происходящее мало будет напоминать кадры из фильма "Баллада о доблестном рыцаре Айвенго". МИГ вообще мало похож на кино. Ведь кино - это игра, рассчитанная на зрителя, в ней удовольствие должен получать не тот, кто играет, а тот, кто наблюдает за игрой. В МИГе все наоборот, МИГ - это игра, интересная самому игроку, но никак не зрителю. Если случайный человек каким-то образом окажется в том месте, где проходит МИГ, и в то время, когда игра близится к кульминации, то он увидит скучную и малопонятную картину: на ограниченном пространстве кучками по 2-3 человека стоят люди и негромко разговаривают, порой говоря-

щие расходятся, но лишь затем, чтобы найти нового партнера по общению и вновь пустится в разговоры. Никаких погонь, никаких дуэлей! Непосвященный человек посмотрев на это 10-15 минут, скажет "Дур дом" и уйдет, совершенно не поняв, что он видел.

МИГ лучше всего сравнить с карточной игрой. И там и там напрочь отсутствует внешняя зрелищность. И там, и там исключительно присутствует внутренний динамизм.

Именно из-за внешней невыразительности МИГом очень трудно управлять. Даже самый опытный Мастер, наблюдая за игроками, выясняющими отношения, не всегда может сказать, кто в данную минуту ближе всего к выигрышу. Порой у Мастера даже возникает чувство, что он полностью потерял контроль за ходом событий. Если такое чувство возникнет у Вас - не тревожьтесь, в этом нет ничего страшного. Ведь МИГ-это саморазвивающаяся игра, и в идеале она вообще предполагает отсутствие всякого управления. Поэтому если к концу первого часа Вы вдруг почувствуете, что Вы "здесь никому не нужны", что ребята увлеченно играют, не обращая на Вас никакого внимания, Вы можете чуть - чуть погордиться собой так бывает только тогда, когда Мастер грамотно провел предварительную разъяснительную работу. И наоборот: если к Вам каждые пять минут подходят игроки и просят дополнительных разъяснений, значит Вы что-то упустили на предварительных доигровых встречах.

Но как бы не трудно было управлять МИГом управлять им можно. И Мастер во время игры очень нужен.

Во-первых, Мастер нужен как источник информации. Приготовьтесь к тому, что в течение игры к Вам подойдет каждый третий игрок с просьбой еще раз взглянуть на свою легенду. Не отказывайте таким игрокам в их просьбе, дайте им еще раз прочитать их игровые биографии. А для этого в течение всей игры носите легенды с собой. Также игроки будут интересоваться дополнительной информацией: "А Янтарь действительно живет по Лабиринту Корвина? А сколько Лабиринтов игре?" и т.д. На подобные вопросы лучше всего давайте обтекаемые ответы: "Все может быть. А Вы сами подумайте..."

Во-вторых, мастер в этой игре нужен как посредник при осуществлении игровых действий – заклинаний. Игроки приходят к Лабиринту в определенном составе и предметами, чтобы сотворить заклинание. Поэтому для начала посмотрите карты тех, кто пришел. Затем проверьте на соответствие требуемой комбинации (Смотри подробно в Таблице) и набора карт, которые собрали игроки. Далее необходимо спросить, кому из участников следует передать карточку с заклинанием. Второй мастер следит за соблюдением правил при использовании заклинания в ходе игры. Не поленитесь напомнить игрокам, что заклинание начинает действовать, когда карточка разрывается, а ее половины передаются мастеру.

К сведению мастера игры приводим основные комбинации:

Волшебное значение	Название	Описание	Примеры
Стать королем Янтаря	Флешь на тузах	5 карт одного достоинства – тузы	4 туза + джокер или три туза + 2 джокера
Снятие заклинаний	Два плюс два	по 2 карты одного достоинства	2 короля +2 туза или 2 вале-та + 2 дамы
Закливание подчинения	Одномастный стрит	5 карт одной масти, собранные по порядку	туз, король, дама, валет, десятка
Закрытие Лабиринта	Треугольник	3 карты одного достоинства	3 короля или 3 дамы, 3 вале-та
Открытие Лабиринта	Два плюс два	по 2 карты одного достоинства	2 дамы и 2 короля
Превращение в камень	Три плюс два	2 карты одного достоинства и 3 другого	2 дамы и 3 вале-та
Закливание Правды	Разномастный стрит	5 карт разных мастей собранных в последовательности	Туз, король, дама, валет, десятка. Или, король, дама, валет, десятка, девятка.
Колесо Призрак (второй джокер)	Флешь на королях	5 карт одного достоинства – короли	4 короля и джокер
Закливание Правды Лабиринта	Каре	4 карты одного достоинства	четыре туза или четыре дамы или четыре десятки

В-третьих, мастер нужен как консультант. Приготовьтесь к тому, что практически все игроки во время игры подойдут к Вам за советом. Кто спросит как оформить договор между Янтарем и Ратня? Или какое доказательство достаточно для ареста? Т.е. игроков будет интересовать вопрос: как лучше поступить в том или ином случае. Не торопитесь сразу давать ответ. Лучше сначала задайте контр вопрос, призывая к размышлению: "Ну, сам подумай, что можно сделать, что бы ...?". И только если Вы почувствуете, что игрок совершенно не в состоянии решить проблему - встречаются такие игроки - немножко подскажите. А еще иногда попадают игроки, которые обращаются за советом к Мастеру каждые пять минут. Они стремятся проконсультироваться перед каждым игровым шагом. Такие игроки являются образцом людей, не привыкших к самостоятельному мышлению, желающих переложить ответственность за свои действия на чужие плечи, в данном случае - на плечи Мастера. Таким игрокам следует убедительно сказать: "Играй сам!".

В-четвертых, Мастер нужен как *арбитр* при разрешении возможных споров. Приготовьтесь к тому, что к Вам могут обратиться два игрока, одновременно выстреливших друг в друга, или подойдет один игрок с жалобой, что его без предъявления обвинения арестовали... и т.д. Всегда, когда возникает игровой конфликт, его в праве решить только Вы. Во время разрешения спора попросите обе стороны изложить, как было дело, а затем, решив, кто прав, кто виноват, займите позицию одного из игроков. Иногда, однако, бывает трудно определить правоту одного из спорящих. В этом случае просто подбросьте монетку, и в зависимости от того, выпадет орел или решка, объявите преимущество в конфликте одной из сторон. При этом, оставайтесь настойчивы в своем решении, не забывайте: Мастер - всегда прав!

Ну а если к Вам обратятся с жалобой на то, что кто-то из игроков нарушает правила, и если эта жалоба окажется обоснованной, то, во-первых, предупредите

нарушителя и, во-вторых, по возможности верните игру в исходное положение-то, которое было до момента нарушения правил. Если игрок повторно нарушает правила, то выведите его из игрового пространства, объявив после этого остальным участникам игры, что данный "господин погиб при загадочных обстоятельствах".

В-пятых, Мастер нужен как **"утешитель"**. Приготовьтесь к тому, что Вам придется успокаивать тех, кто временно выбыл из игры, т.е. тех, кто оказался "камнем". Как правило, все "камни", очень близко к сердцу принимают свою "недвижимость". "Камням" часто кажется, что с ними обошлись несправедливо. И чем эмоциональней выбывший игрок, тем сильнее его возмущение. Впрочем, такую же картину можно наблюдать и в любой другой игре: и в шахматах, и в бильярде, и в футболе - проигрывать никто не любит. Поэтому Вам нужно будет поговорить с выбывшим игроком, расспросить его об обстоятельствах, приведших к "смерти", и, если нарушение правил не было, нужно напомнить игроку, что все происходящее - всего лишь игра, а в играх даже при неудаче, при проигрыше следует вести себя достойно. При этом, конечно, нужно дать игроку возможность "выпустить пар", то есть выговориться. Пусть он выплеснет отрицательные эмоции в Вашем присутствии. Будет хуже, если он начнет "из вредности" мешать игре или, что еще хуже, если он затаит обиду и отомстит за себя в послеигровой, реальной жизни. Но не только камням во время игры нужны будут слова утешения. Они нужны будут и тем, кто просто растерялся, кто в полном недоумении "Что делать?". Таких игроков следует сперва успокоить, а затем попытаться убедить, что они не "бестолочи" и не "тупицы". Иногда им можно дать такой совет: "У вас в легенде есть "лишняя информация", не имеющая отношения к игровой задаче. Попробуйте воспользоваться этой информацией, как рыбак наживкой. Сообщите ее одному-другому игроку. Вдруг кто-то "клюнет". И тогда Вы сможете обменять свою "лишнюю" информацию на ту, что Вам нужна.

В-шестых, мастер нужен как **"нейтрализатор", "сдерживатель" отдельных игроков**. Существуют три типа игроков, нуждающихся в "сдерживании". Первый тип - это просто умные ребята, обладающие великолепными аналитическими способностями. Они могут решить свою игровую задачу в считанные полчаса. Но в этом случае игра потеряет интерес для всех остальных участников. Если Вы увидели, что какой-либо игрок близок к решению своей задачи, а с момента начала игры не прошло и полчаса, вы можете нейтрализовать этого игрока прибегнув к помощи принцев Жерара и Эрика. Второй тип это очень эмоциональные игроки, которые играют азартно, шумно, на грани нарушения правил. Они могут вообразить себя героями киновоевика и действовать в соответствии со своими представлениями: бегать по игровой территории, прятаться или же приставать к другим игрокам, пытаться применить к ним меры физического воздействия (выкручивание рук, обшаривание одежды и т.д.) Таких игроков следует сперва предупредить о недопустимости физического воздействия, а затем, если предупреждение останется без внимания, Вы можете снова прибегнуть к помощи полиции. Третий тип - это сторонники "простых решений". Они будут пытаться найти как можно больше заклинаний и превратить в камень как можно больше народа. Воздействовать на таких игроков можно или путем устного предупреждения, или опять же прибегнуть к помощи Жерара или Эрика, тем более - компромата на них предостаточно. Можно воспользоваться мастерским правом и объявить самоубийство, т.е. можно вывести их за пределы игровой территории, объявив всем, что такой-то игрок "покинул Замок".

В-седьмых, Мастер нужен как **"ускоритель", "стимулятор" игры**. Активизировать игру можно несколькими способами. Один из них "Проведение заседаний Королевского Совета». Проводить «Королевские советы» рекомендуется не реже, чем через каждый полчаса. Проконсультировать по этому вопросу нужно Блейза: повестки заседаний, регламент ведения и помочь ему собрать Королевскую семью. Другими способами активизации игры являются косвенные и прямые подсказки Мастера отдельным игрокам.

В- восьмых. Мастер нужен как *организатор эффективной концовки* игры. Данный МИГ имеет два возможных варианта окончания. Какой из них будет в организованной Вами игре - зависит от игровых действий тех или иных игроков.

Вариант 1. Кто-либо из претендентов (Корвин, Бранд, Рендом, Эрик) собрал флеш на тузах. Вы объявляете, что в замке появился Белый Единорог, он указал на короля Янтаря. Сами, или при помощи игроков проводите коронацию. Где новый король объявляет свои решения по основным вопросам: Мир с Хаосом, Независимость Ратнья, Расследование по делу Джулиана.

Вариант 2. Заклинание королевское власти не сотворено, на Королевском Совете большинством голосов должен быть определен принц-регент. Принц-регент также объявляет свои решения по основным вопросам.

Методические рекомендации при организации послеигровой деятельности

Игра закончена, но ...

После того, как игра закончилась, не спешите расставаться с ее участниками. Попросите ребят сдать игровые средства и сесть в кружок. Пусть они поочередно ответят на вопросы:

Какую роль Вы исполняли?

Каковы были Ваши задачи?

С какими результатами Вы пришли к окончанию игры?

Напомните, что победителем считается лишь тот, кто полностью выполнил ролевые цели. Подобный разговор необходимо провести по двум причинам, чтобы точно выявить победителей. Во-вторых, чтобы дать возможность всем игрокам выплеснуть эмоции. Остановимся несколько подробнее на определении победителей в этом МИГе. Варианты окончания МИГа "Замок" похожи на дерево. В клубах ролевых игр это называется "дерево вероятностей". В МИГе "Замок" главной сюжетной линией является борьба за престол Янтаря. Претендентов – четверо: Корвин, Эрик, Рендом, Бранд. Победителем может быть признан только кто-то из них. Вторая линия – это взаимоотношения Янтаря и Хаоса. Если мирный договор подписан, – миссия посольства удалась, следовательно, Мандора, Дару и Мерлина можно признать выигравшими. Третья линия – это борьба за независимость Ратнья. Льюилл и Виаль могут быть признаны победительницами игры, если они добились письменного признания независимости своей страны.

Очень важен при подведении итогов игры Ваш такт. Дайте каждому участнику оценку его действий, но так, чтобы Ваши слова подтолкнули участника игры к самоанализу, чтобы они увеличили веру игрока в себя и свои возможности.

Проговор игровых ощущений можно проводить также в форме аукциона знаний об игре. Так как, не все сюжетные линии в игре пересекаются. Игроки владеют не полной картиной происходящего, кроме того, участнику МИГа не всегда понятны поступки партнера. Поэтому, мы предлагаем организовать проговор следующим образом: разделите всех участников игры на три - четыре группы. Объявите о награде победителю аукциона и продемонстрируйте приз. Теперь можете начинать.

Лот первый: Сколько принцев претендовало на трон Янтаря?

Лот второй: Сколько противников независимости Ратнья было на Королевском совете изначально?

Лот третий: Сколько принцев было с самого начала событий (по легендам) враждебно относилось к посольству Хаоса?

Лот четвертый: Кто действительно виновник гибели принца Джулиана?

Перед пятым вопросом попросите игрока, исполнявшего роль Мерлина подойти к Вам, чтобы он не мог вмешаться в обсуждение.

Лот пятый: Какую игровую задачу решал принц Мерлин?

Кроме «рассказа по кругу» или аукциона знаний об игре проговор игровых ощущений мы рекомендуем проводить в форме «вертушки общения» или «конкурса боевых листков».

На следующий день после игры можно провести ее подробный анализ. Детально разбирать игру в тот же день невозможно, слишком уж много эмоций она вызывает, даже у взрослых игроков. Анализ состоит в описательном обзоре-характеристике "событий" игры и их восприятия участниками, возникавших по ходу дела трудностей, идей, которые приходили игрокам в голову.

Девятый этап работы связан с созданием условий для того, чтобы старшеклассники смогли оценить свои и других участников игровые действия и качества личности, проявившиеся в данной игре. Первый вопрос, который естественно возникает, насколько успешно сыграл тот или иной участник. Критерием здесь может быть только один факт - выполнена или не выполнена игровая задача. С другой стороны, успех – неуспех – понятие, в данном случае, относительное. Не следует ли, признать более успешным старшеклассника, проигравшего, но который извлек из этой игры жизненный урок.

Поэтому, оценивать целесообразнее личностные проявления в игре. Мы предлагаем изготовить семь карточек разных цветов. Каждый цвет будет означать яркое проявление того, или иного качества личности. Карточки можно назвать так:

Человек Принципов,
Сама требовательность,
Вожак (ведущий за собой),
Буря инициативы,
Практичный ум,
Мастер компромисса,
Самый убедительный.

Предложите ребятам сесть в кружок, и по очереди отворачиваться лицом из круга. Пока участник работы отвернулся, все передают ему карточки с теми личными характеристиками, которые ему больше всего подходят. Так продолжается до тех пор, пока все не получат своего набора.

Последний, десятый этап работы предназначен для того, чтобы старшеклассники смогли представить себя как участника делового общения с другими людьми, свои сильные и слабые стороны, осознать потребность и необходимость развития своих умений общаться. Согласно логике, пора подводить итоги. Что для такого дела у нас есть на данный момент у каждого участника совместной деятельности? Это - результаты тестирования (определение типа роли), карточка «Моя цель на игру», итоги оценивания личных проявлений в игре.

Вот и все.

Желаем Вам успехов в проведении игры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: Теория и организация.- Екатеринбург: Деловая книга, 1999.-192с.
2. Алексеев Н.Г., Злотник Б.А., Громыко Ю.В. Организационно-деятельностная игра: возможности и области применения // Вестник высшей школы. –№ 7. –С. 30-35.
3. Алферова Г.В. Деловая педагогическая игра как средство интенсификации профессионально-педагогической подготовки // Резервы интенсификации учебно-воспитательного процесса педвуза // Межвуз. сб.науч.трудов.-Кострома, 1990. С.83-92.
4. Ананьев Б.Г. Роль игровой деятельности ребенка в воспитании характера и воли / Избр.психологич.труды. т. 2. / Под ред. А.А.Бодалева, Б.Ф.Ломова, И.В.Кузьмина.- М.: Педагогика, 1980.- С. 82-90.
5. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1987.- 143с.
6. Аникеева Н.П. Специфика игровой ситуации. // Педагогика и психология игры// Межвуз. сб.науч.трудов.- Новосибирск, 1985. С. 28-49.
7. Аухадеева Л.А. Формирование коммуникативных умений у учащихся ССУЗ средствами ролевой игры. Автореф. дисс. канд. пед. наук.- Казань: НИИ сред. спец. обр., 1994.- 20 с.
8. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере.- М.: Новая школа.- 224с.
9. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов.-М., 1997.- 112с.
10. Бердеханова В.П. Обучающие игры как средство подготовки студентов университета к воспитательной работе: Автореф. дис... канд.пед.наук.- Л., 1977.- 22с.
11. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. - Лениздат, 1992.- 399с.
12. Биржа идей./ Сост. А.В. Волохов.- М.: НПЦ ЦС СПО (ФДО) СССР, 1991.- 25с.
13. Богомолова Н.Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки. // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии./Под ред. Г.М.Андреевой, Н.Н.Богомоловой. - МГУ, 1977. С. 183-204.
14. Брынзарой Ю.Г. Подвижная игра как средство формирования взаимоотношений младших школьников в коллективе: Автореф.дис... канд.пед.наук. М., 1974.- 32с.
15. Быков В., Парамонов А., Чиндяскин В., Кравинко Л. Обучение подростков основам предпринимательской деятельности в форме организационно-деятельностных игр в условиях лагерных сборов: Методические рекомендации.- М., 1991.- 37с.
16. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебное пособие.- М.: Моск.псих.-соц. ин-т/ Флинта, 1997.-96с.
17. Возможные миры или создание практики творческого мышления. Пособие для преподавателей./ Авт.: Ефимов В.С., Лаптева А.В., Ермаков С.В. и др.- М.: Интерпракс, 1994.-128с.
18. Возьмитесь за руки, друзья!// Материалы программы СПО-ФДО «Игра-дело серьезное».-М.: НПЦ СПО-ФДО, 1996.-80с.
19. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития. Методическое пособие для педагогов начальной и средней школы.- Калуга: издательство «Адель», 1997.-32с.
20. Воспитание детей в игре. / Под ред. Д.В.Менджерицкой. - М.: Просвещение, 1979.- 175с.
21. Воронина Е.Ю., Белоконь О.Л. Ролевые игры - что это такое. Методическое пособие. М.: МосГорСюн, 1997.- 62с.
22. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии.- 1966. № 6. С. 94-101.
23. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание. - М.: Просвещение, 1988. - 158с.
24. Газман О.С., Матвеев В.Ф. Педагогика в пионерском лагере. - Педагогика, 1982. - 96с.

25. Григорьев В.М. Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков: Автореф. дис... канд. пед. наук. - М., 1984.- 23с.
26. Грознов С. Новый год в НИИЧАВО. Новогодняя сюжетно-ролевая игра для старшеклассников по мотивам повести А. и Б. Стругацких. Серия Новогодняя тусовка. Выпуск № 7, Кострома: МЦ "Вариант". - 1994.
27. Гройсман А.П. Ролевая психотерапия как воспитательный метод // Вопросы социальной и клинической психоневрологии. - М., 1973.- С. 83-86.
28. Гройсман А.П. Проблемы ролевой психотерапии // Психологические механизмы исследования социального поведения. - М.: Наука, 1979.- С.175-203.
29. Давыдов В.В., Неверкович С.Д., Самоуткина Н.В. О функциях рефлексии в игровом обучении руководителя // Вопросы психологии. - 1990.- №3.- С. 76-81.
30. Деловые игры в учебном процессе: Сб.ст. - Минск Высшейшая школа, 1982.- 143с.
31. Дидактические игры // Киселев Ю.В. Современные тенденции в дидактике высшей школы. - Л., 1975.- С. 24-26.
32. Дмитриева О.В. Стимулирование процесса самосовершенствования участников летних объединений старшеклассников. Общество - молодежь - личность: опыт, уроки, перспективы: материалы открытых чтений, посвященных 80-летию ВЛКСМ.- Кострома: КГПУ, 1998.- С. 79-85.
33. Ершова Л.В. Организационно-педагогические условия социализации ребенка во временном внешкольном объединении. Автореф. дисс. канд. пед. наук.- Ярославль: ЯГПУ, 1995.- 19с.
34. Ефимов В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. - М.: Наука, 1980.- 272с.
35. Емельянов Ю.Н. Деловые игры как средство социально-психологического обучения мастеров промышленного производства // Психология производству и воспитанию. - Л.: ЛГУ, 1977. - С.55-61.
36. Жуковская Р.И. Игра в ее педагогическом значении: Автореф. дис... канд. пед. наук. - М., 1968. - 16с.
37. Жуковская Р.И. Актуальные вопросы педагогической теории игры // Советская педагогика.-1963.-№3. - С. 88-96.
38. Занько С.Ф., Тюнников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение (теория, практика, перспективы игрового обучения). - М., 1992.- 259с.
39. Захаров А.И. Метод игровой коррекции. // Современные психолого-педагогические проблемы высшей школы. - Л.: ЛГУ, 1974. Вып.2.- С.195-206.
40. Иванова Л.И. Творческие комплексные игры как средство сплочения пионерского коллектива (На материалах пионерского лагеря): Автореф. дис... канд. пед. наук. - М., 1977. - 17с.
41. Исупов К.Г. В поисках сущности игры // Философские науки, 1977.- № 6.- С. 154-158.
42. Камаева Г.И. Театрализованная игра и ее влияние на воспитание старшеклассников: Автореф. дис... канд. пед. наук. - Л., 1983.- 16с.
43. Кларин М.В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках.- М.: Арена, 1994. - 224с.
44. Конникова Т.Е. Творческая игра в воспитательной работе школы // Воспитание самостоятельности и активности учащихся. Ученые записки ЛГПИ им. Герцена. Т. 297. - Л., 1966.- С. 171-210.
45. Коровяновская Е.П., Юдина О.Н. К психологической характеристике эффективности учебно-ролевых игр. // Вопросы психологии. 1980.- № 1. - С. 112-115.
46. Короткова Н.А. Современные исследования детской игры // Вопросы психологии.- 1985.- № 2. -С. 163-168.
47. Кузнецов В.В. Методика разработки педагогических игр: Методические рекомендации.- М.: ВНМЦ, 1988.- 26с.

48. Кулюткин Ю.Н., Сальникова Н.Е. Игровые ситуации в процессе обучения студентов педвуза // Педагогические проблемы и способы их решения учителем. - Л., 1979.- 76с.
49. Куприянов Б.В., Илика А.А. Коммуникативная ситуационно-ролевая игра "Яхта". Методическая разработка. - Кострома: Вариант, 1995.- 56с.
50. Куприянов Б.В. Игра-эпопея - форма организации жизнедеятельности летних объединений старшеклассников. // Общество- молодежь- личность: опыт , уроки, перспективы: материалы открытых чтений, посвященных 80-летию ВЛКСМ. - Кострома: КГПУ, 1998.- С. 68-74.
51. Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. - Кострома: КГУ, 1999.- 36с.
52. Куприянов Б.В, Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников.- Кострома: КГПУ им. Н.А. Некрасова, 1998.- 56с.
53. Лаврентьева З.И. Игра как форма организации коллективной деятельности старших пионеров: Дис... канд.пед.наук.- Л., 1986. - 193с.
54. Лаврентьева З.И. Ситуационно-ролевая игра как средство регуляции поведения старшеклассников. Педагогика и психология игры: Межвузовский сборник научных трудов.- Новосибирск: Изд. НГПИ, 1985.- С. 71-79.
55. Лебедева И.А. Путешествие в страну игр: сюжетно-ролевая игра.- Н.Новгород: Нижегородский гуманитарный центр, 1998.-124с.
56. Лейтц Г. Психодрама: теория и практика. Классическая психодрама Я.Л. Морено. Пер. с нем./ Общ. ред. и предисл. Е.В.Лопухиной и А.Б.Холмогоровой.- М.: Издательская группа "Прогресс", "Универс", 1994. - 352с.
57. Липина Г.А. Игра как средство активизации учебно-воспитательного процесса: Автореф. дис... канд.пед.наук. - Алма-Ата, 1972.- 21с.
58. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. Старшеклассникам об основах организаторской работы. - М.: Просвещение, 1981.-
59. Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива. - М.: Педагогика, 1988.- 128с.
60. Лэндрет. Игровая терапия: искусство отношений. - М., 1994.- 250с.
61. Майстровский Ю.Р. Интеллектуальные игры для школьников.- Часть I.- Самара: Информ.-изд. служба СГМЦД и ЮТ, 1997.- 42с.
62. Майстровский Ю.Р. Интеллектуальные игры для школьников.- Часть II.- Самара: Информ.-изд. служба СГМЦД и ЮТ, 1997. - 39с.
63. Макаренко А.С. Игра/Сочин. в 7 т.: 2-е изд. - М.: Академия пед. наук, 1957. Т.4.- С. 373-383.
64. Мамигонов В.Г., Мамигонова Т.А. Педагогические игры: содержание, возможности// Советская педагогика.- 1981.- №2. - С. 96-101.
65. Матросова Л.Н. Деловая игра в процессе подготовки будущего учителя к профессиональной деятельности. Автореф. канд. пед. наук.- М.: Институт общего образования Министерства образования Российской Федерации, 1994. - 16с.
66. Махлах Е.С. Психологические особенности ролевой игры в школьном возрасте: Автореф. дис... канд.пед.наук.- М., 1955. - 15с.
67. Махлах Е.С. Творческая игра и ее роль в воспитании пионеров. - М.: Академия пед наук РСФСР, 1963. - 77с.
68. Менджерицкая Д.В. Игра как средство воспитания// Воспитание детей в игре. - М.: Учпедгиз, 1958. - 192с.
69. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1982.- 182с.
70. Миновская О.В. , Сенченко Н.А. Опыт включения старшеклассника в ситуационно-ролевую игру// Вестник КГУ.-1999- спецвыпуск № 2.
71. Назаренкова Г.Н. Игра как средство развития творческой активности подростков: Автореф. дис... канд.пед.наук. - М., 1994.- 15 с.
72. Неверкович С.Д. Игровые методы подготовки кадров: Учебное пособие/ Под ред. В.В.Давыдова.- М.: Высш. шк., 1995.- 207с.

73. Паничева Э.В. Влияние коллективной игры на развитие активности подростков: Автореф. дис... канд.пед.наук. - Л., 1972.- 22с.
74. Педагогика и психология игры//Межвузовский сб.науч. трудов.- Новосибирск, 1985.- 128с.
75. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебн. пособие.- М.: МПУ, 1996.- 269с.
76. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение: Учебник.- М.: Профиздат, 1991 - 192с.
77. Поляков С.Д. В поисках педагогической инноватики.- М., 1993.- 64с.
78. Прутченков А.С. "Свет мой, зеркальце, скажи...": Методические разработки социально-психологических тренингов. - М.: Новая школа, 1996. - 144с.
79. Разноцветный мир детства: Детские общественные организации: Учебное пособие для студентов средних и высших педагогических учебн. завед. / И.И. Фришман, Л.В. Байбородова, А.В. Волохов, М.И. Рожков и др..-М.: Изд.центр «Академия», 199.- 224с.
80. Радина К.Д. Эмоционально-нравственное воспитание пионеров. - Л., 1975.- 150с.
81. Ретюнских Л.Т., Бобахо В.А. Веселая мудрость. Философские игры для детей и взрослых. Размышления и опыт.- М., 1994.-82с.
82. Ретюнских Л.Т. Игра как она есть или онтология игры.- М.: МПГУ, Липецк: Липец.из-во Госкомпечати РФ, 1997.-151с.
83. Рожков М.И., Волохов А.В. Социализация личности ребенка в условиях СПО - ФДО.- М., 1991.- 38с.
84. Рогачев В.В. Педагогические условия включения старшеклассников в социальную деятельность: Дисс...канд.пед.наук.- Ярославль, 1994.-186с.
85. Саморукова П.Г. Творческая игра как средство знакомства детей с окружающей общественной жизнью: Автореф. дис...канд. пед.наук.- М., 1961.- 19с.
86. Семенова Е.В. Дидактическая игра в процессе формирования коммуникативных умений студентов педвуза. Автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 1984.- 20с.
87. Сериков В.В. Игра и ее место в учебном процессе педагогического вуза// Педагогика.- 1988.- № 4.- С. 67-70
88. Сопельняк А.Г., Игнашова Т.И., Разбаш М.А. Детские интеллектуально-тренинговые игры // Педагогика. - 1994.- № 1.- С. 39-42
89. Страздас Н.Н. Система дидактических игр как средство формирования педагогической направленности: Автореф. дис. канд. пед. наук. - Л., 1980.- 22с.
90. Тамарина Н.В. Игра как компонент содержания и метод подготовки будущих учителей// Резервы интенсификации при учебно-воспитательном процессе педагогического вуза: Межвуз. сб. науч. трудов.- Кострома: КГПИ им. Н.А.Некрасова, 1990.- С.76-83.
91. Терский В.Н., Кель О.С. Игра. Творчество. Жизнь. - М.: Просвещение, 1966.- 304с.
92. Технология игры в XXI веке. Игровые формы и методы в работе детских общественных объединений для установления равных возможностей детей и изучения их прав.-М., 1999.-120с.
93. Тимонин А.И. Формирование готовности будущего учителя к использованию игры как педагогического средства. Диссер. канд пед. наук. - Ярославль: ЯГПУ имени К.Д.Ушинского, 1995.- 182с.
94. Титова Е.В. Если знать, как действовать: Разговор о методике воспитания: Книга для учителя.- М.: Просвещение, 1993.- 192с.
95. Ткаченко А.И. Игра как средство формирования творческой индивидуальности: Автореф. дис... канд.пед.наук.- М., 1977.- 19с.
96. Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников: Учебное пособие для студентов педагогических институтов. - М.: Просвещение, 1980.- 160с.

97. Уманский Л.И., Лутошкин А.К. Психология и педагогика работы комсорга: 3-е изд.- М.: Молодая гвардия, 1984.- 97с.
98. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей.- М.: Просвещение, 1976.- 96с.
99. Устиненко В.И. Место и роль игрового феномена в культуре//Философские науки.- 1980.- № 2.- С. 69-77.
100. Фарби К.Э. Игры животных и игры детей: Сравнительно- психологические аспекты// Вопросы психологии. - 1982.- № 3. - С. 26-34.
101. Фомин Е.А. Игра как средство воспитания коллектива // Из опыта организации и воспитания ученического коллектива. - М.: Академии пед.наук РСФСР, 1955.- С. 236-244.
102. Фришман И.И. Игра как средство гуманизации социальных отношений в детских и подростковых организациях. - Дис...канд.пед.наук.- Казань, 1992. - 185с.
103. Хейзинга Й. "Homo Ludens". - М.: Прогресс, 1992.- 459с.
104. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. метод. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений.- М.: Высш. шк., 1991.- 320с.
105. Цзен Н.В., Пахомов Ю.В. Психотренинг: игры и упражнения. - М.: Физкультура и спорт, 1988.- 272с.
106. Черный Г.П. Педагогическая технология массового праздника. - М.: Молодая гвардия, 1990.- 160с.
107. Шмаков С.А. Игра в системе работы пионерской организации имени В.И.Ленина. Дисс. канд. пед. наук.- Новосибирск, 1961. - 243с.
108. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Новая школа, 1994.- 239с.
109. Щедровицкий Г.П. Игра и детское общество // Дошкольное воспитание, 1964.- № 11.- С. 74-77.
110. Щеголев В.В. Формирование у будущего учителя умений диагностики нравственной воспитанности учащихся/ при проведении подвижных игр/ Автореф. дисс. канд. пед. наук.- М., 1991.- 18с.
111. Эведон Э.М. Игра, игры и технический прогресс // Импакт. Наука и общество. Наука и игры, 1984.- № 2.- С. 12-25.
112. Эллигнтон Г., Эддинал Л., Персивая Ф. Игры, имитации и социальная значимость науки // Импакт. Наука и общество. Наука и игры, 1984.- № 2.- С. 77-86.
113. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1999. - 360с.
114. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника: Методическое пособие для учителей и воспитателей. - М.: Просвещение, 1974. -128с.
115. Ярмолович М.А. Ролевая игра как форма активизации познавательной деятельности студентов педвуза// Взаимосвязь теории и практики подготовки будущего учителя в вузе. Сб. науч. статей/ Мин. пед. институт имени А.М.Горького; отв. ред. И.И.Казимирская. - Минск, 1991.- 151с.