



Центр человековедения и духовного совершенствования

«СИНТОН»

Городской консультативно-методический Центр
Комитета по делам семьи и молодежи при Правительстве Москвы



«ДОПОЛНЕНИЯ К СИНТОН-ПРОГРАММЕ»

Борисов Э.Е.

Планета Людей

и другие выездные игры



© Автор разрешает перепечатку и размножение данных методических разработок.

Москва 1999

Настоящие игры созданы для того, чтобы проводить их на каникулах: в походе, в доме отдыха, на загородной даче, в лагере, на коммунарских сборах, на туристической, охотничьей или рыболовной базе. Есть уверенность, что за эти игры возьмутся многие руководители различных творческих объединений.

Игры предназначены для старшеклассников. Главное в этих играх то, что они ускоряют процесс взросления. Игры помогают научить ребят делать выбор, сотрудничать друг с другом, решать конфликтные ситуации, помогают повысить их ответственность, понять, как они общаются друг с другом, как относятся к миру. Игры позволяют увидеть все это зримо. При этом взросление происходит не как в жизни – на пробах и порой неисправимых ошибках, а в окружении взрослых и мудрых людей.

Особенности игр: продолжительность игр – 5-10 дней, предназначены они для группы около 60 подростков, с которыми работают около 10 руководителей. Причём проводят игры не случайно собранные преподаватели или психологи, а заранее подобранная и подготовленная игротехническая команда.

Эти игры разработаны квалифицированными психологами, апробированы и получили прекрасные отзывы. По оценкам детей, прошедших хотя бы одну игру, это весёлая, запоминающаяся игра, которая их сдружила. Взрослым игры помогли совершенно по-новому взглянуть на ребят. Кто-то из них показал себя более взрослым и ответственным, нежели это предполагали учителя и родители, у кого-то обнаружили слабые места и необходимость размышлений – что с этим делать.

Самое важное, что эти игры модельно проявляют в игровой жизни то, что обычно в социальной жизни происходит эволюционно, растянуто и почти неуловимо.

В конце каждого сценария даётся методологический комментарий игры. Он знакомит с тем, что в сущности происходит на игре, и для человека с фантазией, имеющего опыт подобной работы с детьми, может послужить основой для самостоятельного проведения той или иной игры. Хотя, некоторые нюансы придётся додумывать самому, так как в такой работе описать абсолютно все детально – затруднительно, тем более, что многие ходы рождаются в процессе игры в порядке импровизации.

*Козлов Н.И. – руководитель Центра
человековедения и духовного
совершенствования «Синтон»*

СОДЕРЖАНИЕ

Необитаемый остров	7
Количество природных богатств _____	8
Реквизит на игру _____	8
День I. Полет на воздушном шаре _____	9
Подготовка к полёту _____	9
Формирование команд _____	10
Сбор вещей _____	10
Обсуждение _____	12
Бывалые робинзоны _____	12
Менеджеры отношений _____	13
Моя неправота и ошибки _____	13
Катастрофа на воздушном шаре _____	13
День II. Необитаемый остров _____	16
Что угрожает островитянам? _____	17
Голод _____	17
Болезни _____	18
Одичание _____	18
Собирательство _____	19
Карта Необитаемого острова _____	19
Строительство хижины _____	20
Устройство общества _____	20
Охота _____	20
Рыболовство _____	21
Питание _____	21
Брачные игры _____	22
Остановка жизни человека _____	22
Тот свет _____	23
Летопись _____	23
Брачные игры _____	23
Земледелие _____	24
Цвановодство _____	24
Шитье одежды _____	24
Рождение _____	25
Летопись _____	25
Взрсление _____	25
Брачные игры _____	26
Гильда _____	27

Остановка игры	27
День III. Необитаемый остров	27
Политика	27
Конфликт	28
Совет племён	28
Война по кругу	28
Подготовка к смене Судьбы	29
День IV. Смена Судьбы	30
День V. Эвакуация с Острова	31
Верёвочка Гильды	31
Эвакуация	31
Конкурс Завещаний	32
Игровые роли	32
Островитянин	32
Судьба	33
Мудрец	33
Жизненосец	33
Домовой	34
Леший	35
Водяной	36
Огневой	36
Полевой	36
Послесловие о результатах игры	37
Обращение к миру	38
Отчёт как введение	38
за неделю до ... Предвыезное собрание	40
Скульптурная композиция	41
Подготовительная работа	43
день I... и последующие	43
Знакомство	43
Установочный доклад Руководителя игры	44
Конкурс Менеджеров (стихотворений)	50
Итоги конкурса Стихотворений	53
Идейный замысел	53
Формирование групп	56
Выработка идейных замыслов по группам	59

	5
Выработка идейных замыслов в группах ответа _____	60
Представление идейных замыслов _____	60
Совещание по критериальности _____	61
Утверждение идейных замыслов по критериальности _____	62
Утверждение идеи видеофильма «Обращение к Миру» _____	62
Сценарий _____	63
Представление сценариев _____	63
Инсценировка _____	64
Формирование постановочных команд _____	64
Репетиции по группам _____	67
Премьера миниатюр _____	68
Повторение постановок _____	68
Съёмка _____	69
Аукцион Вакансий _____	70
Видеопроба _____	72
Просмотр видеопробы _____	73
Досъёмка _____	73
Утверждение фильма _____	73
Рефлексия _____	73
Планета Людей	74
День I. Полигон _____	75
Разбегание на команды _____	75
Выбор героя _____	76
Автобиография _____	76
Полигон _____	76
День II. Кодекс Экипажа _____	77
Рефлексия «Полигона» по группам _____	77
Общий сбор центра подготовки полётов _____	77
Учебные тревоги _____	78
Кодекс экипажа Посланцев _____	78
День III. Проект Планеты Людей _____	79
По группам _____	79
Общий сбор. Выбор Капитана команды Посланников _____	79
По подгруппам. Выбор Капитана _____	79
Общий сбор. Отбор в команду Посланников _____	79
Виртуальное моделирование _____	80

Работа в подгруппах. Проектирование новой цивилизации _____	81
День IV. Модель Человека Планеты _____	81
По командам. Проект Планеты Людей _____	81
Общий сбор. Утверждение проекта _____	81
По командам. Староста Поселенцев _____	81
Общий сбор. Отбор в команду Поселенцев _____	82
Виртуальное моделирование _____	82
День V. Между звёзд _____	84
Посвящение в Человека Планеты _____	84
Старт _____	85
Первые вводные _____	85
Случайная вводная _____	86
Продолжение рода _____	86
Замораживание _____	88
День VI. Межзвёздная коммуникация _____	89
Встреча с инопланетянами _____	89
Разбор действий в инопланетной коммуникации _____	91
Мнение автора игры _____	91
Завещания _____	92
Наше реальное будущее _____	92
Белые и черные метки _____	92
Завершение игры _____	92

Необитаемый остров

социальная игра

Цель игры:

Выработка у участников игры навыков общения и отработка способов организации совместной коллективной деятельности в экстремальных условиях.

Задачи:

- Расширение круга общения участников игры.
- Приобретение опыта принятия самостоятельных ответственных решений относительно личных и коллективных действий.
- Выработка у участников игры этических норм воздействий друг на друга.
- Проживание участниками игры процесса становления общества.
- Выявление и совместный анализ псевдодеятельностных склонностей участников игры.
- Помощь в преодолении внутренних барьеров у участников игры.

Игровые роли:

- Судьба (руководитель игры)
- Мудрец (помощник руководителя игры)
- Судьбоносцы – 6 человек
- Домовые (тренеры малых групп) – 4 человека
- Островитяне (ученики) – 40-60 человек

Количество природных богатств

k – общее количество игроков.

Исходно: Рыба – k/2

Животные – k*5видов

Фоксы – k/15

Растения – k/4*3вида

Ограничительный максимум:

Рыба – 2*k (ниже в тексте указывается число 60)

Животные – k*5видов

Фоксы – 2*k

Цваны – k

Коэффициенты восстановления за год:

Рыба – плюс 2 рыбы от одной

Животные – плюс 1 особь от 3-х

Фоксы – 2 фокса из одного

Цваны – плюс 1 цван от 3х за время года

Лямлии – не восстанавливаются

Воли – через год возобновляются только сорванные, остальные умирают

Трили – каждый год восстанавливаются до исходного количества (k/4)

Реквизит на игру

1. Флаги времён года: белый, зелёный, голубой, красный.
2. Надписи мест: «Тот свет», «Лес», «Озеро», «Поле», «Огонь», «Судьба»
3. Макеты животных: Курл`ям, Крабопoт`ам, Ф`ыркля, Мя`укля, Б`ийка и Г`ильда
4. Макеты растений: Л`ямлия, В`оля, Тр`илия, Кл`ури
5. Ф`оксы (картофель)
6. Банки Цв`анов
7. Бусинки шерсти для Цванов
8. Значки-имена жизни
9. Разноцветные ленты здоровья и разума
10. Булавки для ленточек
11. Верёвки для Младенцев
12. Черные повязки
13. Рыба и удочки
14. Белые нитки для огораживания территорий
15. Брызгалка для погодных явлений
16. Кости для Золотой рыбки
17. Свадебный напиток
18. Печать для денежных знаков
19. Ручки, фломастеры и альбомы для Летописи и Завещаний

День I. Полет на воздушном шаре

Подготовка к полёту

Встали в один общий круг. Вводная:

— чтобы проверить наши способности выживания в экстремальных условиях, ООН предоставила нам четыре воздушных шара. Мы можем отправиться в путешествие. Есть предложение пожить пару недель на Необитаемых Островах в Атлантическом Океане. Визы не нужны, можно жить так, как мы хотим. Возражений нет? (Нет!)

— Тогда задание. Первым делом необходимо подумать о безопасности. Кажется бы, чего опасаться? Но кого из вас привлекает, например, перспектива провалиться в воздушную яму. Шар с экипажем и вещами весит более полтонны. Представьте, что с вами будет, если шар начнёт снижаться со скоростью 30 км/час. Из-за большой массы затормозить шар крайне трудно. Если его быстро и умело не облегчить – о приключениях можете больше не думать. При сильном ветре и низкой высоте полёта есть опасность налететь на скалу или высокое здание, – и это тоже мало радует. При облегчении шара сначала сбрасывается балласт, затем вещи, и, под конец, срезают саму корзину. Иногда, для контроля снижения используют сбрасывание груза на канате и волочение груза по земле. Но для нас сейчас важно следующее. Когда вы будете облегчать шар, нужно чётко знать, что и в каком порядке выкидывать. В минуту опасности об этом уже думать будет поздно. Поэтому думать нужно сейчас, до полёта.

— Каждый из вас сейчас возьмёт список вещей, которые могут понадобиться во время полёта на воздушном шаре и для жизни на необитаемом острове. Эти списки надо обработать. Пусть каждый решит, что в этом списке лишнее. А затем пусть каждый определит, что нужно загрузить в корзину в первую очередь, что во вторую очередь, и что в последнюю. То, что будет в вашем списке последним, в случае опасности будет выкидываться первым. Так как на воздушном шаре каждый килограмм на счету, вам нужно будет учесть и вес каждой вещи. Напротив каждого предмета поставьте номер его значимости по лично вашему мнению.

Список вещей, хранящихся на складе:

1. Бинты, вата, перекись, зелёнка, лекарства – 1,5 кг
 - Это, как и все последующие пункты – пачка, комплект. Значит брать или выбрасывать можно только или сразу весь пакет, или ничего. Далее:

2. Винтовка с запасом патронов и т.д. по списку.

- *Дайте комментарий: для кого-то собака – это Друг, а для кого-то – ходячая Консерва...*
- *Можно дать подсказку: необходимо ориентироваться одновременно на два момента: насколько данные вещи нужны для выживания – и сколько они весят. Есть вещи мало нужные, но они лёгкие – и взять их не трудно. И когда вы выкидываете их с шара, вы выигрываете мало. А есть вещи достаточно нужные, но очень тяжёлые, и если вы их выкидываете, это поможет вам спастись при опасности.*
- *Место в шаре хватит для всех вещей. Поэтому, если что-то вы поставите самым последним номером, эта вещь все равно, в любом случае будет упакована в шар. Список ваш нужен только для того, чтобы определить, что выкидывать в последнюю очередь, а что сразу.*
- *Сколько вы проживёте на Острове не знает никто, может год, а может сорок.*
- *О климате на Острове сказать что-то трудно: сейчас тепло, но какая будет зима – неизвестно.*
- *Работать строго самостоятельно, никакие вопросы с соседями обсуждать нельзя. Думайте.*

— У вас 12 минут на работу. За это время вы должны найти себе ручку, взять бланк и записать своё решение в первой из трёх свободных колонок справа.

Формирование команд

— Теперь вам будет дано задание распределиться на команды. Если вы выбираете уют и безопасность, вы, скорее всего, окажетесь рядом с хорошо знакомыми вам людьми. Если же вы любите приключения и новости, вы возьмёте с собой одного-двух любимых людей, но постараетесь оказаться в новой для себя компании. Кто выбирает попробовать себя в новой жизни и с новыми людьми? На формирование команд 10 минут. Затем я объявлю сбор.

Сбор вещей

— Итак, у каждого из вас есть список вещей, который вы самостоятельно проранжировали. Встаньте те, кто свой список оценивает, как список здравомыслящего человека! (Встаёт подавляющее большинство). Сядьте те, кто стоит, и встаньте те, кто сидел.

- *Разборка. В чем-то несовершенные списки – у любого, но душевнобольных и сумасшедших среди нас – нет. Впрочем, если кто-то настаивает, что его список очень несовершенный, его стоит услышать.*

— Спасибо, сели. Руку к плечу – вы сейчас можете показать на тех людей в своей группе, в отношении которых у вас есть сомнения, что список их – список здравомыслящего человека. Можете показать на нескольких, можете ни на кого – тогда руку поднимаете вверх. Пожалуйста! (...)

— Хорошо это или плохо, но вы в шаре не одни – в шар сядет вся ваша команда, вся ваша семья, и кроме вашего мнения есть мнения другие. Соответственно, вам надо договориться, в какой последовательности вы будете выкидывать вещи, чтобы долететь до острова. Каждая команда теперь должна выработать своё общее решение, но не голосованием по большинству голосов, а консенсусом, то есть общим, единодушным согласием. Если хоть один человек будет против, решение не принимается.

- Встаньте те, кто услышал: он может одним своим словом: “Не согласен!” заблокировать любое решение группы? (Встают все). Спасибо, не забывайте это, – сели.

— Думать нужно хорошо, но тянуть время смысла нет: по плану, у вас до отправления – 2 часа. Не уложились в 2 часа – ваша команда отправляется в полет с неопределённым списком. И в минуту опасности вы можете не только потерять все вещи, но и просто все погибнуть или потерять кого-то из членов вашей команды. Договорились быстрее – славно, хорошо, у вас останется больше невыкинутых вещей. Условно можно договориться: во время аварии каждая сэкономленная минута – это одна сохранный вам вещь.

— Закончив работу, вы подведёте её итоги, в частности, выясните, чьё индивидуальное решение окажется ближе всех к общегрупповому. Делается это так. У каждого есть его список ранжира, и есть список ранжира общегруппового. По каждому пункту надо посчитать МОДУЛЬ РАЗНОСТИ. То есть, если по пункту 1 (Каны, кружки...) у Васи ранжир 3 (он решает загружать это третьим номером), а группа поставила это на 5-е место, то по этому пункту разница равна двум ($5-3 = 2$). Если бы у Васи этот пункт был бы на 5-ом месте, а у группы на 2-ом, разница была бы “три” (а не минус три, потому что берётся всегда модуль разности). Сложив эту разность между индивидуальным и общим решением по каждому пункту, легко определить, насколько в целом решение Васи оказалось далеко от общегруппового, и сравнить, чьё решение к общегрупповому оказалось ближе – Васино или Петино. И тогда мы выясним, чьё индивидуальное решение было самым мудрым – или кто лучше всех умеет убеждать других. Или кто самый упёртый.

№	Содержание упаковок	вес	1	2	3
1.	Бинты, вата, перекись, зелёнка, лекарства	1,5 кг			
2.	Винтовка с запасом патронов	20 кг			
3.	Гитара	3 кг			
4.	Золото, бриллианты и яркие побрякушки	0,4 кг			
5.	Канистра с питьевой водой	20 л			
6.	Каны, миски, кружки, ложки	5 кг			
7.	Клеёнка	24 м ²			
8.	Консервы мясные	30 кг			
9.	Крупа и др. Продукты	60 кг			

10.	Медицинский спирт	6 л			
11.	Очень большая собака	75 кг			
12.	Палатка	15 кг			
13.	Плетёный нейлоновый канат	150 м			
14.	Подборка полезных книг про все	9 кг			
15.	Рыболовные снасти	0,6 кг			
16.	Секстант	2,5 кг			
17.	Семена экзотических культур	0,5 кг			
18.	Соль, сахар, специи, набор поливитаминов	2 кг			
19.	Тёплая одежда и одеяла	50 кг			
20.	Топор, нож, лопата	11 кг			
21.	Туалетное зеркало, шило, мыло и шампунь	1 кг			
22.	Фонарь с комплектом батареек	4 кг			

— *А теперь – прошу всех встать. Оставаясь в своём маленьком кругу, все повернитесь лицом наружу и закройте глаза. Оставайтесь наедине сами с собой.*

- *И пусть будет тишина.*

— *Решите, что сейчас вы будете делать и как вы будете это делать. Что лично вы сумеете предпринять, чтобы ваша команда работала как единый организм, чтобы все было подчинено одной цели – найти самое оптимальное решение. Некоторые команды не начинают работать сразу – они какое-то время используют на то, чтобы настроиться на общую работу и договориться о каких-то общих правилах. Как сочтёте нужным работать вы?*

- *Пауза.*

— *Можно работать. Желаю вам стать настоящей командой!*

2 часа командной работы. Судьбоносцы отмечают, за сколько конкретно времени было принято общегрупповое решение.

Подсчёт очков.

Обсуждение

Если этот этап пропустить, то для участников все происшедшее окажется только увлекательной, но не психологической игрой. Только ПРИКЛЮЧЕНИЕМ, но не УРОКОМ ЖИЗНИ.

Бывалые робинзоны

— *Спасибо, все сели в свои команды в тесный круг. А теперь каждый поднимает руку к плечу, палец в небо – и думает вот на какой предмет. Среди вас, очевидно, есть люди более опытные, люди знающие, что на самом деле надо выбирать в подобных ситуациях. Возможно, это бывалые Туристы. Сейчас по*

моей команде вы покажете на какого-то человека в группе, включая себя, который на ваш взгляд, проявил большую мудрость в выборе необходимых вещей.

- – И – раз! (...) Встали те, кто получил наибольшее количество выборов! – Аплодисменты им!

Менеджеры отношений

— А сейчас ещё раз руку к плечу, но теперь вы покажете на того человека в группе, который в наибольшей степени способствовал успеху общегруппового обсуждения. Был наилучшим Менеджером Отношений. Помог найти общий язык, стратегию, создал нужный настрой. Тот, кто лучше всех работал на команду в целом.

- – И – раз! (...) Встали те, кто получил наибольшее количество выборов! – Аплодисменты им!

Вопросы этим Менеджерам: «Были ли в обсуждении трудные моменты, какова была атмосфера в группе в эти моменты? Кого бы вы хотели поблагодарить, а кто обсуждению мешал?» Короткие доклады, и, как правило, называют виновников.

Моя неправота и ошибки

Виновники выходят к Барьеру и имеют 1-2 минуту, чтобы высказаться на тему: «Моя неправота и мои ошибки».

— Кто готов говорить 1-ым? Вторым? Третьим? Четвертым? Игроки оценивают, насколько они оказываются способными выполнить это задание.

- Как правило, их позиция: «Я тут ни при чем, виноваты такие-то обстоятельства или такие-то люди». Например, было не то настроение, или была дана неполная информация, или что ещё. Его личная ответственность – отсутствует, он ни в чем не виноват. За это – можно взречь.
- Вариант: если вышли сильные и толковые, свободно и ответственно признающие свои ошибки, им подсказать: «Да, я допустил и могу в будущем совершать ошибки, но эти ошибки все равно не являются моей сущностью, так как я все равно стремлюсь к светлому и прекрасному!» На их примере показать, как правильно – ответственно и светло – можно относиться к своим ошибкам, любя своих партнёров.

Катастрофа на воздушном шаре

— Как хорошо быть в кругу друзей! Итак, каждая команда сейчас находится в корзине воздушного шара, и мы отправляемся в романтическое путешествие, а конкретно – на один из необитаемых островов в Атлантическом океане. Там весной уже тепло, растут ананасы и никакой милиции! Короче, вы набрали в этот шар множество полезных вещей, чтобы жить без проблем по крайней мере месяц, а на самом деле – с запасом, и вот вы уже готовы к полёту.

Закрыли глаза.

— Лёгкое покачивание, и вы отрываетесь от земли. Холодок в груди, а потом ощущение свободы и простор полёта... Вот уже не разглядеть лиц людей под вами, дома становятся похожими на детские кубики, дороги превращаются в ниточки – и вы летите под облаками. Вы летите над городами и лесами, ветер силен, и вот уже вы видите синюю полосу от края до края горизонта – это Атлантический океан. Океан неспокоен, вам сверху видны белые барашки волн – но какое вам до этого дела, ваш воздушный шар уверенно несёт вас в даль. Около вас пролетают птицы, вот уже несколько чаек пролетело совсем близко от вас.

— Над островом много птиц, Остров уже хорошо виден, вы уже готовы потихоньку снижаться – где-то через полчаса вы будете уже на твёрдой земле! Какие красивые приключения ожидают вас там!

— Но что это? Вы видите, как от горы отрывается какая-то крупная птица и летит прямо навстречу вам! Это – гигантская орлица Гильда, и она смотрит на вас недобрыми глазами! Может быть, она приняла вас за охотников? Она делает вокруг вас круг за кругом, потом вдруг взмывает над шаром, исчезает из поля вашего зрения – и вдруг вы слышите клекот, царапанье чем-то острым по ткани, удары – и шипение. Гильда с победным возгом отлетает обратно к острову.

Открыли глаза. Лирика кончилась, далее сухой репортаж:

— Ваш шар начинает терять высоту. Ваш единственный шанс спастись – долететь до земли, потому что внизу начался шторм и любого пловца просто разобьёт об острые рифы и скалы.

— Долететь до острова – где-то 40 минут. Есть шанс спастись, если облегчите шар, освободившись от не самых нужных вещей. Но сколько вещей выбрасывать? Нужно точно высчитывать? Это испытание математических способностей. И способности быстро принимать решение командой.

— Сейчас вам будет дана математическая задача. Вы её будете решать ровно 40 минут. Решение должно быть, как и в прошлом обсуждении единогласное. По ходу решения этой задачи, вы можете выбрасывать вещи. Решение об сбрасывании каждой вещи принимается единогласно и сообщается Судьбоносцу поднятием руки. Судьбоносцы будут тщательно регистрировать момент сбрасывания каждой вещи. В ходе 40 минут вы можете поднятием рук объявить, что ваша команда нашла и единогласно договорилась об окончательном решении задачи. После этого вы будете продолжать проверку своего решения. Если после этого вы единогласно объявите о другом решении, второе решение также будет принято. Все решения будут регистрировать Судьбоносец. Решающей для вашего выживания будет та минута, на которой вы приняли не последнее, а правильное решение. Правильное решение – это не значит случайно назвать правильное число. Судьбоносец будет следить за

ходом вашего обсуждения и регистрировать не только ответ, но и логичность решения. За реальной высотой вашего шара также будет следить Судьбоносец. Когда до уровня воды останется всего 25 метров Судьбоносец сообщит о критическом моменте. Тогда с шара должны выкидываться вещи до тех пор, пока Судьбоносец не сообщит о подъёме шара.

Условие задачи.

1,5 шара за 1,5 секунды теряют в грузоподъёмности 1,5 кг. Каждые сброшенные с шара 1,5 кг замедляют скорость утечки газа в 1,5 раза. Сколько груза нужно сразу сбросить с шара, чтобы он продержался в воздухе как минимум 40 минут.

Вопросы на понимание условия задачи.

— *А теперь – прошу всех встать. Оставаясь в своей команде, все повернитесь лицом наружу и закройте глаза. Оставайтесь наедине сами с собой.*

И пусть будет тишина.

— *Решите, что сейчас вы будете делать и как вы будете это делать. Что лично вы сумеете предпринять, чтобы ваша команда работала как единый организм, чтобы все было подчинено одной цели – найти самое оптимальное решение. Как должна сработать команда в целом? До начала обсуждения осталось 3 минуты.*

Пауза 3 минуты.

— *Можно работать, и желаю вам выжить!*

- *Командная работа. Судьбоносец ведёт отсчёт времени с нуля. Это значит, что если команда приняла решение на первой минуте, то Судьбоносец отмечает 0 минут.*

Очень часто в группах идёт энергичное, но тупое препирательство, в ходе которого никаких решений принять не получается. Тогда Мудрецу стоит «останавливать ход времени» и вправлять мозги: «Все закрыли глаза. Ход времени остановился, вы просто наблюдаете ситуацию со стороны. Продырявленный воздушный шар висит над морем. Непокойно синее море, волны легко перевернут корзину, и большие голодные акулы нетерпеливо ждут этого момента. А в корзине идут разговоры, и чем больше они идут, тем ниже падает корзина... Интересно, смогут ли все-таки выжить эти люди? И от кого это зависит? ... Время включается снова! Работаем!»

- *Условие задачи очень жестокое. Для остановки утечки газа достаточно сбросить всего лишь 16 килограмм (это и есть решение задачи). Однако, если команда замешкается, и в течение 5 минут ничего не сбросит, то уже на шестой минуте для спасения нужно сбросить абсолютно все вещи, а на седьмой – уже кому-то нужно выпрыгивать.*
- *Ориентиры для Судьбоносца. Начальная скорость потери грузоподъёмности (скорость накопления дефицита подъёмной силы) – 40 кг/мин. По истечении 4 минут, если ничего не сброшено, Судьбоносец объявляет 25 метров высоты. Подъём объявляется, после того, как будет скинуто 160 кг ($4 \times 40 = 160$), это дефицит подъёмной силы на пятой минуте. Как только сброшено хотя бы 16 кг,*

скорость утечки газа можно считать равной нулю: дефицит не увеличивается, но тот дефицит, который накопился, нужно сбросить. Если в течении первых 4 минут какой-то груз сбрасывается – дефицит накапливается медленнее и, соответственно, команда «25 метров» объявляется позже. Например, если скинуто 3 кг, то скорость потери грузоподъёмности будет – 20 кг/мин. Если скинуто 6 кг – 10 кг/мин. 9 кг – 4 кг/мин. 12 кг – 2 кг/мин. 15 кг – 1 кг/мин.

Соответственно тому, насколько быстро команда вырабатывала общее решение, ей объявляется, сколько у неё теперь остаётся вещей.

— *Время! Подсчёты.*

— *Прошу всех встать! Я поздравляю вас с тем, что вы все остались живы. Аплодисменты! Но будете ли вы рады той жизни, которая вас ждёт? У вас осталось вещей: (...).*

- *Тут стоит разобраться с и побить того лидера, чья команда позже всех начала сбрасывать груз и осталась практически без вещей.*

— *Какое слово вас топило больше всего? Это было слово: «Нет!» Да или нет? (Да!) А какое слово вас спасало? Слово: «Да!»*

- *Теперь подводятся итоги решения задачи.*

Каждая группа объявляет своё окончательное решение и объясняет способ решения задачи. После этого Судьба показывает одно из правильных решений. И даёт точный ответ.

Которая из групп дала наиболее правильное решение (наиболее близкое по модулю к точному ответу)? Если решения групп совпадают: смотрим, кто дал своё решение раньше. Команда, первая давшая самое правильное решение, награждается призом – возврат трёх любых выкинутых вещей. Вторая команда возвращает себе две вещи. Третья – одну вещь на выбор.

День II. Необитаемый остров

— *Итак, по игре Судьбы, а точнее, в результате катастрофы на воздушном шаре, вы оказались на Необитаемом острове. В ближайшие 20 лет вы не сможете вернуться в родные края. Поэтому вам потребуется создать для себя условия, в которых вы могли бы выжить и которые смогли бы вас удовлетворить.*

— *Ваша основная задача: оставить ЗАВЕЩАНИЕ тем, кто будет жить на Острове после вас. В конце концов, вы погибнете или спасётесь. И в далёком будущем здесь на Острове окажутся другие люди, не исключено, что это будут ваши дети, которые здесь же на Острове и родятся. Сможете ли вы стать полезными для них? Или весь свой опыт вы унесёте на тот свет? В игре выигрывает то племя, которое оставит наиболее полезное для потомков Завещание.*

— *Но есть ещё один интересный момент. Настройтесь на то, что кое-что в вашей жизни на Острове вы понять сразу не сможете. Но потомки понять*

смогут. Тогда вам нужно будет писать *Летопись*, на основании которой вы в конце жизни на *Острове* напишите *Завещание*.

— Сегодня вы будете знакомиться с *Островом* и изучать его законы. Первым итогом вашей жизни на *Острове* должно оказаться преодоление экзотичности и необитаемости, т.е. обживание *Острова*. Нарисуйте *Карту острова*, где что находится, где вы поселитесь. *Карта* войдёт в *Летопись*. К концу сегодняшнего дня, перечитывая *Летопись*, вы напишите первые главы *Завещаний*. О том, как ориентироваться в незнакомой ситуации, как организовать команду в экстремальных условиях. Здесь стоит предупредить, что не стоит писать о том, как ловить *Лурий* или как выращивать *Фоксы*, об этом уже написала *Судьба*. Более того, потомки могут появиться на *Острове*, когда на нем, все будет совсем по-другому. Например, не будет леса и озера, а будет болото со своими особыми, совсем другими животными и растениями. Поэтому смешно учить потомков охоте на *Крабопотамов*, если вы собираетесь их совсем истребить. Нужно писать о другом, о том, что им будет полезно при любых природных условиях.

— Время на *Острове* течёт быстро – за четыре часа все стареет на год. Смена времени года на *Острове* отражается существенными изменениями климата. На *Остров* вы приземлились в начале *Весны*.

— У *Острова* есть бессмертные хозяева, которые следят за соблюдением законов жизни *Острова*.

— В вашем распоряжении: *Остров* с его законами, и полная свобода действий в рамках правил игры.

Что угрожает островитянам?

Голод

Состояние сытости и голода имеет 5 стадий:

Нулевая стадия (ни одного узелка на ленте здоровья) – полная сытость. Означает, что любой приём пищи сейчас пройдёт даром.

Первая стадия (один узелок) – человек просто хочет есть, но до следующего времени года он в нормальном физическом состоянии.

Вторая стадия (2 узелка) – потеря координации: человеку завязывают глаза.

Третья стадия (3 узелка) – обессиливание: человек парализован, только лежит или ползает. Если в четвертой стадии голода не начинается питание, человек отходит на тот свет.

При смене каждого времени года (каждый час) *Жизненосец* обегает всех островитян и завязывает им узелки голода. Как только островитянин попадает на *Остров*, он сразу хочет есть – на ленте здоровья *Жизненосец* ему завязывает один узелок.

Болезни

В результате долгого пребывания на холоде: без одежды и вне хижины, потребления однообразной или сырой пищи, заражения от другого человека, укуса ядовитого насекомого, ранения на охоте человек может заболеть – потерять силы. Это соответствует завязыванию 3 узелков на ленте здоровья, в зависимости от тяжести раны или болезни. Вылечивание производится насыщением человека до нормального состояния. Во время охоты охотнику иногда приходится преодолевать заросли колючек, которые разрывают одежду (если она есть) или повреждают тело (+2 узелка на ленте здоровья).

Одичание

Островитяне в своей жизни на Острове подвержены потере рассудка. Одичание нарастает у всего племени сразу, если племя социально не развивается: не принимает за одно время года какого-либо закона, правила или нормы совместной жизни, договора с соседним племенем.

За каждое нарушение правил игры игроку завязывается один узелок одичания. Например, если островитянин с тремя узелками голода позволил себе бегать или подглядывать из-под повязки на глазах.

Отсутствие узелков на ленте разума означает свободный разум. Это – мудрость. Разум возможен только у людей, занимающихся исключительно умственной работой: писание Летописи или Завещания для потомков, оказание духовной или душевной помощи, управление племенем, судопроизводство, обучение и воспитание детей, издание законов и т.п. За особые подвиги, направленные на социальный прогресс, племя признается цивилизованным, все члены этого племени наделяются разумом. Примером такого подвига может быть построение сверхразвитого общества на Острове.

Один узелок на ленте разума означает предметный рассудок. Рассудком наделяется каждый, кто занимается физическим трудом: добывает или приготавливает пищу, строит жилище, ведёт войну, шьёт одежду. Если все племя целиком делает какую-либо физическую работу, то членам племени узелки рассудка можно не завязывать (исключая тех, у кого уже были узелки).

2 узелка – помутнение рассудка. Человек передаёт информацию невнятно: мычанием, шипением, глазами, жестами, мимикой или вообще без голоса. При этом человеку завязывается рот.

3 узелка – полная потеря рассудка. Человек не может передавать информацию и ничего не понимает. Человеку завязывают рот и связывают руки.

4 узелка означают переход человека в иное качество – аутизм. Этот человек выпал из игры. Четвёртый узелок сразу завязывается всем тем, кто допустил грубое нарушение правил игры. Аутизм, чтобы стать снова нормальным островитянином, должен поймать другого островитянина, нарушающего правила игры.

Рассудок просветляется, если члены племени будут достаточно долго общаться друг с другом, например, будут на ведение хозяйства успевать тратить только один месяц (20 минут) за время года, а остальное время заниматься развитием общества.

Человек с 2-4 узелками может поднять свой духовный уровень, если ему кто-либо из друзей пожертвует свой разум (возьмёт на себя его узелок одичания).

Человек с 3 узелками самостоятельно поднять свой духовный уровень не в состоянии.

Собирательство

— *Сейчас вы начнёте исследовать Остров. Однако, это может занять много времени. И не исключено, что Карту острова вы будете дорисовывать уже лёжа, или на Том свете. Чтобы преодолеть эту трудность познакомлю вас с самым простым питанием.*

— *Плоды Лямлий, Волей, Трилий съедобны в сыром виде. Лямлии – это достаточно устойчивые растения, сколько их не рви, они с каждым годом плодоносят одинаково: 20 плодов в год. Воли – это растение вымирает без обрывания, и на следующий год восстанавливаются только сорванные плоды. Трилии – растение-недотрога, если его сорвать, то плод больше не восстановится. На момент появления островитян на Острове растёт по 20 плодов каждого вида. Поспевают плоды к весне и держатся до начала зимы.*

— *Для того, чтобы съесть любой из этих плодов, нужно его сорвать и принести Жизнenoсцу. Жизнenoсец в обмен на плод развязывает один узелок здоровья. Одновременно принимать две порции пищи не рекомендуется – можно умереть.*

Карта Необитаемого острова

— *Изучая Остров, вы будете рисовать Карту. Карта нужна для того, чтобы определить место для хижины, для пашины, для пастбища и для того, чтобы было легче договариваться с соседями. Карта обязательно должна войти в Летопись.*

— *Территория Острова разделена на две части высокими горами вулканического происхождения. Одна часть сильно поросла лесом, а вторая – представляет из себя поле. В лесу водятся звери: Курлямы, Крабопотамы, Фыркли, Цваны, Мяукли и Гильды. На Острове обитает ещё один вид зверьков – Клури, который питается ядовитыми для человека насекомыми. Их всего 8 особей, но они с успехом справляются с этими насекомыми. Правда, Клури иногда закусывает плодовыми растениями и съедобными корнями, но зато Клуриями питаются основные хищники, обитающие в лесу – Крабопотамы. Лес для человека практически непроходим: сильно заболочен, пересекается большим ко-*

личесством ручьев, гор, оврагов и постройками вымерших цивилизаций. Из плодовых растений на Острове растут Лямли, Воли, Трилли и Фоксы. Бабочки Бийки опыляют все эти растения.

— Высоко в горах есть пресноводное озеро, в котором водится рыба и ещё не вымерший динозавр Ненси, который питается всем, что плавает в озере. Горы так же, как и лес, практически непроходимы.

Строительство хижины

— Хижина спасает от осадков и холода. Около хижины происходят племенные сходы и советы старейшин. Каждое племя должно обставить свою Хижину (территорию около палатки) так, чтобы в ней можно было жить, проводить советы. Можно обставить Хижину соответственно структуре власти или суда и т.п. На территорию Хижины должен быть вход. Если кто-то входит через окно, Хижина разрушается. Стройматериалы для Хижины (палатка и колья) надо найти на Острове.

Устройство общества

— Построив Хижину, можно тут же определить законы для внутриплеменной жизни. Среди прочих решите вопросы:

- Собственность. Каждый сам по себе или все общее или ещё как?
- Власть. Каков порядок принятия общеплеменных решений?
- Правила, нормы и законы социальной жизни.
- Общественный порядок. Если кто-то мешает жить другим: обижает, крадёт, унижает, эксплуатирует.
- Нужен ли суд? Как должен быть устроен суд?

— Принятые решения регистрируются в Летописи.

— ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Если пустите дело на самотёк, у вас остановится социальное развитие: может начаться одичание. Чтобы предотвратить это, необходимо каждое время года решать не менее одного вопроса по выбору племени. Одичание также может наступить, если записанное в Летописи решение реально племенем не соблюдается.

— В последний день игры будет проведён конкурс Летописей и Завещаний. Лучшие Летопись и Завещание будет реально сохранены для островитян следующей игры. Возможно объединение Завещаний в одно общее.

Охота

— Теперь, когда первые сложности освоены, можно познакомиться с Охотой и Рыболовством.

— Звери для охоты живут только в лесу. В лесу обитают Курлямы, Крабопотамы, Фыркли, Цваны, Мьяукли и Гильда. Для того, чтобы поймать зверя, необходимо зайти в лес, пройти к месту обитания необходимого зверя, поймать зверя определённым образом и определённым оружием, и выйти той же дорогой из леса уже со зверем (со зверем идти тяжелее). Охотник, попав в лес, сразу сообщает Лесному куда и за чем он идёт. Лесной же определяет по местности или по карте леса, какие испытания охотнику необходимо пройти. Идущему на какое-либо место охотнику не сообщается, сколько там в данный момент обитает животных. Их там может вообще не быть – всех переловили. Молодые звери появляются в лесу каждый год в соотношении: от трёх особей популяции – один детёныш. Численность каждого вида не превышает 40 особей. Все 5 видов животных имеют 5 разных степеней сложности их добывания. Для охоты на некоторых зверей необходимо заранее приготовить оружие: лук, аркан, силки, дротик, бумеранг или копье. Оружие сначала проверяется, затем используется. В лесу можно оставлять что-либо, если, например, не унесёшь, но Лесной ничего не охраняет.

— Гильда – это та самая орлица, которая не любит людей. её лучше не трогать.

Рыболовство

Подойдя к озеру, рыбак входит в лодку. Лодка – это круглое бревно, на которое нужно встать и катить стоя на бревне. Весло – это палка для поддержания равновесия. Рыбак определяет, на какой глубине ему ловить. Чем дальше на озере заплывать, тем будет глубже и, следовательно, больше рыбы. Рыбки – железные, разбросаны по озеру. Удочка с магнитом. Рыбак заплывает и ловит находящуюся на данной глубине рыбу. Ненси, обитающее в озере, может захотеть съесть рыбака, особенно если в озере мало рыбы или рыбак слишком далеко заплыл. Когда Ненси подплывает, рыбак её может услышать (щелчок) и постараться уплыть (ровно за полминуты). Если рыбак успел уплыть с озера и отбежать – спасся. Если рыбак через полминуты после щелчка все ещё в лодке или даже в воде, то Ненси Рыбака съедает. Рыба к концу сезона может кончиться. На следующий год рыбы разводится в 4 раза больше, чем осталось с прошлого года, но не более 60 особей.

В озере, на самой глубине живёт Золотая рыбка, которая может исполнять некоторые желания. Но её поймать крайне сложно (надо выкинуть с одного раза на игральных костях две единицы).

Питание

Звери, рыба и Фоксы употребляются в пищу. Что-то можно есть сырым, что-то потребляется в приготовленном виде. Перед приготовлением необходимо развести огонь (без зажигалки и без спичек) и постоянно его поддерживать. Каждый

член племени готовится себе пищу сам. Но супруги и их дети могут готовить пищу друг другу. Если повар готовит не только себе, но и на своё племя, он сдаёт экзамен у Огневого.

Брачные игры

Любой член вашего племени может умереть. Когда это произойдёт – неизвестно. Но для того, чтобы в племени родился новый человек, нужны брачные контакты. Чем больше в племени будет семей – тем стабильнее будет численность племени.

Первая Осень. Каждый год, в начале Осени все племена собираются вместе для любовных игр. В играх могут не участвовать только работники, занятые в непрерывных делах: цвановодство, охрана, поддержание очага и т.п. К брачным играм каждый парень заготавливает талисман для дарения. Все живые островитяне собираются и расходятся в мужскую и женскую шеренгу. Разделение на племена не существенно. Парни по очереди выбирают девушек и дарят им свои талисманы. Талисман означает всего лишь хорошее отношение к девушке. Девушка, получившая талисман, тут же бросается убежать, чтобы бросить талисман в озеро. Парень считает до четырёх и бросается в погоню. Если парень успел поймать девушку и талисман остался у девушки – эта пара считается влюблённой. После этого парень и девушка становятся на свои места и могут повторно участвовать в играх. Девушка с талисманом держит его перед собой. Другой парень может подарить девушке второй талисман, тогда девушка, убегая, может выбросить любой из талисманов (разорвать прежнюю любовь). Если девушка не успела выбросить талисман, считается, что она влюблена в обоих. Парни имеют право дарить девушкам талисманы столько – сколько захотят. Теоретически возможно, что в результате игр каждый парень не без взаимности влюбится в каждую девушку на Острове.

После того, как образуются влюблённые пары (тройки, четвёрки и т.д.), начинается испытательный срок для влюблённых. За один год влюблённые должны хорошо узнать друг друга. Самое ценное, чему должны научиться влюблённые – это одинаково мыслить.

Остановка жизни человека

После третьей стадии обессиливания 4-ый узелок человеку не завязывается, с него снимается значок жизни и надевается на глаза чёрная повязка, означающая, что человек ожидает отправления в Тот мир. Человек может так же умереть на Охоте, на Рыбалке и на Войне. Для того, чтобы он спокойно отправился на Тот свет, необходимо, чтобы все живые члены племени выразили ему своё последнее отношение касанием. Только после этого соплеменники относят его на переходное место. После этого человек попадает в полное распоряжение Судьбы, Мудреца и остальных духов. Жизнь человека может также остановить-

ся, если другой оскорбит его недобрым словом. Но это не всегда, а по усмотрению духов. Общение островитян с ушедшим возможно только через Домового или Колдуна. Находясь в потустороннем мире, человек в жизни островитян не участвует. Если Судьба смиляется, человек может наблюдать за жизнью на Острове из отдалённого места (с небес).

Тот свет

Потусторонний мир, это мир размышлений о жизни и мир личностного развития. Человек пишет на бумаге о сокровенном:

Я должен – мне приходится

- *Записав фразу, которая начинается с «Я должен...», человек переписывает её, начиная теперь с «Мне приходится...»*

Я должен – я предпочитаю

Я не могу – я не хочу

Мне надо – я хочу

Я боюсь, что – я хотел бы

Я не хочу (делать) – я не буду

Я хочу (делать) – я буду

Летопись

— Идёт второй год. Вероятно, в Летописи вам следует описать свою жизнь. И описать так, чтобы потомки по опыту вашей жизни учились жить. Вам, наверное, необходимо написать, как следует осваивать Остров, организовать на нем хозяйство, как наладить на Острове социальную жизнь, создать организации, распределить функции, роли, обязанности и т.д.

- Семья. Какие семьи допускаются?
- Какой принцип деления на семьи?
- Могут ли быть однокровные или полигамные браки?
- А если кто-то не согласен с разделением на семьи?

Брачные игры

Осенью, так же, как и в прошлом году, вновь объявляются брачные игры. Парни и девушки вновь расходятся в противоположные шеренги. Сначала проводятся испытания для прошлогодних влюблённых. Выходит пара (а почему бы и не тройка, четвёрка). Невеста (невесты) удаляется за предел слышимости. Судьба задаёт три каверзных вопроса Жениху (женихам). Жених (женихи по очереди) отвечает. Затем приглашается Невеста (невесты). Судьба задаёт те же самые вопросы Невесте (невестам). Невеста (невесты по очереди) отвечает. Если все ответы Невесты (невест) совпадают с ответами Жениха (женихов), новобрачные

берутся за руки и ждут торжественного момента. Испытываются следующие влюблённые пары. Если ответы будут разные, влюблённым продляется испытательный срок, а пока они отходят к своим шеренгам. Так испытывают всех прошлогодних влюблённых.

Те, кто успешно прошёл испытание Судьбы становятся Супругами. Летописцы делают в своих Летописях записи об изменениях в гражданском состоянии. Мудрец подносит Супругам супружеские напитки. Жизнеоносец помечает кружочком значки жизни и предупреждает о последующих возможных испытаниях верности.

Объявляется первый брачный танец. Брачный танец – это необходимое условие для появления в будущем Ребёнка. Танцуют только новобрачные, все остальные внимательно смотрят, обсуждают и, если что-то будет не так, поправляют новобрачных. Новобрачные танцуют с полной гражданской ответственностью.

Затем, как и в прошлом году устраиваются забеги с талисманами. Но только теперь выбирают и дарят талисманы девушки. Новобрачные в забегах не участвуют.

Земледелие

— Теперь можно познакомиться с более трудоёмкими, но и более производительными способами хозяйствования.

Фоксы – являются растениями-недотрогами, но отличаются от Трилий тем, что Фокс можно выкопать (клубень) и посадить в распаханную почву, и если затем пропалывать, поливать (если сухое лето) и на зиму выкапывать, то Фокс будет давать урожай: 4 Фокса от одного посаженного. Первоначально на Острове растёт всего 4 Фокса. Всех полей на Острове хватает для посадки 60-ти Фоксов. Собиратели и Земледельцы могут обратиться к Полевому за советом: каким способом и где им собирать, как и где возделывать урожай.

Цвановодство

Среди зверей, в лесу водятся Цваны, которые хорошо размножаются в домашних условиях: за полгода на трёх выпасаемых Цванов прибавляется ещё два. На Цванах хорошо растёт шерсть и её можно состригать на одежду. Цваны обрастают и размножаются только, если их пасти. За каждый выпас Цван набирает шерсти на 5 бусинок. Если Цван ни разу за полгода не выпасался на пастбище – он умирает. Прибавлением шерсти и размножением Цванов ведаёт Полевой.

Шитье одежды

Одежда шьётся из шерсти Цванов, которые водятся в лесу. Цванов можно разводить и тем самым увеличить количество шерсти на одежду. Шерсть – это бусинки внутри банок (Цванов). Шитье одежды – нанизывание бусинок на нитку

для получения запястья (временная одежда) или ожерелья (вечная одежда). Каждый шьёт себе одежду сам, Супруги и их дети могут шить одежду друг другу.

Рождение

Зачатие Ребёнка происходит во время брачного танца. Перед самым рождением Ребёнок может общаться со своими Родителями через Домового, Колдуна или Мудреца.

Момент рождения определяется по чувству Матери и Отца. Жизненосец осведомляется отдельно у отца и матери о будущем Ребёнке, если требования Отца и Матери совпадают, то Родители действительно ждут желанного Ребёнка. Жизненосец осведомляется о ребёнке не чаще чем через время года. В нужный момент Жизненосец укладывает подготовленного ребёнка (со значком жизни) на переходное место. Мать и отец подходят, мать приподнимает тело своего ребёнка, отец привязывает ребёнка к одному из них, вытаскивает его из спального мешка, родители обувают его и несут в своё племя, при этом ребёнок должен максимально кричать. Если он не кричит – роды задерживаются.

Летопись

Третий год. Есть первые смерти и, наверное, появились мысли об продолжении рода, что необходимо делать для продолжения рода?

- Воспитание детей. Это общественное дело или семейное?
- Нужна ли школа? Какая?
- Чему учить?

Взросление

Для того, чтобы стать самостоятельным, ребёнок должен пройти 3 этапа:

Детство – (3 узелка на ленте разума). Чтобы прожить детство, следует прожить время года привязанным к родителям за обе руки с полным отсутствием речи и зрения. Этот срок может сократиться во время разводов, если будет соответствующее заявление от Прокурора. Во время суда обязательно должна проводиться экспертиза: Ребёнок должен невербально показать своим родителям слово, которое сообщит ему Судьба. На основании мнения Присяжных Судьба выносит окончательное решение о взрослении.

Отрочество – (2 узелка). Ребёнок также привязан к Родителям, но теперь может смотреть. Этот этап также можно ускорить на суде развода невербальным сообщением.

Юность – (1 узелок). По достижении юности, верёвка ребёнка удлиняется до 10 метров. Чтобы ускорить этот этап подросток должен совершить подвиг – сде-

лать что-нибудь героическое и полезное для общества. Подвиг также защищается осенью на разводе. Если ребёнок становится взрослым через подвиг, ему можно развязать последний узелок разума, если же он просто отсидел своё время года – у него остаётся предметный рассудок.

Полностью Взрослым Ребёнок становится по решению Суда во время брачных игр. На Суде Ребёнок может попытаться пройти сразу все этапы взросления. Окончательно повзрослевший Ребёнок объявляет всему своему племени – Кто он будет в этой жизни.

Брачные игры

На третий год, Осенью, брачные игры начинаются с Суда по разводам и взрослению. Вновь все расходятся по шеренгам. В центр выходят все супружеские пары с детьми. Каждое племя делегирует к Судьбе своего Прокурора, Адвоката и Присяжного. Прокурор будет выдвигать и обосновывать предложения по изменению семейного положения Супругов и Детей. Адвокат будет выдвигать и обосновывать предложения по сохранению семейного положения Супругов и Детей. Адвокатам и Прокурорам могут помогать Свидетели из племён. Судьба будет задавать каждому Присяжному оценочные вопросы, эти вопросы направлены исключительно на квалификацию деятельности семей, но никак не касаются предложений на будущее. Присяжные будут выносить свои судьбоносные ответы по поводу той или иной семьи. Окончательное решение по каждой семье принимает Судьба.

Если семья сохраняется, Супруги отходят на почётные места.

Если семья распадается, Супруги делят Детей и другие ценности согласно решению Судьбы. Жизнеоносец делает соответствующие пометки на значках жизни, Летописцы делают записи в летописях. Освобождённые супруги обмениваются шлепками по лицу и расходятся по шеренгам, готовя на ходу талисманы. Освобождённые Дети получают толкание в спину от Родителей и тоже расходятся по шеренгам как полноправные островитяне.

Далее, как и в прошлые года:

- *Свадьба. В проверке Судьбой могут участвовать прошлогодние влюблённые, позапрошлогодние влюблённые, разведённые супруги.*
- *Брачный танец. В Брачном танце могут участвовать как Новобрачные, так и неразведённые Старобрачные.*
- *Любовные игры. Участвуют все, кто не состоит в браке.*

Брачные игры могут затянуться до Весны. Тогда, через каждые два месяца делаются месячные паузы в свадебных играх для возобновления сил.

Гильда

Через два года в лесу проснулась Гильда. Это страшный летающий зверь. Теперь, чтобы зайти в лес нужно Гильду испугать. Но Гильда не боится того, кто боится сам.

Остановка игры

Каждый вечер, для подведения итогов игрового дня, Судьба объявляет остановку игры. Остановка игры возможна и днём по любым другим причинам. Но для того, чтобы остановить игру, необходимо согласие всех трёх Домовых, собранных на совете с Мудрецом. Игру останавливает Судьба условным знаком. При остановке игры весь Остров собирается в одном месте. При этом вся жизнедеятельность на Острове приостанавливается, мёртвые выпускаются с Того света. При новом запуске – игра либо начинается с самого начала, либо с того момента, на котором кончили, либо ещё как – так, как будет решено Судьбой.

К концу каждого игрового дня племена пишут Летопись и обсуждают Завещание.

Для обеда и ужина в игре делается перерыв.

День III. Необитаемый остров

- *Следующие года текут в русле введённых правил. И изменение правил происходит только в силу необходимости. Что при этом будет происходить – сказать трудно. Тут больше стоит ориентироваться на общие методические принципы, чем на запланированный сюжет. Эти методические принципы изложены в следующей части: «Методологические комментарии». При отсутствии опыта проведения игр в «свободном режиме» День III можно вообще пропустить и сразу начать со «Смены Судьбы» – это более лёгкий вариант «свободного режима». Для примера проиграйте в своём сознании один из набросков возможного сюжета Третьего дня.*

Политика

В предыдущие года команда не нашла Фоксов и не поймала Цванов. Рыбу добывать опасно, в лесу Звери повымерли – племя начинает голодать. Другие племена Фоксами и Цванами делиться не хотят. Но зато нашла два комплекта кольев для палатки.

Племя предложило соседям обменять один Фокс на колья. Но соседи уже поставили палатку – кое-как, без кольев. Поэтому, в ответ, соседи предложили другое условие: «Мы вам Фокс, а вы будете пасти наших Цванов».

Это условие показалось первому племени не только некорректным, но и даже оскорбительным. Тогда команда решила показать соседям, что значит жить, когда чего-то не хватает. И задумала стащить хижину соседей.

Конфликт

Но акция похищения была спланирована не тщательно. И в самый ответственный момент соседи заметили нарушение суверенитета, сбежались и начали рвать палатку друг у друга.

Встретив неожиданный отпор кто-то из воровского племени сделал выстрел.

- *По правилам игры, другого человека можно отправить на Тот свет одной лишь фразой: «Ты убит».*

Завязалась перестрелка и оба племени отправились на Тот свет.

- *Так как материал для рефлексии уже есть, здесь можно сделать Остановку игры. Но можно и продолжать, чтобы игроки обнаружили, что со смертью ничего особенного не происходит, только изменение планов и все.*

Совет племён

Разобрав причины возникновения Войны, островитяне договариваются об образовании межплеменного Совета, который впредь будет регулировать отношения в конфликтных ситуациях.

Война по кругу

Вводная. *В связи с тем, что произошло,*

- *А перед этим могло произойти все, что угодно. И что бы перед этим не произошло, все равно, это послужило причиной такой вводной.*

Судьба объявляет, что она решила сделать на Острове одно племя – избранным. А остальные племена сделать рабскими. Для того, чтобы решить, какие племена более достойны рабскому существованию, а какое племя в минуту любой опасности сможет мобилизоваться и проявить себя достойно, на острове объявляется Война по кругу. Племя, которое выиграет в этой Войне, может делать на Острове все, что сочтёт нужным, это племя может даже пойти в рабство к другому племени, если так решит. Рабское племя полностью зависит от своих хозяев, оно тоже может стать элитным племенем, но только в том случае, если это решат хозяева.

— *Война на Острове, как и все остальное – необычная. В этой войне островитяне первого племени могут убить людей только из второго племени, люди из второго племени могут убивать только третье племя, третье племя убивает только четвёртое, а четвёртое – только островитян первого племени. То есть, по кругу. Справа от вас – убегающие, а слева от вас – нападающие.*

— *Чтобы другим легче было определить, из какого вы племени, повяжите на головы ленточки здоровья.*

- *Можно повязать и другие ленты, но главное, чтобы у каждого племени на голове была повязка непохожего на другие цвета. Цвета лучше брать светлые: оранжевый, голубой, светло-зелёный, белый, красный. Потому что тёмные цвета изда-лека трудно различить.*

— Выигрывает то племя, которое в общей сумме больше наберёт жизней и меньше потеряет убитыми. Человек считается убитым, если нападающий дотронется до него двумя руками. Потренируйтесь. С убитого человека снимается повязка – это ваш трофей и дополнительная жизнь вашему племени. Убитый идёт на эту поляну в распоряжение Мудреца – это Тот Свет. Поляна является нейтральной территорией – на ней убивать нельзя, но и заходить на неё до окончания Войны тоже нельзя. Начало и окончание войны Судьба возвещает свистком (колоколом).

- Границу Того Света лучше обозначить белой ниткой.

— Трофей является пропуском на Поляну. При этом трофей нужно держать в руке, чтобы он был виден. Если кто-то заскакивает на Поляну без трофея – умирает.

— В Океан, за границы Острова, тоже убежать нельзя – утонешь. Если ты не слышал сигнал окончания Войны – значит, ты плавал в это время в Океане.

- Границу Острова тоже лучше обозначить.

— Война будет длиться примерно полгода. Для того, чтобы восстановить силы, в Войне будет перерыв. Все правила обессиливания и одичания сохраняются. Во время перерыва трофеи можно будет обменять на оживление людей. Если вас убивают, а у вас есть трофей, трофей остаётся у вас, и вместе с трофеем вы отправляетесь на Тот Свет.

Островитянин с двумя узелками голода должен постоянно держать тяжёлую палку. Островитянин с тремя узелками – парализованный – связывается по ногам, его можно унести и спрятать. Если он умрёт своей смертью – трофей никому не достанется. Немые, слепые и безрукие на время Войны такими и остаются. Аутплеи ловят нарушителей правил.

Подготовка к смене Судьбы

Вечерняя остановка игры. Вводная:

Завтра весь состав руководителей игры: Судьба, Мудрец, Домовые, Жизненосец, Леший, Полевой, Огневой и Водяной, – превращаются в островитян и становятся обыкновенным племенем.

Теперь игрой будет руководить новая команда Судьбы. Судьбоносной командой может стать одно из племён. Скорее всего это будут победители. Но может быть появится другое, более готовое стать Судьбой племени. Или может быть, островитяне создадут сводную Команду Судьбы используя человеческий потенциал всех племён. Никто из старой Команды Судьбы не может войти в новую Судьбоносную Команду.

День IV. Смена Судьбы

Вопросы, которые должны решить островитяне:

- *Какие затруднения или напряжения возникали в ходе жизни на Острове?*
- *Какие действия прошлой Команды приводили к напряжениям или проблемам?*
- *Что может предпринять новая Команда для разрешения проблем или снятия напряжений?*
- *С какой миссией будет работать новая Команда?*
- *Изменения в устройстве и правилах жизни на Острове.*
- *Кто станет Судьбой?*
- *Кто в какой роли войдёт в новую Команду Судьбы?*
- *Момент запуска жизни на Острове: сначала или в продолжение.*
- *Сколько времени на подготовку запуска?*

Регламент работы островитян:

Сначала выбирается организатор собрания. Организатор отвечает за соблюдение регламента; останавливает обсуждение, если разговор отклонился от темы; организует между докладчиками от племён понимание, критику и арбитражное согласие; завершает обсуждение при выполнении регламента.

Рекомендации по регламенту (сомнительные):

Лучше, когда каждый вопрос сначала каждое племя обсуждает по отдельности. Племя вырабатывает своё решение по заданному вопросу. Затем каждое племя подготавливает своего докладчика. Потом, на общем собрании докладчики от каждого племени выступают перед всеми. После каждого доклада организуется понимание и только понимание. Каждый следующий докладчик доносит до остальных мнение своего племени на заданный вопрос и, одновременно, ему разрешается высказать отношение к мнению предыдущего докладчика. По завершении понимания последнего доклада переходим к критике. Каждый критик высказывает сначала точку зрения, против которой возражает, одновременно указывая того, кто является оппонентом. Затем этот же Критик объясняет свою – альтернативную точку зрения. Организатор следит за наличием строгого противопоставления. Как только противопоставленность достигнута, организатор даёт слово Арбитру, который готов предложить общее решение по обсуждаемому вопросу.

Если в ходе общего собрания возникает заикливание, торможение, препирательство и т.п., то Организатор собрания останавливает работу и даёт задание племенам собраться отдельно, отразуметь ситуацию, возникшую на общем собрании и подготовить выход из проблемной ситуации.

По мере разрешения всех проблемных вопросов, власть на Острове переходит к новой Судьбе. Начинается новая жизнь.

День V. Эвакуация с Острова

Верёвочка Гильды

Вводная. В связи с тем, что произошло ночью,

- или вчера, чтобы это ни было.

Гильда полностью вышла из себя. И вам пора покидать этот Остров, иначе Гильда заморит вас всех голодом. Сейчас вы находитесь здесь, на поляне. К Океану Гильда вас не пускает. Гильда обтянула поляну паутиной и задремала. Добраться до Океана вы можете... Но только если сможете преодолеть паутину сверху, не задев её.

- Верёвка-паутина натягивается на высоте 1 м.

— Племена прорываются по четырём направлениям: Юг, Север, Запад, Восток, – секторам паутины. Гильда просыпается и возвращает сектор назад если:

- Под верёвкой, в паутине, что-то, все равно что, появилось или сдвинулось.
- Что-то задело деревья, на которых закреплена паутина.
- Кто-то нарушил правило голода или одичания.
- Была нарушена тишина: кто-то топнул, хлопнул, громко сказал.

— Если Гильда проснулась только на одном секторе, но другие сектора к этому отношения не имеют (никто не переходил из сектора в сектор), то возвращается только один сектор. Если во время перепрыгивания через паутину, островитяне как-то переходили из сектора в сектор, и в одном из этих секторов Гильда проснулась, то Гильда находит по следам и возвращает все сопричастные сектора.

Эвакуация

Океан – 20 м от берега до берега. Берём лодку с озера и переправляемся через этот Океан. Каждое племя переправляется на своей лодке. Если кто-то из племени оступился в воду – все племя возвращается назад. Племена могут помогать друг другу, тогда при сбое возвращаются уже оба племени. Возвращаться на исходный берег можно через океан пешком, без лодки.

На дне океана спит Ненси. Оно будет спать до тех пор, пока каждый из живых существ ощущает радость, нежность и уверенность. В ответ на резкое движение, звук человеческого голоса, чувство страха, обиды и агрессии – Ненси приподнимается. Когда Ненси приподнимается – все должны застыть. Если кто-то шелохнётся – погибнет. Ненси может подолгу ходить между застывшими фигурами и потом просто так съесть кого-нибудь. Съеденный человек должен вернуться обратно на Остров и сосчитать до ста. Жертвой Ненси может стать даже тот, кто уже переправился. Найдя жертву Ненси может начать искать ещё кого-нибудь, а

может уплыть и вновь заснуть. И тогда, островитяне вновь продолжают эвакуироваться чувствуя нежность и уверенность.

Кричать, топтать, кидать палки в воду и прыгать нельзя – Ненси испугается, и тогда уже придётся вернуться назад всем племенам.

Когда наконец все племена достигнут того берега, Судьба объявляет окончательные итоги и награждает призами лучшие команды.

Конкурс Завещаний

Избирается жюри. В жюри выдвигаются самые тихие члены сообществ. Каждое племя литературно зачитывает свою Летопись и Завещание. Все Летописи и Завещания сдаются в жюри. Пока жюри думает, все племена готовят свои спектакли.

Психодраматическая рефлексия. Каждое племя готовит театрализованные представления, о том, как жили на Острове и о том, как нужно было жить. Пародии приветствуются.

В конце концов, жюри объявляет результаты сравнения Завещаний.

Игровые роли

Островитянин

Островитянин – это человек, попавший на Остров, который может как угодно устраивать свою жизнь, если она его удовлетворяет, и если она не противоречит законам жизни (правилам игры). Все островитяне носят на левом плече ленточки здоровья и разума. У каждого племени – ленточка здоровья своего особого цвета. Все живущие островитяне носят также значок жизни (бейджик). На значке жизни указано имя или псевдоним игрока.

Островитянин может играть любую социальную роль: Охотник, Земледелец, Собиратель, Пастух, Рыболов, Сват, Родитель, Ребёнок, Супруг, Судья, Колдун, Врач, Советник, Прокурор, Адвокат, Следователь, Полицейский, Вор, Убийца, Воин, Няня, Летописец, Воин, Творец, Изобретатель, Мессия, Подстрекатель, Учитель, Воспитатель, Нищий, Отшельник и т.д. Если островитянин фиксирует у Жизненосца свою социальную роль – он за неё ответственен и может за это поощряться.

Просто так простой Островитянин может общаться только с Домовым, Полевым, Огненным, Водяным и Лешим. С Жизненосцем Островитянин общается, если Жизненосец пожелает отвечать. Обращение к Судьбе возможно только через Жизненосца. Обращение к Мудрецу возможно по правилам игры или только через Домового.

Судьба

Это законы жизни. Является прямым руководителем Жизненосцев, Лешего, Огневого, Полевого, Водяного. Выполняет решающие функции в ритуалах. Вводит новые вводные и изменяет правила игры. Следит за соблюдением правил игры. Контролирует соблюдение принятых в племенах законов. Все рамки игры вводятся Судьбой как закон устройства реальной жизни. Контролирует ход времени. Может принимать от островитян жертвы за милость Судьбы. Возможные жертвы:

- *Обойди всех и спроси каждого: «Ты мне доверяешь?». Отчёт по опросу принести Судьбе.*
- *В течении одного времени года быть непрерывно Серьёзным, Смешливым, Тугодумом, Добрым, Болтуном или Спокойным Созерцателем.*
- *Ходить с табличкой: «Кариес», «Христосик», «Большая», «Генсек» и т.п.*
- *Ходить без носок.*
- *Отдать то, что жалко.*
- *Говорить только на одной ноге.*
- *На Брачных играх пять раз рассказать всем один анекдот.*
- *На Брачных играх пройти через перекрёстный опрос. При этом приносящий жертву должен отвечать на вопросы, но так, чтобы каждое его предложение не было связано с этим вопросом и не было связано с предыдущим предложением.*
- *Найти своего Врага и указать его.*
- *Убедить Врага попросить для тебя милости у Судьбы.*
- *Собрать и закопать мусор по всему Острову и в округе.*

Контролирует воспроизводство природных ресурсов. Организует стихийные природные явления и бедствия.

Мудрец

Ведает тайнами тайн. Организует Совет Домовых. Выполняет определённые функции в ритуалах. Может принимать прошения о помощи от островитян и передавать их Судьбе, если сам помочь не в силах. Помогает попавшему на Тот свет разобраться в прожитой жизни. Следит за состоянием духа игры. Помогает Судьбе. Является организатором коммуникации во время Остановок игры.

Это помощник руководителя игры. Если руководитель (Судьба) заботится больше о непрерывности игрового процесса, о том, чтобы в игре происходили настоящие события. То Мудрец заботится об осмысленности игрового процесса, о том, чтобы игровые события заканчивались с пользой для игроков.

Жизненосец

Жизненосец определяет степень голода или недомогания всех островитян.

Каждое время года оббегает островитян и завязывает им узелки на ленте здоровья. Вместе со вторым узелком Жизненосец повязывает на глаза Островитянину повязку. Вместе с третьим – связывает Островитянина.

- *Здесь Жизненосцу стоит обратить внимание, что для некоторых игроков слепота может оказаться мощнейшим стрессогенным фактором, из-за чего игрок может выйти из игры.*
- *В первую очередь, Жизненосец предлагает одеть повязку игроку самостоятельно.*
- *Затем, когда повязка повязана, Жизненосец предлагает игроку присмотреться к своим ощущениям. Мир можно познать с новой, ещё неизвестной и загадочной стороны: Мир звуков, Мир касаний. Попробовать в этом новом мире что-либо совершить.*
- *И наконец, Жизненосец смотрит, чтобы «слепые» не оставались случайно без помощи и в одиночестве.*
- *При прямом отказе от «слепоты» Жизненосец может переместить человека на Тот свет, потребовать с племени жертву за восстановление сил «слепого», поменять «слепого» на другого члена племени, или заменить «слепоту» другим испытанием (парализация с сохранением зрения).*

Жизненосец выдаёт и изымает знаки жизни. Жизненосец уводит похороненного из переходного места в потусторонний мир. Жизненосец принимает от человека в том мире жертву за новое рождение, готовит духовно и физически человека к рождению (упаковывает его в спальник и выносит на переходное место).

За жетончик какой-либо пищи Жизненосец развязывает один узелок. При этом, если Островитянин часто ест Лямлию, Волю или Трилию, то Жизненосец отмечает сыроедение, которое опасно для здоровья. При круглогодичном потреблении однообразной пищи добавляет узелок болезни от недостатков витаминов.

Если замечает хитрости игроков, может назначить следующую стадию обессивания: «Судьба посылает тебе испытание». Может подробнейшим образом рассказывать островитянам правила. Может через Судьбу вносить изменения в правила. Оглашает изменения правил, когда считает нужным.

Если кто-то сказал в адрес другого Островитянина злое слово, Жизненосец может завязать узелок на любой ленте обиженного, тем более, если потерпевшего это действительно задело.

Делает нарушающих правила Аутплеями (4 узелка на ленте разума). Аутплей помогает вылавливать нарушающих правила.

Домовой

Это законы социальной жизни племени. Домовой определяет степень разума и одичания островитян своего племени. Домовой может становиться обыкновенным островитянином (нашить себе ленточки здоровья и разума). Домовой может не голодать и не дичать. Домовой может потреблять пищу. Добывать пищу Домовой сам не может, только с кем-то из островитян. Основная задача Домо-

вого – помочь островитянам наладить культурную социальную жизнь (группообразование).

Домовой помогает островитянам придерживаться своих социальных ролей и своих социальных норм. Домовой организует социальные ритуалы, игровые события: рождение, похороны, совещание внутри племени. Домовой подчиняется Мудрецу.

Домовой заботится чтобы в племени вовремя появлялись необходимые реквизиты (маски, чаши, костюмы социальных ролей, надписи, значки).

- *Судьбе и Мудрецу стоит заранее знать, что Домовой неминуемо превратится в Вождя племени. То есть Домовой станет обычным игроком. Это предопределено не правилами игры, а склонностью Домовых командовать и завоевывать авторитет в своей команде. Это случится ещё и потому, что на эту роль вы назначите скорее всего кого-нибудь из наиболее способных подростков. Если же на роль Домового назначить настоящего игротехника-профессионала, то от него можно ожидать настоящую реализацию замысла Мудреца.*

Леший

Это законы леса.

Организует охоту и собирательство в лесу. У любого, кто войдёт в лес (вход в лес – первое препятствие) проверяет: завязан ли узелок на ленте разума. Узнает, где и на кого собирается охотиться Охотник и, в зависимости от этого, назначает ему ряд испытаний (от сложности добывания зверя). Проверяет, готов ли Охотник к добыванию своего зверя: одет ли, сыт ли, в рассудке ли, жив ли, с оружием или без. Указывает, каким способом ловится данный зверь. Если Охотник все правильно проделывает, он получает карточки пойманных зверей. Обратное из леса Охотник должен пройти тем же путём.

Некоторые препятствия в лесу связаны с риском для жизни. Если Охотник неудачно прошёл через заросли колючек, с него либо срывается временная одежда, либо завязывается 2 узелка на ленте здоровья. Если при прохождении препятствия Охотник будет легко ранен, ему завязываются 2 узелка, если тяжело ранен – 3 узелка на ленте здоровья, если убит – Леший снимает с Охотника значок жизни и повязывает ему чёрную повязку.

В конце каждой осени Лесной «размножает» зверей в соотношении: к каждой тройке особей популяции прибавляется ещё один детёныш. Также Лесной следит, чтобы действия островитян соответствовали количеству узелков на лентах здоровья и разума, и если замечает нарушение правил, завязывает узелок на ленте разума и может изгнать Охотника из леса. Помогает Жизненосцу в начале лета размножить растения в лесу.

Выполняет роль разгневанной Гильды. Пропускает в лес только того охотника, который сможет спугнуть Гильду и не испугаться самому. Критерий очень простой, если охотник дал хоть какую-то реакцию на провокацию Гильды: смех, испуг, вздрогнул, напряг губы, стал спорить, – его отправляют обратно.

Водяной

Это законы водных богатств Острова. Организует рыболовство и опасности на озере. Любого, кто встанет в лодку на воде (проход к озеру – препятствие) проверяет, готов ли рыбак рыбачить: одет ли, сыт ли, в рассудке ли, жив ли, со снастями или без. Готовит место, где рыбаки собираются рыбачить. Если Рыбак оступился при подплывании к месту ловли, считается, что он в воде, Рыбак должен доплыть (по-пластунски) до берега. При этом он может толкать лодку к берегу. Если Рыбак бросает лодку – её прибывает к берегу, но не сразу. После этого Рыбак может рыбачить заново.

Водяной в самый спокойный момент превращается в чудовище Ненси. Сначала Ненси щелкает пальцами. Затем считает до сорока и ловит Рыбака, если тот находится ещё в пределах Озера.

На самой большой глубине, где живёт Золотая рыбка, Водяной даёт Рыбаку две игральные кости. Рыбак кидает кости. Если удаётся выкинуть две единицы, рыбак вылавливает Золотую рыбку. Вся наловленная до этого рыба превращается в морскую тину. Если рыбак не выкинул две единицы, то вся наловленная до этого рыба превращается в траву морскую. Золотая рыбка позволяет выполнить любое желание.

В конце каждого лета Водяной размножает рыбу в соотношении: от каждой плавающей в озере рыбки появляется ещё 2. Но общее количество рыбы в озере не может превышать 60 рыб.

Огневой

Это законы потребления и присвоения. Организует приготовление и приём пищи островитянами. Проверяет узелки на ленте разума у каждого, кто собирается готовить пищу. Организует добывание и поддержание огня на время приготовления.

Полевой

Это законы земли и растений. Организует земледелие, собирательство и цвановодство по правилам игры. Проверяет, завязаны ли узелки на ленте разума у Земледельцев и у Цвановодов. Отводит под распахивание части поля островитянам по их запросу, кто как первый попросит. Но предупреждает, что лучше племенам между собой договориться. Указывает, как следует засеивать Фоксы. В начале лета набрасывает сорняки. Если лето было с дождями или островитяне поливали Фоксы – удваивает каждый засеянный Фокс. Зимой изымает все невыкопанные Фоксы.

Определяет длину и маршрут по которым следует гонять Цванов. Предоставляет части пастбищ (трасс, по которым будут гонять Цванов) по запросам игроков. Требуется размечать пастбища и поля, находящиеся в собственности племён. Если кто-то не согласен с отводом земли и пастбищ – не мешает сделать по-своему (пускай себе воюет). Не является сторожем имущества и за все утерянное ответ-

ственности не несёт. Добавляет шерсти каждому прогнанному Цвану. Каждой тройке Цванов, которая за прошедшие полгода выгонялась на пастбище, даёт приплод – 2 Цванчика (двум – только одного). Цван, не выпасаемый на пастбище в течении полугода, изымается из стада. Разводит в начале каждой зимы растущие в поле растения. Перемещает Клурий по их действиям: уничтожение урожая, поедание растений, убегание от людей. Следит, чтобы способы действий островитян соответствовали узелкам на ленте здоровья и узелкам на ленте разума. Нарушающие правила либо не получают необходимых продуктов, либо становятся аутплеями (4 узелка). Аутплей помогает вылавливать нарушающих правила игроков.

Послесловие о результатах игры

Эта игра проводилась четыре раза в различных вариантах. В паре игр проводилась проективная диагностика до и после выезда. Диагностика однозначно определила, что в результате игры у подростков возрос уровень агрессивности.

Это существенный момент, на который стоит обратить внимание любому руководителю игры. Есть предположение, что на проведённых играх у подростков агрессивность возросла в силу подсознательной агрессивности Руководителя игры, а вместе с ним и его команды.

Поэтому наибольшее беспокойство должно возникать у тех руководителей, которые замечают за собой агрессивные склонности. И полное спокойствие должно быть у доброжелательных руководителей, даже пусть недостаточно опытных.

Обращение к миру

организационно-деловая игра

Отчёт как введение

Основным игровым процессом было создание видеоспектакля «Обращение к миру». В этом спектакле участники игры выражали свои наиболее глобальные убеждения и стремления.

Игру можно разделить на два этапа. Первый, подготовительный этап заключался в «профессиональной» подготовке игроков. Проводился он в форме конкурса миниатюр «Обращение к игре» между игровыми группами. Наиболее сложные задачи, с которыми столкнулись игроки и которые им пришлось решать – это, во-первых, адресность миниатюр. Безадресность заключалась в том, что подготавливаемые миниатюры, кроме самовыражения игроков, ничего из себя для конкретных зрителей не представляли. Это было либо повествование о том, как создатели спектакля живут и проводят время, либо намеренное, но без особой цели, создание у зрителя определённого настроения, например: весёлость. Во-вторых, серьёзной помехой в игровой работе оказалась склонность игроков к «тяп-ляпству». Этим термином в игре обозначалась работа низкого качества, сделанная непрофессионально, за короткое время, вопреки предоставлению достаточного количества времени. Неразрешённость этих задач привёл в день конкурса миниатюр к кризису игры. Наибольший вклад в фиксацию этого кризиса внесло игровое жюри, которое отказалось принимать миниатюры к оценке. Кризис был преодолен при повторном конкурсе, проведённом через день.

Второй этап: создание собственно видеоспектакля, – проходил в двух параллельных направлениях. Первое направление было традиционным в создании спектакля: выработка идеи спектакля, создание сценария как текста и как последовательности видеокадров. В связи с предшествующим переносом конкурса и, что более существенно, в связи с поднявшейся требовательностью к конечному продукту, переход непосредственно к постановке фильма не произошёл, или, лучше сказать, произошёл фиктивно. Конечный вариант видеофильма по качеству не был годен к показу для широкой зрительской аудитории.

Второе направление второго этапа работы заключалось в запуске самоорганизации игроков. Среди участников игры выделилось организационное ядро, которое взяло на себя смелость управлять съёмками видеофильма. Заранее предвидя дефицит времени на постановку основного спектакля, организационная группа

занялась тщательным планированием работы на послеигровой период, с тем, чтобы предусмотреть все возможные препятствия и найти способы их преодоления. Как и требуется для учёбы, игровые организаторы допустили ряд как крупных, так и мелких просчётов.

Вот пример крупного просчёта. Видеосъёмочная деятельность является для игроков новой. Следовательно, чтобы избежать серьёзных промахов, нужно планировать получение конечного продукта в наиболее кратчайшие сроки: «Снимаем прямо сейчас!». А остальную массу времени отвести на доработку материала и исправление ошибок. Организаторы же назначили съёмку на предвыездной день, т.е. не оставив времени на переделку.

В итоге получилось, что съёмки были проведены в актовом зале, на сцене, в атральном стиле. И даже смена кадров выполнялась не выключением камеры, а затемнением в зале.

Игротехническая команда также допустила ряд ошибок в подготовке и ведении игры. Например, игроков не обеспечили возможностью просматривать видеопробы.

Допустимый игровой продукт:

Во время игры будет снят видеофильм «Обращение к миру». Досъёмка фильма возможно продолжится после игры в городе. Видеофильм предназначается для показа по телевидению.

Среди основных итогов игры можно отметить:

- *овладение игроками методами организации совместной деятельности;*
- *получение игроками опыта совместного разрешения проблем и преодоления кризисов;*
- *развитие у игроков деловых качеств;*
- *запуск процессов командообразования;*
- *завязывание глубоких и доброжелательных отношений между игроками;*
- *расширение круга общения участников игры.*

Состав участников игры:

- *руководитель игры*
- *помощник руководителя игры*
- *игротехники – 3–10*
- *игроки – 30–100*

Игровые роли:

- *менеджер сценарно-идеологической работы*
- *менеджер инсценировки*
- *менеджер съёмки*

- *заместитель менеджера*
- *менеджер группы «Ответа»*
- *менеджер учебной группы*
- *заказчик*
- *идеолог*
- *сценарист*
- *постановщик*
- *режиссёр*
- *звукорежиссёр*
- *актёр*
- *голос за кадром*
- *художник*
- *звукооператор*
- *техник*
- *оператор*
- *оператор видеозвукомонтажа*
- *зритель-эксперт*
- *инспектор финансов*
- *инспектор сцены*
- *инспектор видео–аудиотехники*

за неделю до ... Предвыезное собрание

— *На игре мы будем снимать видеофильм «Обращение к миру».*

— *Сейчас мы разобьёмся на группы по 9 человек и пусть каждая группа придумает, о чем должен быть этот видеофильм. Через 20 минут мы вновь соберёмся вместе и один человек от каждой группы расскажет кому и что вы собираетесь сказать этим фильмом.*

Разбиение на группы. Все встают в один большой круг. «Лидеры, шаг вперёд!» Количество лидеров корректируется до нужного. Лидеры выводят себе из круга по одному человеку противоположного пола. Выбранный человек вытаскивает следующего. Следующий так же. И так до тех пор, пока в группах не станет по 7 человек. Затем каждая группа отходит к краю круга, а все оставшиеся свободные люди выходят в центр. Свободные прикидывают в какую группу им стоит войти. Руководитель же пока проверяет количество людей в группах. Затем подойдя к любой группе, Руководитель спрашивает у свободных людей в центре: «Кто собирается войти в эту группу?» Если поднимается одна или две руки, то эти люди заходят в группу. Если желающих оказывается больше двух, то руководитель просит людей в центре ещё подумать. То же самое со следующей группой.

- Если в какую-то группу упорно не хотят идти – нужно пояснить, что по правилам игры лучше, когда в одной команде ровно 9 (8) человек. А иначе у переполненной или неполной группы могут возникнуть проблемы.

Работа по группам. В каждой группе присутствует Игротехник.

Общий сбор. Выступление докладчиков от групп. Руководитель ориентирует докладчиков на то, чтобы в докладах было сказано: кому адресуется видеофильм и что этим фильмом группа собирается сказать.

- Если аудитория спокойная, то можно разрешить по ходу выступления задавать докладчикам вопросы и высказывать критические замечания. Если же аудитория шумная, то лучше разрешить задавание вопросов на понимание по завершении каждого доклада, а все критические высказывания отложить в самый конец, когда выступят все докладчики.

— Теперь ещё раз разойдитесь по группам и договоритесь, когда на этой неделе и где вы соберётесь. Собираться вы будете самостоятельно для того, чтобы написать сценарий видеофильма. Это означает, что каждая группа придет на игру уже с готовым сценарием. Капитаны, организуйте свои группы. На то, чтобы вы договорились – 5 минут.

Скульптурная композиция

- Упражнение на апробацию сложного разделения труда и выявление способных лидеров.

Руководитель разбивает всех участников на шесть профессиональных команд: Заказчики – 3, Менеджеры – 5, Глухонемые Скульпторы – 3, Слепые Реставраторы – 3, Оригинал-глина – 5, Копия-глина – 10. Цифра указывает на минимальный количественный состав команды.

- При численности игроков 100 человек состав групп примерно будет таким: Заказчики – 7, Менеджеры – 11, Глухонемые Скульпторы – 7, Слепые Реставраторы – 15, Оригинал-глина – 10, Копия-глина – 50.

Исходное положение:

Все команды стоят сгруппировавшись на своих местах лицом к Руководителю игры.

Задача:

Построить скульптурную композицию и 2–5 её копий.

Заказчики разрабатывают заказ на скульптурную группу, передают заказ Менеджерам, контролируют ход выполнения заказа, предупреждают менеджеров об ошибках, принимают конечный продукт в трёх экземплярах: оригинал и две копии.

Менеджеры расходятся по профессиональным группам и готовят их к выполнению заказа. Принимают заказ от Заказчиков. Распределяют что, кому, в какой

последовательности нужно будет сделать. Организуют все работы. Сдают скульптуру Заказчику. Если требуется, организывают доработку продукта.

Глухонемые скульпторы слушают Менеджеров и по словам Менеджеров собственными руками лепят-воплощают идеи Заказчиков в реальность. Материалом для Глухонемых Скульпторов является Оригинал-глина. Глухонемые Скульпторы работают с повязками на рту и наушниками. После обжига могут подсказывать Менеджеру, на что следует обращать внимание при копировании.

Оригинал-глина, пока Скульпторы получают Заказ, разминается (придётся долго неподвижно стоять). При творении шедевра Оригинал-глина подчиняется только рукам Глухонемых Скульпторов. После команды «Обжиг!» – застывает и превращается в скульптурную группу для копирования и рассыпается, если кто-то начнёт что-то исправлять. Рассыпание означает, что все становятся обратно в исходное положение.

Слепые Реставраторы, пока идёт подготовка оригиналов удаляются в другой зал, договариваются, а может быть даже тренируются перед своей работой. По возвращении, у всех Реставраторов повязаны глаза. Когда оригиналы скульптур готовы, Реставраторы под управлением Менеджеров изучают на ощупь скульптурную группу. Затем лепят из Копии-глины 2-3 копии скульптурной группы.

Копия-глина тоже завязывает себе глаза, пока готовится оригинал, разминается. При копировании подчиняется только рукам Реставраторов. После команды «Обжиг!» застывает, а на попытку изменения рассыпается (исходное положение).

В конце Менеджеры передают Заказчику Продукт тем, что снимают со всех повязки. Все стоят неподвижно, пока Заказчик не одобрит работу аплодисментами. Если работа не принимается, все переделывается заново.

Как только будет нарушено хоть какое-то правило: заговорят Скульпторы, подглядывают Реставраторы, сдвинется или начнёт самостоятельно двигаться Глина, кто-то кроме Скульпторов или Реставраторов прикоснётся к Глине, запротестуют Заказчики, – вся работа возвращается к исходному положению.

— *Мы сейчас с вами познакомились со сложным разделением труда. На игре мы тоже будем работать так, что у каждого будет своя определённая задача. А организовывать всю работу по созданию фильма будет группа Менеджеров. Сейчас мы вновь разойдёмся по своим профессиональным командам (Скульпторы, Глина...) и вспомним как шла совместная работа по созданию Скульптур. Ваша задача, обнаружить от 1 до 3 плюсов в работе, сделать от 1 до 3 замечаний, и подготовить от 1 до 3 рекомендаций. Итак, в вашем распоряжении 15 минут, через 15 минут каждая команда выскажет от 3 до 9 мыслей для улучшения работы Менеджеров или других профессионалов.*

Работа по профессиональным командам. Многочисленные команды могут разбиться на подгруппы. Игротехники организывают.

Общий сбор. Выступление представителей от каждой группы.

Раздача наминалок и рассказ на словах: что брать с собой, когда, откуда отъезжаем.

Брать с собой: музыкальные инструменты, оформительские музыкальные записи.

— *Напоминаем, что капитаны команд до отъезда на игру должны подготовить сценарии видеофильма. Если кому нужно, можете поработать над сценарием здесь после собрания.*

Подготовительная работа

Игротехники, вспоминая работу участников построения Скульптуры, составляют предварительные (рекомендательные) списки Менеджеров и Зрителей.

Организаторы обязательно должны взять резервную камеру на случай поломки первой. Если используются любительские видеокамеры, то их нужно иметь три: две рабочие и резервная. Просматривать кадры лучше с той же камеры, которой их и снимали.

Возможно, что какая-нибудь из групп перед выездом на игру будет готовиться, и привезёт на игру свой внеигровой спектакль, как подарок. Все эти спектакли нужно по возможности отыграть сразу, например, перед знакомством, чтобы игроки не отвлекались от основного процесса и не сильно были связаны со своей предвыездной группой.

Хорошо будет, если все спектакли на игре, особенно привезённые, будут сниматься на видеокамеру. Иначе потом будет много сожалений.

- *Если в команде Игротехников есть принципиальные разногласия – будет предусмотрительным вычеркнуть перед отъездом игротехническую оппозицию из списка отъезжающих. Игротехническая оппозиция создаёт больше проблем, чем дефицит Игротехников. Игру можно провести и небольшой игротехнической командой. Например, Помощник Руководителя Игры может заменить сразу всех Игротехников, по очереди заходя во все группы и поправляя, если есть, нарушения поставленной задачи.*
- *Условно будем считать, что в игре участвует всего 100 игроков*
- *Игра разбита на этапы. Разбиение на дни отсутствует, поскольку любой этап может затянуться.*

день I... и последующие

Знакомство

У каждого участника игры на груди прикреплён бейджик с именем. Бейджик является пропуском на каждый общий сбор. Пока на бейджиках пишут свои имена нужно предусмотреть, чтобы имена не повторялись. Например, подписы-

вать фамилии под именем или видоизменять имена (Ира, Ирина, Ириша), либо нумеровать повторяющиеся имена (Ира 1, Ира 2, Ира 3).

Пока собираемся, можно спеть общую песню.

Каждый встаёт, представляется, кратко обозначает свои намерения в игре. Фигуру представления задаёт Руководитель игры. Например: «Меня зовут Энди, кому это не привычно, пусть называет меня Эдуард Евгеньевич. Моя задача – создать общее игровое дело». После Руководителя представляется Помощник руководителя, затем Игротехники и наконец, в любом порядке, но так, чтобы никого не пропустить, игроки.

- Если на игре присутствует административный персонал, ему тоже предоставляется слово после всех игроков.

Установочный доклад Руководителя игры

— Сейчас я познакомлю вас с последовательностью игровых событий, для того, чтобы вам легче было ориентироваться в игре.

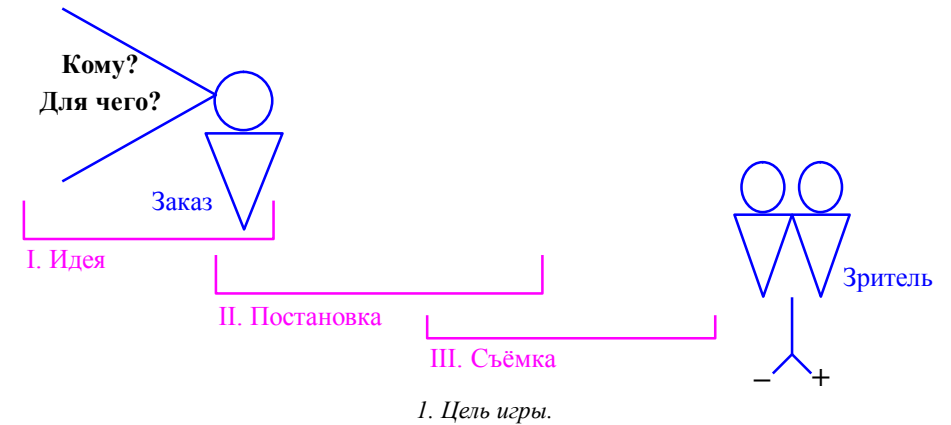
— В самом конце у нас должен будет получиться видеофильм «Обращение к миру». Для чего нужен этот видеофильм? Может ли кто-нибудь прямо сейчас ответить на этот вопрос?..

- Ответы из зала можно регистрировать на доске. Если то, что говорят очень оторвано от жизни – красиво перечеркнуть или стереть. Предложив подумать на группах, почему такой список не подходит.

— Идея всей работы над фильмом состоит в том, чтобы оказать на зрителей фильма определённое воздействие. Например, показать всем работникам образования, что мы, их ученики, в этом мире – полные нули, и ничего умного по поводу жизни сказать не можем. Для чего? Для того, чтобы освободить их от гордости за подрастающее поколение. Или другой пример: снять фильм, в котором показать своим родителям, что мы, их дети уже взрослые. Для чего? Для того, чтобы родители меньше о нас беспокоились.

— Те люди, к кому вы обращаетесь, должны быть заранее вами определены. Это называется адресность обращения.

— Игра будет состоять из трёх этапов. Первый этап игры будет идейно-сценарным. Второй – постановочный. Третий – съёмочный.



— В конце третьего этапа мы проверим, создаёт ли видеофильм нужный зрительский эффект или нет. Это значит, что у нас будут свои игровые Зрители, которые посмотрят фильм и определят – можно фильм показывать Миру или не стоит. А какой зрительский эффект нам нужен, мы будем решать на первом этапе. То есть сегодня.

— Игроков, которые отвечают за идею фильма мы будем называть Заказчиками на фильм. Заказчик отвечает на вопросы: «Кому адресован видеофильм?» и «Для чего показывается фильм?». После Заказчика нам нужен человек, который хорошо Заказчика поймёт. Но понять мало, нужно, чтобы у человека родилась **идея: как этот заказ выполнить**. Того, кто понимает заказ и размышляет, как это реализовать, мы так и назовём – Идеологами.

— Как раз эти вопросы вам и предстоит сегодня решить. У вас была возможность подготовить дома версии сценариев фильма. Ваши домашние заготовки вы будете сегодня анализировать и выявлять ту адресность, которую в них заложили. Или можно вложить.

— Кто ещё, кроме Заказчиков и Идеологов нам понадобится для создания фильма?

— Сейчас я нарисую схематично ту работу, которую необходимо проделать от появления заказа до просмотра Зрителем фильма.

— Прежде всего на каждом этапе нужен Менеджер, который будет организовывать всю работу над фильмом.

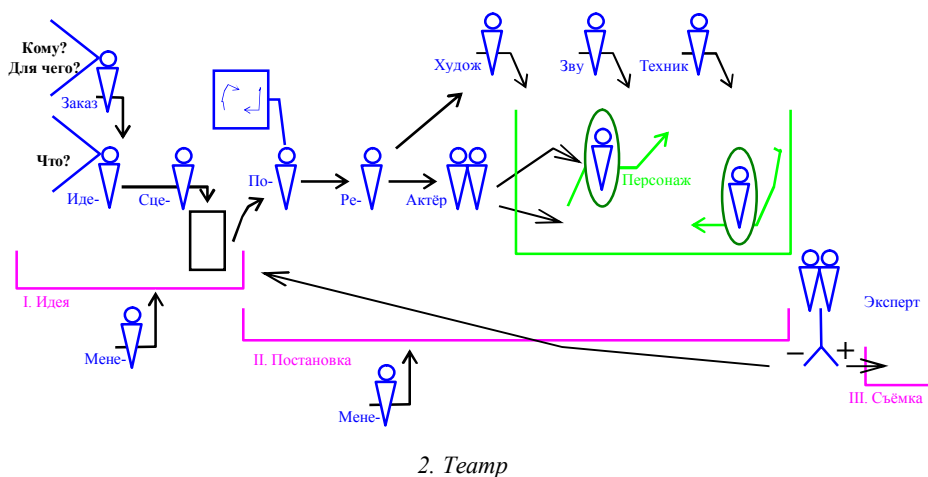
— Итак, Заказчик выражает потребность в фильме. Идеолог понимает Заказчика и рождает Идеальный замысел фильма. Замысел фильма передаётся Сценаристу, который пишет сценарий. На этом первый этап заканчивается.

— Постановщик прочитывает сценарий и фантазирует, как этот сюжет реализовать на сцене или на экране.

— Затем, для реализации этих сценария и задумок приглашаются Режиссёр и Актёры.

— Для полноты создания зрительского эффекта Постановщик использует художественное и звуковое оформление и для этого он приглашает Художника, Звукооператора и Технических Помощников.

— Актёр вживается в роль и живёт на экране не своей личной, а сценарием предписанной жизнью. Режиссёр помогает Актёрам войти в роль и налаживает взаимодействие Актёров между собой. Нарисуем, что Актёр не один. Управляет возникновением целостного зрительского эффекта Режиссёр.



— На сцене воплощается описанный в сценарии сюжет. Это воплощение и есть цель второго этапа. То, что показывается на сцене, смотрит Зритель. Но это не настоящий Зритель, это – Эксперт. Зритель, контролирующий впечатление от спектакля. Второй этап считается завершённым, когда у смотрящего спектакль Зрителя-Эксперта появляется задуманное Заказчиком изменение.

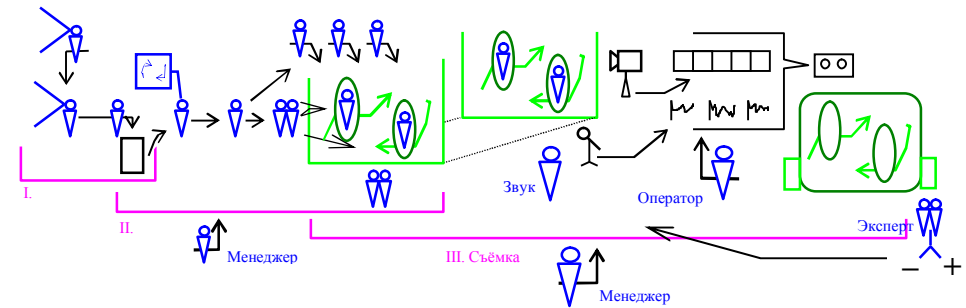
— Чтобы Зрителям было легче определиться и для того, чтобы Эффект от спектакля стал очевидным для всех, на сцене будет разыгрываться не только «Обращение к Миру» но и «Ответ Мира».

— Если зрительский эффект окажется неожиданным – нужно будет работать ещё. Если нужный эффект будет – можно начинать съёмки. Это третий этап.

— Нужно ли сейчас рисовать, что будет и какие профессии нужны дальше, на третьем этапе?

- Если нет, то следующий текст излагается перед третьим этапом съёмок.
- Если да, то:

— Воздействие на Зрителя происходит через зрение и слух. Рисуем экран и звуковые колонки.



3. Студия

— То, что будет показываться и будет звучать, записано на видеоплётке. Значит, на видеокассете мы имеем определённый видеоряд, состоящий из последовательности кадров и определённый звукоряд из последовательности мелодий, диалогов и других шумовых эффектов. Все это должно соответствовать сценарию.

— Видео и звукоряд мы записываем видеокамерой и микрофоном. Соответственно нам понадобятся здесь Оператор и Звукооператор.

— Оператор будет снимать то, что создаётся Постановщиком и Режиссёром. Следовательно, на третьем этапе нам понадобятся все предыдущие специалисты.

— Так как с переходом на съёмочную площадку все работники театра должны жить иначе, например: действие делается не на сцене, а на берегу реки, — то с переходом к третьему этапу потребуются серьёзные управленческие усилия. Следовательно, роль Менеджера на третьем этапе серьёзно возрастает.

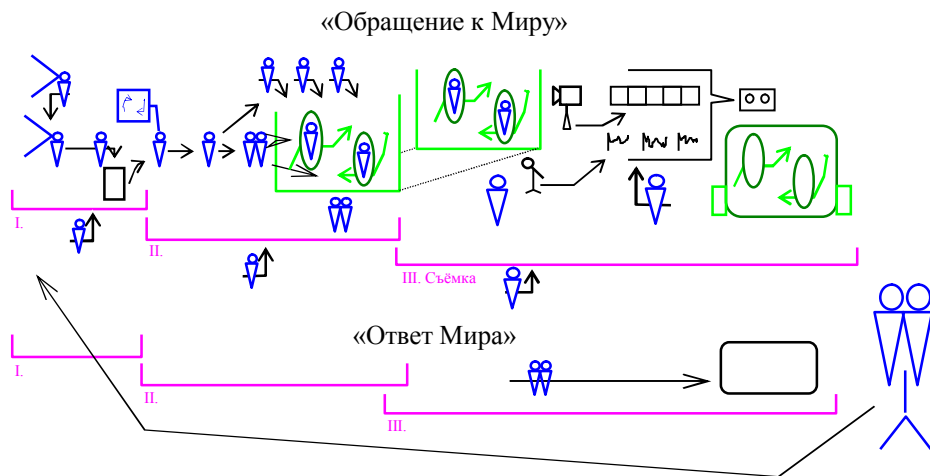
— Окончательную точку во всей работе можно поставить только тогда, когда у Зрителя, смотрящего видеофильм создается то впечатление, которое и планировалось вначале. Если Зритель ведёт себя как-то иначе, то съёмки следует повторить.

- конец если.

— Если на обращение ответа нет, то нет и обращения. Обращение без ответа — это вопль в пустыне. Не более.

- Здесь можно сделать демонстрационку. Игрок обращается к пустому месту и к конкретному человеку.

— Чтобы оживить нашу работу и сделать её результаты яснее, мы сделаем нечто необыкновенное в нашей игре. Кроме основной группы по созданию фильма будет группа «Ответ Мира». Эта группа также будет создавать фильм. Но фильм этот будет необычным. Это будет реакция, ответ, демонстрация того, как нас услышал бы Мир. Участники этой группы будут следить за тем, что создаётся на основной площадке и адекватно реагировать.



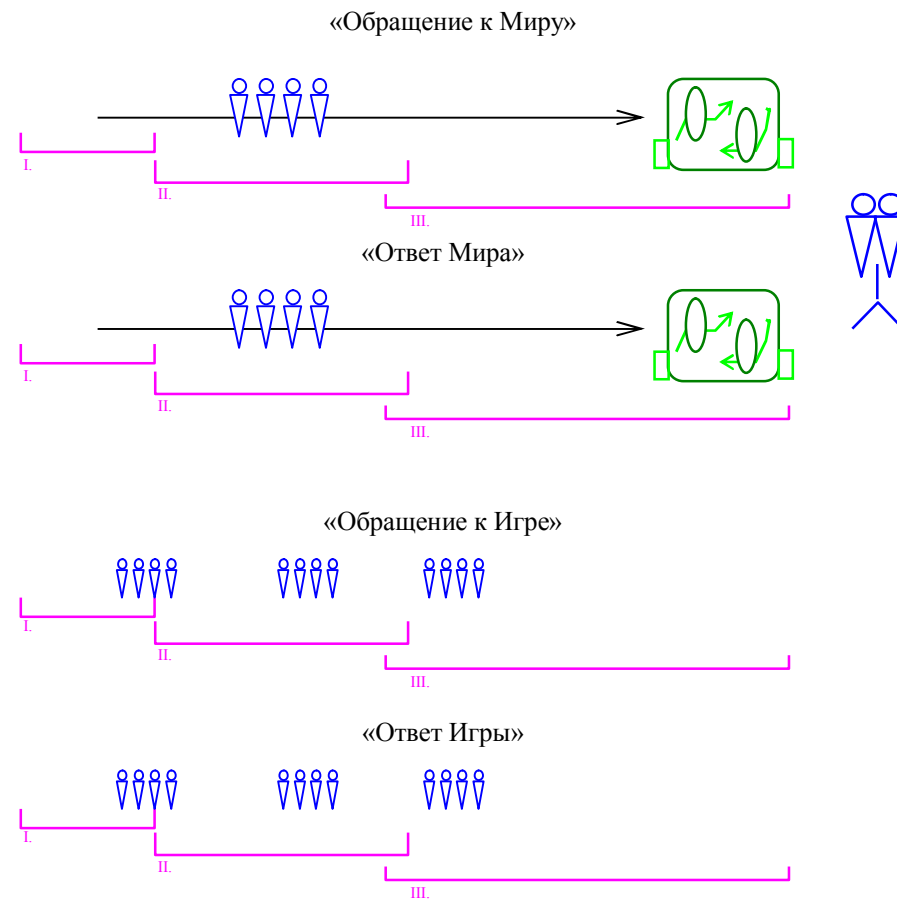
— Соответственно мы подрисовываем вторую рабочую площадку. Площадку по созданию фильма «Ответ Мира». На площадке «Ответа» также есть этапы Идеи, Постановки и Съёмки. Глядя на «Ответы», зрители-эксперты оценивают работу на основной площадке. Это для них подсказка.

— Итак, план работы есть, можно действовать.

— Но тут, у Руководителя всей этой работы возникает законный вопрос: «А справятся ли те, кто собрался сейчас здесь, со всей этой задачей?» То, что, вы сможете все правильно сделать – это предположить можно. Но можно предположить, что вы и не справитесь с задачей. Если вы пока не готовы, то нужно организовать предварительное обучение на более лёгком материале. Чтобы первые ошибки были маленькие и полезные. А с другой стороны, если способностей уже достаточно, то зря время терять нельзя. Тогда, как нам лучше поступить?

— Мы сделаем такой интересный ход. Разделим все наше игровое пространство на учебную и рабочую площадку.

— Здесь нарисованы две рабочие площадки: «Обращение» и «Ответ».



4. Учебная площадка

— Добавляем две учебные площадки. На учебных площадках будет происходить то же самое, что и на рабочих. Но спектакли на учебных площадках будут миниатюрные. Мы их так и назовём: миниатюры. Темы миниатюр тоже будут скромнее: не «Обращение к Миру», а «Обращение к Игре» и не «Ответ Мира», а «Ответ Игры». Если фильм делается для показа всему Миру, то миниатюра делается для показа только Нам, участникам игры.

— Работа начнётся одновременно и на рабочей, и на учебной площадке. На рабочей площадке будет работать две группы, а на учебной площадке будут работать 6 групп. У каждой группы будет свой Менеджер.

— Есть ли сейчас вопросы?

— В игре будут введены денежные единицы. Деньги будут называться Аксы (по названию того места, куда мы приехали). Для каждого этапа мы будем формировать группы, учитывая заслуги каждого игрока. Заслуги будут выражаться в количестве аксов, которое человек заработал. На деньги в конце каждого этапа можно будет купить различные призы, например: гитара, первая копия видеофильма, книги по психологии и ещё много других флорастеров. Аксы может заработать любой человек, если будет стараться. Например, как раз сейчас, во время предстоящего конкурса нам нужна помощь человека с разборчивым подчерком. Если кто-то готов помочь, подойдите сейчас к Игротехнику Экспертов.

- Нужно будет составить 7 списков Кандидатов в Менеджеры, чтобы потом на этих списках Эксперты могли оперативно выставить свои очки.

Конкурс Менеджеров (стихотворений)

— Для начала нам нужны менеджеры. А по дальнейшему ходу работы Менеджеры уже сами будут искать и приглашать в свои группы необходимых специалистов.

— Оптимально, нам потребуется всего 8 Менеджеров. В результате конкурса мы отберём лучших по мнению Экспертов. Обратите внимание, что в Менеджеры будут отбираться не самые лучшие «командиры», а те, кто по настоящему умеет работать в команде. Таким образом, главным результатом для нас сейчас будет – выбор наилучшей команды для главной рабочей площадки.

— Сейчас посмотрите на всех, кто сидит в зале и подумайте, кто бы мог быть хорошим организатором. (Пауза 1 мин)

— Теперь. Пожалуйста. Называйте тех, кто на ваш взгляд смог бы хорошо руководить. Тех, кого назовут, выходите на сцену. 2 мин. Пока это только Кандидаты

— Кроме того, если кто-то сам хочет попробовать себя в роли менеджера. Или может, кто-то думает, что у него может получиться руководить. Прошу тоже выйти на сцену.

— В этом конкурсе любой Кандидат может заработать Аксы. Если потом Кандидат сочтёт нужным, он расплатится с теми, кто ему поможет.

- Если вышло больше восьми, то в результате конкурса некоторые отсеются. Если вышло семь или меньше – сейчас выберем только Менеджеров по производству фильма. А для рабочих площадок Менеджеры появятся потом, естественным путём.

— Сейчас Кандидаты выйдут в соседний зал и там Игротехник объяснит Кандидатское задание.

- Кандидаты уходят. Там Игротехник даёт им задание: в течение 30 минут сочинить и инсценировать стихотворение.

Перед этим каждый Кандидат должен самостоятельно, без помощи Игротехников, набрать себе труппу. Количество исполнителей Кандидат определяет сам. Допускается, что в ходе выполнения задания Кандидат будет добирать или менять людей. Кандидат должен объяснить Исполнителям задание, организовать творческую работу и обеспечить по возможности наилучшее выступление своей временной команды. «Сейчас, пока в зале выбирается Зрительское жюри, у вас есть несколько минут для того, чтобы подумать о плане своих действий. «Кто сможет написать стих? Как инсценировать? Кого подобрать в группу?» Когда вы будете набирать группу, Зрителей-экспертов трогать не стоит. Если ваша группа успеет подготовиться раньше – сообщите мне об этом – досрочность будет поощряться».

— Мы же теперь подберём Зрительское жюри. Тех, кого мы отберём в жюри, будут Зрителями-Экспертами. Во время игры переходы из одной специальности в другую – допускаются.

- Для выбора Экспертов выходит Игротехник.

Игротехник 1. Сначала, мы сделаем такое упражнение: хлопок ладонями – удар по коленям – щелчок правой рукой – щелчок левой рукой. Попробуем вместе! Раз – два – три – четыре! Раз – два...

Игротехник 2 (Первому). Можно вам задать вопрос? Почему, когда вы делаете такое движение руками, весь зал начинает повторять за вами?

Игротехник 1. Это называется Массовый гипноз. Гипноз устроен так, что как только кто-то из лидеров начинает делать любое движение, так сразу все остальные начинают за ним повторять. Итак, теперь вы знаете, что такое Массовый гипноз. Повторим Массовый гипноз ещё раз! Раз – два – три – четыре! Раз – два...

- В зале обязательно найдутся люди, которые не придадут значения провокации с Массовым гипнозом и будут хлопать во второй раз. Их можно взять в Зрительское жюри как людей, положительно воспринимающих то, что происходит на сцене.
- Если хлопают очень много людей, можно провокацию усилить: теперь Игротехник 2 тоже пробует на аудитории Массовый гипноз.

Игротехник 1. Для того, чтобы нам выбрать наиболее внимательных людей в Зрительское жюри, я прошу всех, кто хлопал в последний раз выйти на сцену.

- Если хлопали все, то дифференцировать людей можно по другому признаку: начать ускорять хлопки, а тех, кто внимателен и не ошибается, выводим на сцену.

Все вышедшие на сцену становятся в полукруг лицом в зал. Отбор происходит через проверку внимательности.

— Вы хлопаете вместе со мной на каждый второй хлопок, а на каждый первый – не хлопаете. Сначала потренируемся.

Далее, после небольшой тренировки перейти к зачётному хлопанью. Всякий допущенный, допустивший две ошибки выбывает в зал. Отбор идёт до тех пор, пока на сцене не останется 7 человек.

— *Зрители-Эксперты у нас отобраны. Но Эксперты пока ещё не помогли нам в нашем главном деле, поэтому пока ещё поощрять их даже аплодисментами – рано. Каждый Эксперт за свою работу сможет получить до 5 Аксов. Что мы ждём от Экспертов? У каждого Эксперта будет фонд в 30 Аксов. Сейчас Кандидатам в Менеджеры уже дано задание, и они готовы продемонстрировать то, на что они способны. Задача же Экспертов, внимательно наблюдать за работой Кандидатов и распределить эти 30 Аксов между Менеджерами в зависимости от проявленных способностей. Что нужно оценивать? Как Менеджер подобрал команду. Как объяснил людям задание. Насколько правильный у Менеджера был проект. Как Менеджер корректировал работу, чтобы добиться лучшего результата. Оценивать работу Менеджеров будут не только Эксперты, но и Игротехники.*

— *Есть ли у Экспертов вопросы?..*

— *Итак, Вицменеджеры могут приступать к делу.*

Вицменеджеры набирают труппы. Эксперты ходят по труппам и наблюдают. Первыми будут выступать те, кто подготовился раньше всех, последние – последними.

Выступление команд.

Предупреждение после всех выступлений перед перерывом:

Каждый Кандидат подготавливает список своей выступившей группы включая себя и планирует процентное соотношение, в котором он распределит в группе вознаграждение.

Эксперты выставляют свои оценки и сдают бланки. При этом им рекомендуется подготовить комментарии о действиях Кандидатов и почему им выставили такие очки. Можно предупредить Экспертов, что во время перерыва оценки можно ещё поправить.

Через пятнадцать минут все, кто работал в конкурсе, собираются по группам, для того, чтобы обменяться мнениями: кто какой вклад внёс в общее дело во время конкурса. Вклад нужно будет оценить в процентах. Кандидат это регистрирует в своём списке.

Предлагается вакансия на должность Инспектора для контроля за Аксами.

- *Оклад Инспектора Финансов – 10 Аксов в день.*

Перерыв. В перерыве:

Один из Игротехников инструктирует Инспектора:

«В зале общего сбора висит большое табло, на котором есть прозрачные карманы для каждого участника игры. Задача Инспектора вкладывать в табло карточки с указанием суммы, которой владеет каждый игрок на данный момент. Число

на карточке должно хорошо читаться издали. Изменения в табло Инспектор вносит на основании распоряжения Руководителя игры, а также на основании платёжного поручения от любого состоятельного участника игры. Любой игрок может сэкономить на завтраке (1 Акс), обеде (2 Акса), ужине (1 Акс), о чем должен предупредить своего Игротехника до начала приготовления пищи. Инспектор может заработать примерно 10 Аксов в день. Инспектор условно является членом первой рабочей группы.

- *Помощник, составлявший списки – 3 Акса.*
- *Каждый Эксперт за конкурс Стихотворений – 5 Аксов.*

Кандидаты в Менеджеры думают, как им в будущем руководить командами лучше.

Эксперты сдают оценки.

Игротехники посчитывают общий итог Экспертных и своих оценок.

Вицменеджеры собирают группы и рефлексировуют.

Итоги конкурса Стихотворений

Общий сбор. Руководитель зачитывает результаты Конкурса. Инспектор сразу заносит очки на табло.

Эксперты выступают с комментариями для того, чтобы участники конкурса могли в последующей работе учесть успехи и ошибки.

Дается 10 минут на то, чтобы Менеджеры расплатились со своими группами.

Ещё 5 минут, чтобы сдать списки групп с распределением вознаграждений Инспектору.

Идейный замысел

Общий сбор. Инспектор не спеша заносит результаты на табло.

— *Какие события нас ожидают сегодня и вплоть до окончания Первого этапа?*

— *У нас есть победитель, который автоматически становится Менеджером первой группы на первом этапе: идейный замысел. Первый Менеджер будет руководить рабочей командой, которую наберёт себе сам.*

— *Кто войдёт в рабочую команду? Сам Первый Менеджер и 6 специалистов: Заказчик, который будет энергично требовать решения Мировой проблемы; 3 Идеолога-генератора, которые будут генерировать идеи, превращая проблемы в вопросы, а вопросы в задачи; 2 Идеолога-фиксатора, которые будут понимать и обрабатывать то, что напридумывает Идеолог-генератор; 2 Сценариста, которые будут все записывать, и переводить в сценарную форму и 1 Эксперт. Заочно к этой группе также причисляется Инспектор. На первом этапе более расширять рабочую группу будет лишним, потому что, чем*

больше людей, тем больше разногласий, и, следовательно, труднее будет договориться. Другое дело учебные группы: там чем труднее, тем полезнее.

— Однако представьте себе ситуацию. Сейчас рабочая группа начнёт работу над идеей фильма «Обращение к Миру». Все остальные игроки распределятся по своим группам и будут работать над своей идеей. А на втором этапе, когда нужно будет ставить спектакль, главному Менеджеру нужно будет набрать команду на рабочую площадку. А что в это время будет в учебных группах? А в учебных группах люди уже сработались и начнут сопротивляться переформированию. Конечно, если главный Менеджер настоит, человек все равно к нему пойдёт. Но для Менеджера такое сопротивление будет лишней помехой.

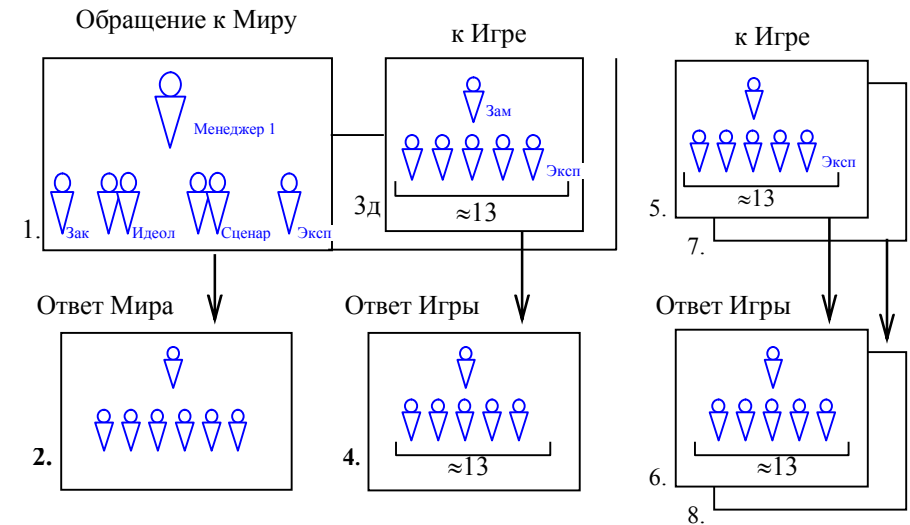
— И, с другой стороны, представьте себе, что в какой-то учебной группе сидит игрок, который по характеру заносчив и который не умеет работать в команде. В своей учебной группе такой человек будет противопоставляться другим и потом отстранится от совместной работы. Но зато, когда придёт Менеджер набирать себе специалистов, кто первый попросится в рабочую группу: тот, который сработался с другими или тот, который отстранился от своей группы? Скорее всего в рабочую группу будут стремиться те, кто не смог сработаться в своей группе. Вот и получится, что на втором этапе рабочая группа будет состоять только из отшельников. Нужна ли нам такая команда неудачников? Вряд ли.

— Тогда гораздо лучше будет, если Менеджер рабочей площадки наберёт себе дополнительную команду уже сейчас. Назовём эту команду – Дублёры. Команда Дублёров на первом этапе будет работать на учебной площадке, но будет готовиться стать основной на втором этапе работы. Руководить этой командой будет Заместитель первого Менеджера. Набирать эту третью команду будет Менеджер и его Заместитель. Заместителя назначит сам Менеджер фильма. Причём, Заместителя можно будет выбрать как из победителей нашего конкурса, так и из обычных игроков. В третью группу (первую учебную) войдут Заместитель и ещё примерно 13 игроков, среди которых будут разные специалисты и один Эксперт.

— Кто войдёт в группу «Ответ Мира» на первом этапе? Второй Менеджер, Представители Мира, Идеологи и Сценаристы ответного действия. Всего 9 человек.

— В учебных группах будет около 14 человек. Их будут набирать победители предыдущего конкурса. Я попрошу сейчас всех победителей подумать о точном объёме ваших групп.

— Следующие пять Менеджеров из победителей конкурса сформируют свои учебные группы примерно по 13 человек с Экспертом. Примерно 13 – это означает, что не менее 9 человек и не более 20.



5. Состав групп.

— Затем все группы разойдутся по своим местам и займутся чисто мыслительной работой. В каждой группе будет Игротехник, который будет останавливать работу в том случае, если группа будет делать не то, что требуется. Каждая группа должна будет выдвинуть свою сценарную идею и подготовиться её доказывать. Первая группа будет готовиться защищать идею фильма «Обращение к Миру», вторая группа будет защищать идею фильма «Ответ Мира», 3я, 5я и 7я группы будут защищать идею спектакля-миниатюры «Обращение к Игре», а 4я, 6я и 8я группы будут защищать идею спектакля-миниатюры «Ответ игры». У каждой группы «Обращения» есть своя чётная группа «Ответа». Представители из чётных групп будут часто навещать нечётные группы.

— Возможно, что некоторые подумали: «А ведь мы уже написали сценарий ещё до отъезда». То, что мы делали до отъезда, это было только разминкой, только для того, чтобы понять насколько трудно правильно создать идею.

— Когда мы вновь соберёмся здесь для утверждения сценарных идей, первый, и самый суровый вопрос к вам будет: «К кому конкретно вы обращаетесь?». Например, если вы обращаетесь к участникам конкурса Стихотворений, вы обязательно должны сказать, к кому вы обращаетесь: победителям или проигравшим. Ведь это не одно и то же. Правильно? А затем вы должны сказать, а чем отличаются проигравшие от победителей. И тогда ответ на вопрос «Для чего вы обращаетесь к этим людям?» будет логично вытекать из предыдущих ответов.

— *А чётным группам нужно определиться: Кто они? и Кому и для чего отвечают?*

— *Многие из вас уже имеют домашние заготовки сценариев. Чтобы учесть все, что вы наработали, первая группа обойдёт все учебные группы и запишет те сценарные идеи, которые касаются спектакля «Обращение к Миру».*

- *Игротехнику рабочей группы нужно иметь ввиду, что рабочая группа сначала должна разработать свою версию идеи, а уж потом идти по группам. Иначе рабочая группа будет не готова замечать то, что действительно полезно для идеи.*

— *Нужно будет, во-первых, доказать, что ваш спектакль имеет адрес, т.е. обращён к конкретной аудитории. А во-вторых, нужно будет доказать целесообразность вашего обращения. Утверждать идеи будут Эксперты, Первый Менеджер и Помощник Руководителя Игры.*

— *Если идея не будет утверждена, группа должна будет удалиться на доработку идеи. За идею фильма и за идею миниатюры будет вознаграждение от 30 до 200 Аксов, в зависимости от удачности идеи. Кто закончит подготовку первым – премируется. Кто первым сможет защитить свою идею – тоже премируется. У каждого Эксперта будет фонд для оценки работы групп – 60 Аксов.*

— *Не стоит бежать вперёд и делать спектакль, пока не сдали идею. Вы потратите время впустую, потому что, если идея не будет утверждена, вам придётся спектакль переделывать. А идею защитить будет не просто.*

Формирование групп

Первый Менеджер выбирает себе Заместителя. В качестве Заместителя можно порекомендовать второго или любого следующего из Победителей конкурса.

Затем, Менеджеру даётся время на то, чтобы определиться с составом рабочей группы.

- *Даже если Менеджер уже готов – пусть не спешит с окончательным решением. Если опоздать с правильным решением – оно становится бесполезным. Но если поспешить с решением – оно может оказаться не самым правильным. Подождать с объявлением состава группы стоит уже хотя бы потому, что появилась возможность посоветоваться с Заместителем.*

В это время Руководитель работает с залом, для того, чтобы Менеджеры лучше ориентировались, кто и с какими установками здесь, в зале присутствует. Руководитель просит встать тех, кто готов, если его выберет Менеджер, войти в рабочую команду. То же касается и победителей-менеджеров, и Экспертов, и Инспектора. Теперь все, кто встал – садятся, а те, кто сидел – встают. Если их немного, пусть вставшие выйдут на сцену и пояснят, ради чего они готовы отказаться от работы над фильмом.

- *Это отказ выполнять задачу, поставленную Руководителем игры. А, следовательно, неявное выпадение из Игры.*

Руководитель здесь должен поправить игрока, если он не имел ввиду саботирование Игры, а если игрок имел в виду именно отказ от работы, то принять организационные меры: назначить саботажника постоянным дежурным, отправить его в город, создать группу «Вне игры», которая будет работать по своему самостоятельному плану.

- Пусть будет понимание, что в Игре участвуют только те, кто принимает Игровые задачи и правила.

— Итак, прошу встать всех, кто берет на себя основную игровую задачу: подготовить и снять видеофильм «Обращение к Миру». Прошу сесть. Прошу встать тех, кто не принимает на себя эту игровую задачу и откажется, если Менеджер пригласит его в рабочую группу.

Здесь может встать человек, который отрицает не работу в группе, а работу с конкретным Менеджером. Если такие люди действительно находятся, то для начала нужно проверить: это личное отношение к Менеджеру или сомнение в успешности работы Менеджера. Если сомнение не является личной амбицией, то Руководитель запускает процедуру образования альтернативной рабочей группы. Естественно, появление альтернативной рабочей группы не должно идти в ущерб работе первой группы. А это означает, что все, что делается для альтернативной группы, не должно принести ущерб делу первой группы, и все разрешается только с согласия (пусть хоть молчаливого, но согласия) Первого Менеджера.

— Всех, кто не принимает на себя игровую задачу, прошу выйти в соседний зал, там с Игротехником вы решите, что будете делать дальше.

Первый Менеджер проходит по залу и набирает себе команду – любого Эксперта и ещё 5 игроков. Выводит команду на сцену и представляет залу.

- Экспертом можно сделать и нового человека из зала, но только с тем условием, что новый Эксперт пройдет тест на внимательность. Перед тем как провести тест для Экспертов, нужно спросить у других Менеджеров не собираются ли и они взять себе новых Экспертов. Тест проводится на всем зале одновременно, новый претендент в Эксперты должен выполнить упражнение на внимательность на уровне десятки лучших. Если не сможет – пусть тренируется... в роли Виццрта.

Набранная рабочая группа встаёт в сторонку (на сцене). Менеджеру с Замом задаётся вопрос: какое точное число игроков они запланировали набрать? Они называют число от 8 до 20, поясняют: каких специалистов и по сколько человек они наберут?

После этого им даётся ещё время на размышление. Руководитель же вновь продолжает разбираться: кто из присутствующих какие установки сейчас преследует.

Перемещение в зале. На самые задние ряды переходят те, кто не претендует на втором постановочном этапе попасть в рабочую группу, то есть готов, но не претендует. Поближе (в середину) – те, кто готов и претендует в группу Дублёров

(гибкие претенденты). На второй и третий ряд выходят те, кто претендует попасть **ТОЛЬКО** в группу Дублёров, с тем, чтобы на втором этапе оказаться не где-нибудь (на учебной), а **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** на рабочей площадке.

На первый же ряд, прямо к сцене приглашается из второго и третьего ряда тот, кто сейчас претендует попасть **ТОЛЬКО** в группу Дублёров и **ТОЛЬКО** в роли Сценариста.

- *Нужно дать народу время подумать.*

Эксперты перемещаются по тому же принципу, но только сбоку, не смешиваясь с остальными игроками.

Далее, так же вперёд, но чтобы не смешивать между собой выводятся претенденты на роль **только** Постановщика, **только** Режиссёра, **только** Актёра, **только** Художника, **только** Звукооператора и **только** Технического помощника.

- *Для большей парадоксальности такой установки можно ещё попросить выйти вперёд тех, кто претендует **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** на роль Менеджера или Заместителя.*

Менеджеры за всем этим следят.

Любому из тех, кто вышел в самый первый ряд разрешается подняться на сцену и пояснить Менеджеру с Замом и всему залу – чем **ИМЕННО ОН** может оказаться полезен в группе Дублёров. Пусть этому смелому человеку зададут вопросы, но не долго.

- *Достаточно будет понять хотя бы то, что Человек считает себя умнее других.*
- *Если «крутой» претендент все ещё не видит своей заносчивости, пусть весь зал проголосует: кто порекомендовал бы взять в группу Дублёров именно этого претендента.*
- *Чтобы «крутой» не уходил со сцены только побитым и ничего не понимающим, пусть кто-нибудь, например, Эксперт, объяснит «крутому» его ошибки.*

Можно предложить выступить кому-нибудь их второго ряда (вероятнее всего то, что там найдутся люди, которые считают себя ещё более умными).

- *Стремление попасть во чтобы то ни стало только в третью группу, тоже, как это ни странно, говорит о выпадении человека из игры. Если у игрока нет готовности уступить место в третьей группе тому, кто может оказаться полезнее, то значит игрок кроме успеха общего дела преследует ещё какие-то интересы (скорее всего эгоцентрические). А, следовательно, игрок отодвинул игровую задачу на второй план, поставив амбиции или личные симпатии выше дела.*
- *Здесь лучше предложить «крутым» игрокам пусть не отбрасывать свои индивидуальные интересы, но поставить их хотя бы на второе место.*

Заместитель и Первый Менеджер проходят по залу, набирают третью группу. Заместитель выводит свою группу на сцену и представляет.

Первая и третья группа уходят работать, или по крайней мере чётко изолируются от зала, чтобы не мешать дальнейшему распределению на группы.

Набирается вторая рабочая группа «Ответ Мира». Руководитель просит встать тех, кто готов, если его выберет Менеджер, войти во вторую команду.

- *Если народ ещё не понял, что встать должны все, процедура промывания мозгов повторяется.*

Менеджер проходит по залу и набирает себе команду: 7 игроков. Выводит команду на сцену, поясняет свой выбор, уводит свою команду работать.

- *Для разбора в зале осталось вместе с Экспертами 68 игроков.*

Оставшиеся Менеджеры объявляют о количестве игроков, которое они планируют набрать в свои группы. Здесь пусть каждый Менеджер пояснит, как он насчитал такое число. Затем стоит проверить по количеству, не получится ли последняя группа сверхмалочисленной или сверхмногочисленной.

- *Руководитель здесь может поговорить с Менеджерами, предлагая им варианты, сглаживающие неравность количества игроков в группах. Не исключено, что в результате согласования на одну группу станет больше или меньше.*

Руководитель распределяет игроков в зале: в конец зала – кто не претендует в четвертую группу, в середину зала – кто претендует в четвертую группу, вперёд – кто претендует **только** в четвертую группу и никуда больше.

- *Здесь также стоит узнать о мотивах столь жёстких установок.*

Четвёртый Менеджер проходит по залу и набирает себе группу.

- *Включая Эксперта.*

Менеджер уводит свою группу выполнять задание. По той же процедуре набирают себе группы следующие Менеджеры.

- *Время работы по группам – 2 часа.*

Выработка идейных замыслов по группам

В группе, для большей включенности всех игроков, лучше начать с индивидуальной работы.

- *Но тут нужно иметь ввиду, что Игротехник не задаёт способ работы, а всего лишь предлагает его Менеджеру. Если Менеджер или группа выберет другой способ – их право. Другое дело, если группа вдруг начнёт писать сценарий, – здесь Игротехнику нужно будет вмешаться и пояснить, что это прямое нарушение задания, которое получили группы.*

Сначала пусть Менеджер проверит, кто как понял задание. А потом пусть все будут молчать и думать самостоятельно. 10 минут тишины достаточно для того, чтобы у каждого появилась идея.

Остальное время игроки будут понимать идеи друг друга и подготавливать доклад от группы. «Доклад от группы» означает, что содержанием доклада должна стать идея, которую одобрила и вынесла на общий сбор вся группа, а не один человек или лишь часть группы.

Подготовить доклад означает подготовить схематичное или текстовое изображение идеи на доске или плакате. Эта схема будет нужна для обсуждения с другими группами. Группе нужно выбрать Докладчика или 2, которые расскажут идею группы на общем сборе.

Как только группа готова, Менеджер сообщает об этом Руководителю игры.

Если останется время, пусть группа подготовит представление идеи в виде яркого примера.

- *Внимание! Любая байка, притча или сказка может оказаться иллюзией. Сказки нужно обязательно проживать, проверять на правдивость и переделывать под реальное проживание. И одна из задач Игротехника – задавать игрокам вопросы так, чтобы они могли разобраться в сказковых иллюзиях.*
- *Например. Есть знаменитая притча за ложь о том, как солдат на носилках вывел свой отряд из окружения тем, что кричал «Вижу!». Солдаты думали, что действительно тот видит свет и вдохновлялись двигаться дальше. Когда же пришли к огню, обнаружили, что солдат – слепой. Попробуйте сами прожить ситуацию, когда вам идти не хочется, но кто-то громко кричит «Вижу!». Если громко и бодро кричит – вдохновляет – за это «спасибо». А тот факт, что видит только он – порождает сомнение. Если бы кричал: «Вперёд!», – эффект был бы чище. Либо здесь не было лжи – солдат действительно видел внутренним взором световые блики, которые всплывали из подсознания только в определённой ориентации (Бог наделил ясновидением).*
- *Проверьте байку о том, что врач имеет право обманывать больного.*
- *Ещё пример скрытой лжи в сказках. Добрый молодец пришёл в разбойничью шайку. Сразился с самым сильным каратистом и побил его. Тогда Главарь банды уважал Доброго молодца и сделал его своим братом. Представьте себя в роли Главаря. Станете ли вы уважать того, кто пришёл к вам доказывать свою силу? Сделаете ли вы братом того, кто побил вашего соратника? К суперкрутому Молодцу появляется не уважение, а страх или гнев. А если вы смогли проявить уважение к нарушителю спокойствия, то бандит ли вы или, что правильнее будет сказано, – Сэнсэй. И, наверное, тогда бы вы с гораздо большим уважением отнеслись бы не к агрессивному Доброму молодцу. А к тому, кто действительно по-доброму обратится к вам (разбойнику и хулигану) и, несмотря на провокации, будет продолжать мирный разговор. Вот где сила.*

Выработка идейных замыслов в группах ответа

Первое препятствие к работе таких групп – это отсутствие иницилирующего обращения. Поэтому в первый час эти группы работают над идеей. И, тем самым, ничем не отличаются от нечётных групп. А затем, выбрав подходящую идею «Обращения», проживают её на себе и создают идею ответа. Группы ответа могут посылать в любые группы своих Представителей.

Все остальное то же самое, что и в основных группах. Доклады поручаются Идеологам.

Представление идейных замыслов

- *Первым трём группам, которые подготовили свои идеи – по 5 Аксов. Инспектор начисляет их Менеджерам.*

— В какой процедуре нам лучше сейчас работать? Сначала выступают все группы и потом критика, или критику организовать после каждого выступления?

— Хорошо, сделаем так: После каждого выступления вопросы на понимание, а уже после всех выступлений организуем дискуссию. Договорились?

— Итак, первой выступает группа, которая была первой готова. Сначала будет выступать нечётная группа, после неё соответствующая чётная.

Руководитель следит за тем, чтобы доклады были по теме. То есть доклады должны отвечать на вопросы: «Какими характерными качествами обладают те, кому будет адресована постановка?» и «Для чего будет это обращение?» (адресность и целесообразность). Это первое.

Доклады от чётных групп должны отвечать на вопросы: «Что для Вас характерно, как Представителей (Мира, Игры)?», «Что с вами произойдёт при такой Идее обращения к вам?» (адресность и целесообразность).

Руководитель следит за тем, чтобы доклады были доходчивыми. Если понимать Идеологов трудно, то Руководитель проводит процедуру понимания: говорит всему залу и Идеологу то, что понял, и проверяет, это ли имел в виду Идеолог. Это второе.

Руководитель следит, чтобы до начала критики вопросы или реплики к Идеологу или группе были только по форме «Правильно ли я вас понял, что...». Это третье.

Руководитель осознает, что обсуждение проходит в двух похожих, накладывающихся, но не связанных друг с другом темах: «миниатюра – Игра» и «фильм – Мир». Следовательно, и цели в темах разные. В отношении миниатюр цель дискуссии – утвердить, что идея соответствует критериям. А в «Обращении к Миру» и в «Ответе Мира» цель дискуссии – не только утвердить, что идея соответствует критериям, но и утвердить выбор самой идеи.

С чего начать дискуссию – неважно. Пусть, про что начнут говорить, то и будет первым.

Во время прений Руководитель переводит то, что хотят сказать друг другу игроки.

Первый вопрос, который должно решить собрание – это принятие всех идей по критериям. Перед голосованием все группы удаляются на совещание. Эксперты для совещания собираются в отдельную группу.

- *Время совещания по группам – 30 минут.*

Совещание по критериальности

Группы готовят по поводу идеи каждой группы суждение: удовлетворяет ли идея критериям «адресности» и «целесообразности».

- По поводу второго вопроса будет второе совещание. Поэтому Игротехнику стоит проследить, чтобы не было выпадения в обсуждение других вопросов.

Утверждение идейных замыслов по критериальности

Сначала высказываются Эксперты от каждой группы или их представители.

Затем – Игротехники.

Руководитель в утверждении идей имеет окончательный голос (вето).

Вполне допустимо отправить одну или все группы на доработку идей. Учебные группы работают до тех пор, пока не защитят идею. Если по критериальности не прошла идея Первой рабочей группы, то учебные группы, успешно защитившие свою идею, переключаются на работу над идеей фильма.

Первое утверждение или отклонение идей проводится на общем сборе. Последующие защиты Руководитель игры и его Помощник проводят персонально с Идеологами каждой группы. Эксперты используют своё право контролировать ход защиты идей.

- Успешная защита идеи – 30 Аксов.
- Первая утверждённая идея – 40 Аксов. Эту премию могут получить сразу несколько групп, если очерёдность утверждения зависела только лишь от порядка выступления.
- Вторая идея – 20 Аксов.
- Третья идея – 10 Аксов.
- Четвертая идея – 5 Аксов.

Утверждение идеи видеофильма «Обращение к Миру»

Как только идея фильма будет критериально утверждена Руководителем игры, объявляется общий сбор.

Идеолог Первой группы ещё раз докладывает идею видеофильма. Задаются вопросы на понимание. Высказываются критические реплики.

По группам.

Группы собираются на пятиминутное совещание по окончательному принятию идеи. Если есть несколько идей – будет выбираться самая популярная идея, которую поддерживает большее количество групп. Любая группа может наложить вето на любую идею.

Общий сбор.

Заказчик от каждой группы высказывает мнение группы. Если кто-то из Заказчиков высказывается против – идею нужно дорабатывать.

Дорабатывают идею все защитившиеся группы. Дальнейшее утверждение идеи фильма будет проводится на совещаниях Заказчиков. Заказчиков будет куриро-

вать Руководитель или любой из Игротехников. Эксперты могут контролировать ход работы заходя в любые группы. Как только идея утверждается, объявляется общий сбор для подведения итогов первого этапа.

Сценарий

На общем сборе объявляется утверждённая идея фильма. Эксперты объявляют свои оценки группам за идейную работу. Инспектор это фиксирует. Комментарии Экспертов и Игротехников по работе Менеджеров и групп.

- *Каждому Эксперту за контроль работы над идеями – 10 Аксов.*

Всем группам даётся установка на переход к написанию сценариев. Сценарии нужно будет написать за три часа. Это сложная задача для Менеджеров, им следует сразу правильно распределить задачи игрокам, чтобы не убит в обсуждениях все отведённое время.

Те учебные группы, которые ещё не защитили идеи, продолжают защищать идеи, но могут уже одновременно и писать сценарий.

За сценарии будут дополнительные вознаграждения: 30 Аксов за групповой сценарий, премии от Руководителя Игры и вознаграждение из призового фонда каждого Эксперта.

- *Утверждённый сценарий – 30 Аксов.*
- *Сценарный призовой фонд каждого Эксперта – 60 Аксов.*

Группы расходятся для написания сценариев. Во время групповой работы Игротехники следят за тем, чтобы сценарий соответствовал идее.

Группы ответа пишут сценарии отвечающие идеям соответствующих нечётных групп. Если соответствующая нечётная группа ещё не защитилась, то чётная группа пишет сценарий ответа на любую из защищённых идей.

Представление сценариев

Общий сбор. Сценарист от каждой группы зачитывает сценарий.

Обсуждения сценариев.

Если сценарий исходную идею выражает – сценарий принимается, а группа, создавшая сценарий, премируется.

Если сценарий выражает другую идею – его отклоняют, а группе предлагают доработать.

Если отклоняется сценарий фильма «Обращение к Миру» – все другие премированные группы переключаются написание главного сценария.

После утверждения Руководителем игры сценария фильма, сценарий выносится на согласование со всеми Сценаристами от групп. Общее утверждение может произойти как на общем сборе, так и на совещании Сценаристов.

После этого Эксперты сдают бланки оценок.

- Каждому Эксперту за контроль сценарной работы – 10 Аксов.

Менеджеры в своих командах подготавливают распределение вознаграждения за выполненную работу.

Общий сбор. Подведение итогов: очки от Экспертов, добрые слова от Игротехников, призовые очки от Руководителя. Инспектор фиксирует.

10 минут Менеджерам на окончательное распределение очков в группах.

Аукцион призов.

Инсценировка

— Так как все инсценировки являются всего лишь подготовкой к съёмке, выступление с миниатюрами мы проведём дважды. На подготовку к первому выступлению всем группам будет дано 4 часа.

- Утверждённый спектакль – 30 Аксов.
- Призовой фонд каждого Эксперта на весь постановочный этап – 60 Аксов.

Формирование постановочных команд

Все Менеджеры первого этапа становятся слева от сцены, не смешиваясь с остальными игроками.

— Для второго этапа мы обновим наш Менеджерский состав.

— Прошу встать тех, кто готов на следующем театрально-постановочном этапе стать лидером, если это окажется нужным. Спасибо, прошу сесть.

— Теперь прошу встать тех, кто не станет работать Менеджером, даже если будет крайне необходимо в нашем деле.

- У игроков, вероятно, уже образовалось понимание, что категоричные отказы не приветствуются. Хорошо бы, если бы было понимание, что категоричное самоопределение – вредно самому участнику.

Тех, кто встал, Руководитель просит осмысленно повторить, от чего они отказываются и ради чего.

- Например, человек может сказать: «Я работал Менеджером на первом этапе, устал и теперь мне будет трудно». Руководитель может помочь игроку проявить волевые качества: «Если игроки будут знать о твоей усталости, игроки готовы будут тебе помогать, но тем не менее будут настаивать, чтобы ты стал Менеджером. – согласишься?»

Все, кто осмысленно упорствует в своём отказе переходят в группу «Вне игры».

— Сейчас мы проведём пере выборы Менеджеров. Мы не сомневаемся, что на первом этапе наши Менеджеры идеологической работы достойно поработали. Но, даже если в результате пере выборов все останутся на своих местах, процедуру пере выборов все же стоит провести. Пере выборы имеют в большей степени психологическое значение, они нужны для того, чтобы поддержать свежесть управленческой команды.

— В первую очередь мы выберем Менеджера спектакля «Обращение к Миру». Назовём его Менеджер Театра, в отличии от Менеджера «Ответа», в отличии от Менеджеров учебных миниатюр, и в отличии от Менеджеров миниатюр «Ответа».

— Предварительное голосование будет анонимным. Каждому сейчас раздадут листки, на которых вы запишите имя всего лишь одного человека – того, кого вы считаете нужным назначить Менеджером Театра. Это могут быть любые игроки и не обязательно Менеджеры первого этапа. Если кто-то забыл чьё-то имя, можете пройти по залу и посмотреть бейджики. Когда напишите имя, передайте ручку соседу, если у него нет ручки, а свой листок передайте тоже через соседа Игротехнику.

- Игротехники тут же, без комментариев, выносят на доску имена с листков, подсчитывают количество голосов и подписывают числа на доске.

Руководитель проводит окончательное голосование:

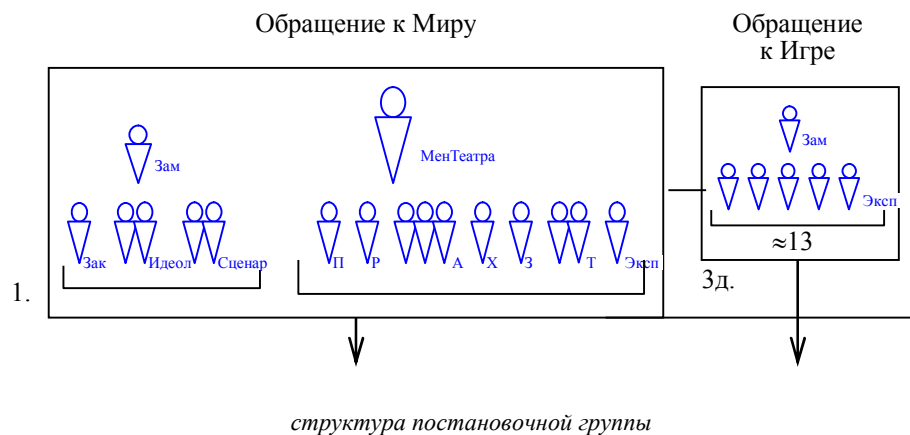
— Теперь проведём окончательное голосование. Первый по количеству голосов у нас Михаил. Многие из вас проголосовали не за Михаила. Вы выдвинули своего кандидата, но он имеет мало шансов стать Менеджером. Поэтому теперь стоит посмотреть, готовы ли вы работать с тем, кого выдвинуло большинство игроков. Это мы сейчас и проверим. Поднимите руки те, кто протестует против того, чтобы Менеджером Театра стал Михаил.

Если протестующих нет, Михаил утверждается в должности Менеджера Театра. Если протестующие есть, можно спросить у протестующих о причинах протеста. Затем, проверяется, а есть ли протестующие по другим претендентам. Может оказаться, что отводов по Михаилу гораздо больше, чем по другому претенденту. Тогда Руководителю стоит узнать о причинах протестов, и, учтя эти причины, может быть, посоветовавшись с Методологом и Игротехниками, принять окончательное решение об отклонении Михаила и выборе другого Менеджера Театра.

- Здесь Руководитель может доверить залу, потому что сверхзадача Руководителя не снять фильм лучшим образом, а создать сложно организованную самостоятельную деятельность.

Утверждённый Менеджер Театра продумывает количественный состав театральной группы. Руководитель восстанавливает на доске (плакате) схему театра.

— Пока Менеджер думает, я напомню всем, кто необходим в театре: Постановщик, Режиссёр, Актёры, Художник, Звукооператор, Техники и Эксперт.



— Помимо этого, Менеджер может сохранить как вспомогательную группу или отдельных специалистов первого этапа: Заказчик, Идеолог, Сценарист, которые будут удерживать идею и сценарий, а в случае необходимости дорабатывать его. А кроме этого, Менеджеру стоит сформировать учебную группу второго состава: Дублёров. Такая вспомогательная группа позволит, с одной стороны, не держать на рабочей площадке лишних людей, а с другой стороны, в сложных ситуациях, Менеджер всегда сможет брать из этой группы нужных людей. Соответственно, для группы Дублёров имеет смысл назначить Заместителя.

— Прошу сейчас всех переместиться. В конце зала – те, кто не претендует в первую театральную группу.

Менеджер выбирает себе Заместителя. Объявляет о количественном составе основной группы.

Руководитель выводит ближе к сцене тех, кто претендует на определённую роль в театральной группе, и распределяет их кучками в соответствии со специальностями. Бывшие Менеджеры учебных групп и Эксперты могут остаться на своих местах, а могут присоединиться к кучкам в зале.

- Возможна ситуация, что теперь люди остерегаются претендовать на что-либо вообще. Это суперскрытое саботирование. Если это замечается – пусть Руководитель поработает вопросами с теми, кто не на что не претендует. «Похоже, что кто-то собрался всю игру отсидеться в задних рядах. Эксперты, выведите сейчас, пожалуйста, из задних рядов на сцену восемь самых незаметных игроков». «Как бы пояснили своё безразличное отношение к работе».

Менеджер набирает основную группу. Если нужно, проводится процедура тестирования Экспертов.

Заместитель объявляет о количественном составе третьей учебной группы Дублёров.

Руководитель перемещает оставшихся игроков в зале.

Заместитель набирает себе команду.

Менеджер Театра уводит работать свою и вспомогательные группы.

Для помощи Игротехнической команде требуется Инспектор общего зала, который позаботится об очерёдности групп для репетиций на сцене.

- *Инспектору Сцены за оптимальную работу – 5 Аксов.*

Анонимное голосование по Менеджеру второй рабочей группы (спектакль «Ответ Мира»).

Открытое голосование по отклонению выдвинутых кандидатур.

Утверждение Менеджера второй группы. Менеджер может объявить, если считает нужным, количественный состав.

Перемещение: в конец – просто готовые работать по заданию, в середине – претенденты во вторую группу, вперёд – претенденты на определённую специальность во второй группе.

Менеджер набирает команду и уводит.

Рейтинговое голосование. На листочках каждый пишет список предлагаемых менеджеров учебных миниатюр. Можно написать одного человека, можно – 20. Порядок неважен. Тот игрок, который наберёт большой рейтинг – становится менеджером 4й группы. И по той же процедуре набирает себе игроков.

Потом набирает группу следующий по рейтингу.

Предпоследний Менеджер должен либо оставить в зале не менее 7 человек, либо взять к себе в группу всех. Все оставшиеся игроки автоматически входят в последнюю группу.

Репетиции по группам

В первой группе Менеджер сразу начинает работу над постановкой. Если вдруг окажется, что народ не организован или кто-то оказывается не у дел, или должности и роли распределяются хаотично, то Игротехнику стоит помочь Менеджеру в продельвании процедур опроса желающих, заполнения в первую очередь вакантных мест или в проведении голосования по принципу «Кто против?».

Так как в первой группе дел много и народу тоже много, Менеджеру стоит предложить разбить всю работу на участки и разделить группу на подгруппы: идейно-сценарная, актёрская, художественно-техническая. Дать каждой группе задание. Задание в первую очередь даётся по принципу «Что необходимо сделать?». Но если вдруг все необходимое сделано или пока делать рано, то даётся задание по принципу «Что ещё можно сделать?». Например, идейно-сценарной группе можно дать задание написать сценарий «Обращение к Вселенной». Звукорежиссёру – научиться петь по-птичьи. Свободным актёрам отрабатывать безупречное синхронное действие: запрыгивать на сцену, поклон, танец и т.п.

Группа «Ответ Мира» ставит спектакль в ответ на то «Обращение к Миру», сценарий которого подготовила на первом этапе первая группа, и которое утвердили на общем сборе. Если на первом этапе сценарий «Ответа Мира» уже утвердили, тогда спектакль ставится по этому сценарию.

Группы «Обращение к Игре» ставят миниатюры по любому из утверждённых сценариев «Обращения к Игре» (разрешается переделывать сценарии, но с сохранением критериальности).

Группы «Ответ Игры» для постановки могут взять любой из утверждённых сценариев как «Ответа Игры», так и написать новый сценарий в ответ на любой из утверждённых сценариев «Обращения к Игре».

В первые час можно выходить на сцену общего зала без очереди. В это время, если какая-то группа работает на сцене, она не вправе прогонять тех, кто вошёл в зал и ходит по сцене. Сцена – общая.

На следующие два с половиной часа запускается очередь. Перед этим Инспектор Сцены должен обойти группы, составить и объявить расписание пользования сценой.

В последние полчаса репетиций, т.е. за полчаса до общей премьеры сцена вновь становится общей. Двери открыты. Монополизация сцены пресекается.

Премьера миниатюр

Просматриваются все спектакли.

Рефлексивная работа по группам.

Общий сбор. Сначала высказывают мнение Постановщики от каждой группы, затем Заказчики и Идеологи (утверждение или отклонение), Эксперты (присуждение очков утверждённым инсценировкам). Игротехники и Руководитель игры. Независимо от утверждения или отклонения все группы повторяют постановку, т.е. это была только генеральная репетиция.

Повторение постановок

На повторные репетиции – 4 часа. Инспектор сцены работает аналогично прежнему.

Повторный просмотр спектаклей.

Рефлексивная работа по группам.

Общий сбор. Комментарии Постановщиков, Заказчиков, Идеологов, Экспертов, Игротехников.

Если спектакль «Обращение к Миру» не утверждается общим собранием Постановщиков, то учебные группы, успешно сдавшие свои инсценировки переключаются на инсценировку своих версий «Обращения к Миру».

В отличие от первого этапа, для всех просмотров собираются не одни только Постановщики, а все участники игры. Поэтому, когда спектакль утверждается окончательно, окончательно всем предьявлять его не нужно – уже видели.

Оценка работы групп Экспертами.

Оценка работы групп Игротехниками и Руководителем игры.

Распределение вознаграждения в командах.

- Каждому Эксперту за контроль работы над спектаклями – 10 Аксов.

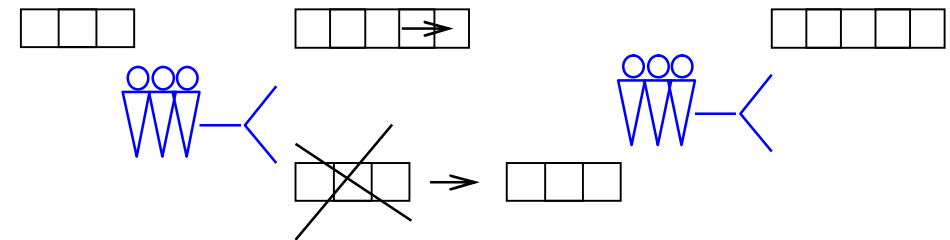
Аукцион призов.

Где-то на видном месте вывешиваются правила Аукциона Вакансий.

Съёмка

- Если в первый день не была введена схема съёмочных работ, то Руководитель эту схему рисует и поясняет.

— На третьем этапе, то, что воплощалось на сцене, теперь должно воплотиться на экране. Здесь есть пять промежуточных этапов: видеопробы, просмотр с общей рефлексией, подготовка к до съёмке, окончательная съёмка, общий просмотр и утверждение.



третий съёмочный этап

— Главным в работе на третьем этапе будет Менеджер Съёмки.

— Видеокамерой и аппаратурой для видеопросмотра будет распоряжаться Менеджер Съёмки или тот, кого он назначит.

— Группа «Ответ Мира» делает видеопробу сразу после просмотра первого варианта фильма «Обращение к Миру». Им для этого даётся 50 минут съёмочного времени и 50 минут аппаратного времени.

— Все остальные учебные группы будут делать видеопробу после группы «Ответ Мира». До этого группы будут готовиться к тому, чтобы оперативно использовать видеокамеру. Каждой группе будет предоставлено 20 минут съёмочного времени и 20 минут аппаратного времени. Любая группа получит камеру только в том случае, если их Оператор успешно сдаст зачёт по тех-

нике владения аппаратурой. Чтобы все это контролировать, нам потребуется помощь двух Инспекторов: Инспектор Камеры и Инспектор Видеомагнитофона.

— Пока группы делают видеопробы, Первая группа готовится к окончательным съёмкам.

— У каждой группы будет ещё один шанс сняться, если она успеет подготовить свою версию экранизации фильма «Обращения к Миру». В порядке исключения можно готовить не «Обращение к Миру», а «Ответ Мира». Но до и для этого нужно будет успешно сдать «Обращение к Игре» или «Ответ Игры».

— Смогут ли учебные группы сверх этого воспользоваться видеокамерой? Может быть смогут, а может и нет. Это зависит от того, сочтёт ли Менеджер Съёмки возможным поработать некоторое время без видеокамеры.

— Как и на прошлых этапах Менеджеру Съёмки предлагается сформировать две вспомогательные группы: группу Дублёров и Сценарно-постановочную группу, то есть, группу двух первых этапов. Группа Дублёров будет работать так же, как и все учебные группы. Сценарно-постановочная группа будет делать только то, что скажет Менеджер Съёмки. Например: писать сценарий «Обращения к Вселенной».

Аукцион Вакансий

На доску выписываются имена (семь имён) тех, кто лидирует по очкам и не транжирит эти Аксы на призовых аукционах. Все эти претенденты в Менеджеры выходят на традиционные места Менеджеров и располагаются в соответствии с лидированием – у кого больше очков, тот ближе к сцене, у кого меньше очков, тот дальше. За ними, тоже по рангу очков, располагаются Менеджеры с прошлых этапов. Если нет возражающих, Менеджером Съёмки становится первый лидер по очкам. Утверждается Менеджер ударом колотушки после трёхкратного предупреждения. Если же кто-то против, пусть продвинет другого кандидата передав ему свои Аксы. Передача Аксов во время аукциона происходит без платёжных поручений, поднятием руки и, после предоставления слова, выкрикиванием: «Я, Маруся, передаю 20 Аксов Мишелю!» Инспектор (ему помогает Игротехник) быстро пересчитывает очки на табло. Помощник Руководителя помогает вносить изменения на доску. Вицменеджеры меняются местами в соответствии с наличием Аксов, отражая ход выборной компании.

Здесь Руководителю стоит напомнить о том, что сейчас идёт аукцион:

— По правилам Аукциона, все вакансии первоначально бесплатные. То есть, первый Претендент, став Менеджером Съёмки ничего за это не платит. Но любой из вас может купить место Менеджера заплатив за него хотя бы 1 Акс.

— *Предупрежу ещё об одном правиле. Это правило вступит в силу, когда мы утвердим Менеджера Съёмки. Как только Менеджер утверждается, он автоматически становится владельцем всех Вакансий в первой съёмочной группе. И в качестве владельца Менеджер может пустить любую должность на аукцион, например, продать «с молотка» должность Заместителя, Режиссёра или просто место в первой группе.*

— *Вакансию занимает именно тот, кто её купил. Для другого вакансии покупать нельзя.*

— *Сейчас любой Вицменеджер, который решится стать первым, может позаботиться о своём продвижении. Например, Вицменеджер может взять Аксы у кого-то под проценты. Или другой вариант: заранее продать вакансию в первой съёмочной группе. Например, здесь в зале есть игрок, имеющий Аксы, спокойный к тому, кто станет Первым Менеджером, но которому интересно было бы сняться в главной роли. И тогда такой игрок может подойти к Вицменеджеру и спросить: «Если я тебя сделаю Первым, ты сделаешь меня Главным?.. А если вдруг Первым не станешь – очки вернёшь. Лады?» Или любой Вицменеджер может сказать другому: «Давай сложим наши Аксы, а ты потом назначишь меня Замом». Итак, если нет вопросов, перерыв на 10 минут, после перерыва продолжим аукцион Вакансий и формирование съёмочной группы.*

Во время перерыва игроки свободно переговариваются. Инспектор очков (или Игротехник) должен громко, на весь зал выкрикивать изменения, которые производятся на табло: «Игорян передаёт 45 Аксов Ире!»

Продолжение аукциона. Первый по очкам Вицменеджер или тот, кто назначил большую цену, утверждается как Менеджер Съёмки. Как только ударила колоушка, со счета Менеджера Съёмки списывается та сумма, которую он назначил за Вакансию. Если ничего не назначил, и никто другой не перекупил, то ничего не списывается.

Руководитель игры предлагает Менеджеру Съёмки поставить на аукцион место Заместителя. Если Менеджер соглашается, проводится аукцион. Если Менеджер отказывается, он сам назначает себе Заместителя.

- *Аукцион работает без комиссионных процентов.*
- *Если игрок отказывается принимать на свой счёт Аксы – он выходит из игры (в группу «Вне игры»).*

Если был аукцион, но никто за место Заместителя цены не дал, Заместителем автоматически становится тот, у кого больше всего очков (не считая только что утверждённого Менеджера Съёмки).

После утверждения Заместителей Руководитель предлагает Менеджеру поставить на аукцион место Постановщика фильма.

Аналогично разыгрываются места или выбираются: Режиссёр, Актёры первого состава, Художник, Оператор, Звукорежиссёр, Голос за кадром, Звукооператор,

Техник, Эксперт и (или) неопределённое свободное место в съёмочной команде. Первый Менеджер имеет право набрать в свою команду «неограниченное» число игроков: от 1 (Эксперта) до 80.

Когда первая съёмочная группа набрана, Руководитель предлагает Заместителям поставить на аукцион вакансии в группе Дублёров.

Сформировав обе команды, Первый Менеджер и Заместители уводят команды работать.

Руководитель выносит на аукцион должность Инспектора Камеры и Инспектора Магнитофона.

- *Инспектору Камеры за оптимальную работу – 5 Аксов.*
- *Инспектору Магнитофона за оптимальную работу – 5 Аксов.*

Формирование остальных групп продолжается по той же аукционной процедуре.

Допустимо, что в последней группе может оказаться пять человек, но не меньше.

Когда осталась последняя группа и утверждён последний Менеджер, ему, как и всем предыдущим Менеджерам, Руководитель предлагает разыграть должности в команде. Это делается на тот случай, если кто-то в команде захочет иметь фиксированную должность.

Видеопроба

Первая группа подготавливается к видеопробе.

Пока первая группа подготавливается, Оператор первой группы проходит обучение и сдаёт зачёт Игротехнику-инструктору. Другие Операторы при этом присутствуют, но за ограничительной чертой. Черту контролирует Инспектор Камеры.

Когда первый Оператор сдал зачёт, видеокамера переходит в его распоряжение. Наглядное обучение с видеокамерой продолжается до сигнала первого Менеджера о начале съёмки. После того, как первый Оператор унесёт видеокамеру, Игротехник-инструктор продолжает обучение с оставшимися операторами теоретически.

Учебные группы подготавливаются к видеопробам. Если группа готова к съёмке, она записывается в очередь у Инспектора Камеры.

- *Если первая группа ещё не начала снимать, другие группы все равно камеру не трогают.*
- *Если в распоряжении есть две видеокамеры, то одна камера постоянно находится на рабочей площадке у первой группы, а вторая находится у второй группы, либо используется по очереди другими группами. В любом случае, решение об использовании обеих видеокамер принимают Первый и Второй Менеджер.*

Просмотр видеопробы

Общий сбор. Просматривается видеопроба «Обращение к Миру». Просмотр нужно проводить с одновременной записью первой копии (экономия качества).

Рефлексия по группам.

Выступление Постановщиков от групп, Экспертов, Игротехников.

Просмотр, если вдруг уже готовы, видеопробы «Ответ Мира» и учебных видеопроб. Комментирование и утверждение учебных фильмов проводится без подготовки.

Досъёмка

Инспектор Магнитофона контролирует, чтобы учебные группы пользовались видеоманитофоном и телевизором по очереди, а первая группа – без очереди и безотлагательно.

Утверждение учебных фильмов «Обращение к Игре» проводится без общих сборов с участием Экспертов и Помощником Руководителя игры.

Утверждение фильма

Утверждение фильма «Обращение к Миру» проводится только общим сбором.

После просмотра и обсуждения фильма первой группы просматриваются фильмы других групп.

С утверждением хотя бы одной версии видеофильма «Обращение к Миру» игра завершается.

Но если есть ещё время на игру:

Рефлексия

Всем группам даётся задание подготовить и показать пародийный спектакль «Игра». Группы складываются стихийно, без Игротехников. Игротехническая команда готовит спектакль наравне со всеми.

Во время подготовки рефлексивных спектаклей могут проводиться досъёмки в тех группах, которые были к концу игры готовы, но не снялись из-за дефицита видеокамер.

Планета Людей

социально-психологическая игра

Предыстория. Эта игра первоначально называлась «Полет гениев», её схему рассказала Неуваруева Алена на Мещёрском семинаре ведущих по «Синтон-программе» летом 1997 года. Игра ведущих заинтересовала, они устроили мозговой шторм, завалили эту игру мыслями, мысли записали на диктофон. Затем, в течение осени Энди Борисов разбирал и состыковывал эти мысли в общую карту-схему, и собрал. Получилось нечто, похожее, что ни на что не похожее, но, возможно, из этого можно что-то толковое сделать. Почитайте, поиграйте, подумайте... а во что бы вы это превратили?

От автора. Сценарий игры, который Вы видите, это пока что только кабинетная выдумка. Пока на практике реализовывались только фрагменты. Интересным был вариант прототипа этой игры, который проводился в школе-студии психологии «Планей» при МГДТДиО (что на Ленинских Горах) в 1993 году. Школа «Планей» стала площадкой, на которой были созданы и проведены все описанные в этом сборнике игры. А само слово «Планей» так и переводится – Планета Людей.

По наблюдениям, серьёзные развивающие показатели имеют: Посвящение, Продолжение рода, Медитация четырёх состояний души, Учебные тревоги, Белые и черные метки. Инопланетная коммуникация вставлена в эту игру впервые, и есть ожидания, что здесь будет создан наиболее кульминационный момент игры. Логико-мыслительная работа в игре: Кодекс, Проект цивилизации, Модель нового человека, – может превратиться в вялое обсуждение. И если здесь будет серьёзное торможение динамики игры, то есть опасность появления у подростков негативного отношения к подобным жизнесмысловым мудрствованиям. Но оживляющая и энергичная работа игротехников и руководителя игры может, наоборот, сделать обсуждения глубокими и лично захватывающими.

Цель игры:

Вытянуть подростка из низкой и обыденной жизни на уровень: «Я в жизни что-то могу». Нужно, чтобы они знали, кто они сейчас, и задумались, куда собираются идти дальше. Игра выводит подростков на восприятие своей жизни и жизни вокруг, сначала, в глобальном масштабе: человечество, цивилизация, космическое сообщество. А затем, соотнесение своей повседневной жизни: уроки, родители, пьянство, дискотеки, – с этим глобальным взглядом. В результате, он может видеть свою жизнь уже не как богатую аморфную структуру: утро, вечер, общение с девушкой, учителем, – а как воплощение устойчивой, и, что самое

главное, высокой задачи. Главный вопрос игры: «Кто ты и чего ты делаешь в этой жизни?».

Пояснение игры.

Подростку дают возможность задуматься о том, что есть люди, которые спасают мир и что подросток может душой к таким людям приблизиться, побыть в роли и почувствовать себя спасителем мира. Подросток защищён в этой игре ролевым образом. Например: погибает в игре не он, а Наполеон, хотя понятно, что, когда подросток берет образ, он неизбежно в этот образ вкладывает себя.

День I. Полигон

Близится конец света и человечество должно погибнуть. Для того, чтобы найти иную разумную цивилизацию и сообщить, что нашему человечеству грозит опасность, готовится небольшая группа людей. Эта группа отправится в необъятные просторы космоса для того, чтобы найти более разумную цивилизацию и попросить её о помощи. Это экипаж межзвёздного корабля Посланников.

Вторая группа также покинет Землю, но уже навсегда. Экипаж второго корабля отправится на далёкую, пригодную для жизни планету, в созвездии Калаг, для того, чтобы дать начало новой цивилизации Людей. Это команда Поселенцев.

Третья группа останется на Земле и будет делать для Земли то, что может. Это команда Поддержки.

— Сидящие в зале – это лучшие люди Земли, прибывшие в Центр подготовки полётов. Собрались мы для разработки программы полёта и для окончательного попадания в экипажи межзвёздных кораблей. С этого момента начинается игровое время, а реальное время останавливается. Сдайте, пожалуйста, все свои часы.

Разбегание на команды

Все кандидаты разбиваются на группы по тактическим склонностям участников: Риск, Поиск нетрадиционных решений, Тщательность. Свою склонность каждый игрок определяет сам.

- *Количество групп подбирается так, чтобы в каждой группе было примерно 10 человек. Численность группы строго ограничена. Названия групп могут повторяться или сочетаться, например: «Рискованная оригинальность». Далее мы будем предполагать, что на игре 30 человек. А, следовательно, всего – три группы.*

Кладутся на свободное место три листка. На каждом листке написано название группы: «Риск», «Оригинальность» и «Тщательность», – и отмечено строгое число строчек для самостоятельной записи в эту группу. В свою группу участник записывается только лично. Чтобы записаться в свою группу, каждый участник должен пройти полосу препятствий, например: пять кругов вокруг дома или сложное ориентирование в лесу. И те, кто успешно проходят через испытание, и первые добираются к заветному листку, те и записываются в нужную группу

первыми. Сначала даётся 8 минут для подготовки перед испытательным стартом. Эти 8 минут можно использовать для формирования команд, можно потратить на заключение соглашения между командами, а можно просто размяться перед бегом.

Выбор героя

Участники собираются по образовавшимся группам. Игроки готовятся написать свою автобиографию. Сначала обсуждение на тему: «Каким ты представляешь себе человека, который может спасти мир?». Затем обсуждают свои реальные личные жизненные планы. Каждый получает мнение от других. Возможно, начнётся забравка жизненных планов. У кого-то планы лучше, у кого-то хуже. Будет производиться своеобразный отсев. Когда на этот план посмотрит большое количество людей, человек может пересмотреть свои планы. Ему подсказывают, что он может сделать. Дальше, каждый делает импровизированное представление, каким он может стать. По итогам представления группа составляет каждому набор великих имён для выбора. Это может быть кто угодно. Это может быть Наполеон, педагог Макаренко, маршал Жуков, художник Ренуар, спаситель Иисус. Это может быть любой великий человек. Одновременно с этим группа даёт право участнику стать той личностью, которая, по его мнению, может спасти мир.

Автобиография

После этого каждый делает окончательный выбор, садится и пишет свою героическую автобиографию. Каждому из участников уже 40 лет, за плечами половина гениально прожитой жизни. Знание истории здесь не нужно. Главный вопрос: как человек реализует свою жизнь, чтобы быть достойным того единственного момента – спасти человечество. Можно рассмотреть роль родителей: работала ли их жизнь на спасение человечества. В автобиографии подросток обосновывает, почему именно он спасёт мир. Автобиографии сдаются в архив, они ещё пригодятся. В новом образе участник теперь будет жить всю игру.

Полигон

Второе испытание для всех кандидатов. В течение суток вы будете все вместе жить на испытательном полигоне. На этом полигоне есть правила:

1. Перед выходом на полигон все участники обязаны выучить настоящие правила.
2. Игрокам на полигоне можно делать все.
3. Что бы ни случилось, Игротехникам запрещено физически помогать игрокам или давать им какую-либо информацию.
4. Руководителю игры запрещено сообщать кому бы то ни было о продолжительности игровых суток и предупреждать о моменте окончания испытания на полигоне.

5. Не прошедшим первое испытание считается тот, кто
 - покинул полигон более, чем на 5 минут;
 - покинул полигон раньше, чем вернулся предыдущий участник;
 - позволил себе поесть.
6. На полигоне можно пить только чистую кипячёную воду. Любые другие напитки на полигоне считаются едой.
7. ТЫ должен быть таким, каков ТЫ есть.

Все кандидаты выводятся на полигон и... оставляются на 24 часа.

- *Все игроки собираются в просторной комнате или на изолированной (окружённой белой ниткой) территории. Руководитель игры и игротехники, если такие имеются, присутствуют на полигоне как приборы наблюдения: со связанными руками и заклеенными ртами. Игротехники вкушают радости сложной жизни вместе с игроками. Все технические моменты жизнеобеспечения сведены к минимуму, например, отсутствует приём пищи, а реальные голодные обмороки принимаются как паралич от загрязнённой атмосферы, то есть, как запланированные игровые ситуации. Руководитель игры может в любой момент остановить испытание объявив об истечении суток. На полигоне, в доступном месте находится подробная планкарта игры, правила Полигона, инструкции Капитанам по набору команд.*

День II. Кодекс Экипажа

Рефлексия «Полигона» по группам

Когда руководитель объявит об окончании суток, игроки приводят себя в порядок и собираются в своих группах, чтобы подготовить доклад от группы по критическому анализу жизни на полигоне. В докладе указывается конкретно: кто успешно прошёл «Полигон», и благодаря чему, а кто – неудачно, и по какой причине. Обсуждать можно любого участника игры из своей или другой группы. Докладчикам, по итогам группового обсуждения, можно рассказывать и о себе.

Общий сбор центра подготовки полётов

Руководитель игры для начала предлагает решить, как построить регламент обсуждения. Можно заслушать сначала все доклады, потом, ответить на все вопросы для понимания, и в конце, перейти к критическим замечаниям. Лучше всего, если сначала выступает докладчик, затем ему задают вопросы на понимание, и потом выступает следующий докладчик. А вот обсуждения и диспуты в самом конце. Но к этому мнению должна прийти аудитория сама, иначе её трудно будет самоорганизоваться. Выступление докладчиков от групп. Руководитель (или игротехник) фиксирует мнения. После обсуждения докладов руководитель удаляется для составления списка.

Для остальных космонавтов (чтобы не скучали). Учебная тревога: Сквозь строй метеоритов. Ребята бегают от стены до стены два раза – сквозь девушек,

гуляющих по комнате с закрытыми глазами. Задача – оказаться первым, но сбивать девушек нежелательно. Первый бег – результаты смотрите сами: последние пять выходят в состав гуляющих. Второй бег – бежит четвертьфинал, авторанжирование, последние 4 присоединяются к гулянке. Третий бег – полуфинал, последние 4 присоединяются к броуновскому движению. Финал – 2 парня, кто будет победителем. Если ребята приходят все вместе – бегут ещё раз. Аналогично – бегут девушки. Это соревнование можно прервать в любом месте, до следующей паузы.

Руководитель игры. Зачитывает список прошедших первое испытание. Те, кто не попал в список, автоматически попадают в команду Дублёров. Победителям предлагается отметить: стоит ли кому-нибудь из Дублёров продолжить участие в конкурсе. Отмеченным неудачникам предлагается выбрать: будут ли они продолжать участие в конкурсе, формально оставаясь пока в команде Дублёров.

Предупреждение от руководителя игры. В результате отбора будет образовано три команды: Посланники, Поселенцы и Дублёры. Дублёры останутся на Земле для организационной помощи космонавтам, засылки транспортных модулей и утилизации отходов контейнеров (связь, дежурство, уборка). До самого момента отлёта состав всех групп будет меняться. Первым делом мы отберём команду Посланников. Это главная надежда Земли. Перед отбором и для отбора каждая группа разработает «Кодекс Посланников» для успешного выполнения Посланниками своей миссии. «Кодекс Посланников» – это нормы совместной жизни и работы для экипажа «Первого» корабля. После этого мы наберём команду, которая лучше всего сможет жить по этому кодексу.

Учебные тревоги

Здесь все по-армейски: построения, рапорты, начальник инструктирует командиров отделений, командиры отделений обучают свои отделения (3-5 человек). Отрабатываемые сигналы: «Мост!» (общий сбор, остановка подгрупповой работы, возврат с перерыва для общего сбора). «Связь!» (каждый прекращает говорить, замирает в том месте, где был и поднимает вертикально вверх абсолютно прямую руку-антенну и ждут команду «Полет!», для остановки шума). «По местам!» (все разбегаются по своим командам-группам, садятся в единый м-круг спиной друг к другу и ждут команду «Полет!»). «Ноль-пространство!» (отбой). «Полет!» (подъем, текущие дела). В конце – проверка подготовки всего центра разом.

Кодекс экипажа Посланцев

«По местам!» – «Полет!». Первым делом, группы вспоминают и критически анализируют свою работу во время общего сбора и учебных тревог. Только что образованная команда Дублёров (2-4 человека) первым делом обсуждает, как организовать очередной общий сбор, так как теперь к ним переходят основные организаторские функции на Земле. Если остаётся время, Дублёры заглядывают

в группы и, не вмешиваясь в работу, смотрят наброски проектов «Кодекса». Остальные три группы переходят к разработке проекта «Кодекса экипажа Посланцев». Поиск новой цивилизации может продлиться 30 и более лет. По каким правилам жить все это время?

День III. Проект Планеты Людей

«Мост!». Конкурс проектов «Кодекс экипажа Посланцев». Руководят ходом конкурса представители команды Дублёров.

По группам

Подготовка кодексов к согласованию. Подгруппы могут вести переговоры. Обсуждение до тех пор, пока все три группы не выйдут на общий сбор с единым решением. Дублёры могут выступать посредниками.

Общий сбор. Выбор Капитана команды Посланников

Принятие окончательного «Кодекса экипажа Посланников». Организуют – Дублёры.

Руководитель. После принятия кодекса пусть встанут все, кто примет на себя командование звездолётом, если его сочтут наиболее подходящим на должность капитана. Теперь, пусть стоящие сядут, а те, кто сидел – встанут, и выйдут перед всеми. Пусть каждый из них объяснит, ради чего они способны отбросить интересы человечества, и отказаться от руководства межзвёздной экспедицией.

По подгруппам. Выбор Капитана

Выбор Капитана экипажа Посланников. Подгруппа может предлагать кандидатов не обязательно из своей подгруппы. Выбирать Капитана можно и из команды Дублёров. Разрешается предлагать двух или даже трёх кандидатов.

Общий сбор. Отбор в команду Посланников

Выдвижение и обоснование кандидатур. Скорее всего, обоснование будет происходить на основании выработанного «Кодекса». Окончательное утверждение Капитана Межзвёздного Корабля «Посланников».

Капитан знакомится с инструкцией о порядке набора команды Посланников и готовится провести набор. Пока Капитан готовится организовать общее событие, можно провести учёбу с метеоритами.

Инструкция по порядку набора команды Посланников

- В команде Посланников должно быть ещё 9 человек. Этот отбор организует сам Капитан.
 - *Должности на межзвёздном корабле: капитан, образователь, социолог-фантаст, прораб, здравоинструктор, завхоз, повар, чистюллер, связист, пилот.*

- Капитан заслушивает предложения от других кандидатов, считающих необходимым войти в состав экипажа Посланников. Претенденты могут просто предлагать себя, могут обосновывать свою необходимость в команде, могут предлагать кого-то другого, могут обосновывать свои выдвижения, могут предлагать отвод себе или кому-либо, могут аргументировать отвод.
 - *Ещё раз о правилах. Критиковать персонажи за их прошлый жизненный опыт не разрешается. Например, никто не может критиковать Наполеона за то, что он плохой, что из-за него погибло много людей. Участники игры существуют здесь и сейчас и решают задачи только здесь и сейчас.*
- Капитан записывает все предлагаемые кандидатуры и отводы по ним. Если есть самоотвод, капитан может предложить снять самоотвод для возможности набрать наилучшую команду.
- Заслушав и записав все заявления и отводы, Капитан удаляется для размышления. Для помощи Капитан может взять с собой кого-либо из команды Дублёров в качестве советника.
- Капитан составляет список будущей команды Посланников – 11 человек. Лишних два человека – резерв, который непосредственно перед стартом будет переведён в Дублёры. В список команды могут войти только предложенные кандидатуры, не объявившие о самоотводе.
- Окончательный список команды Капитан утверждает у Дублёров. Дублёры могут наложить «Вето» на список, выдвинутый Капитаном. Тогда у Капитана есть выбор: внести изменения в список, либо провести всенародный референдум с тайным голосованием. Если за список голосует больше половины участников игры – список считается утверждённым. Если список народом не утверждается, Капитан обязан изменить список своей команды и повторить процедуру утверждения заново.
- Как только список команды будет утверждён, Капитан выходит на общий сбор и объявляет окончательный состав команды Посланников.

Все определяются со своими командами. Объявившие о самоотводе автоматически попадают в команду Дублёров (если Дублёров меньше 9-ти). Все оставшиеся претенденты объединяются в общую группу **Космонавтов**. Группы Дублёров и Космонавтов уравниваются по численности введением дополнительных инструкций, например: те, кого отсеял Капитан – в Дублёры, Дублёры претендовавшие на роль Посланников – в Космонавты.

Виртуальное моделирование

Повторение учебных тревог. Командиры отделений учат новым командам: «Минутная готовность!» – эта тревога для старта или ускорения космического корабля, все занимают привычное медитативное положение, позвоночник идеально прямой; «Прорыв оболочки!» – гипervентиляция воздуха; «Вакуум!» – задержка дыхания; «Герметизация!» – можно дышать. После обучения по отде-

лениям, новые тревоги отрабатываются всем Центром. В состоянии «Минутной готовности!» медитативная подготовка к перемоделированию – медитация на прозрачную пустоту – стирание прежних данных. Заканчивается медитация командой «Полет!»

Работа в подгруппах. Проектирование новой цивилизации

(«По местам!» – «Полет!»). Тема для подготовки докладов «Проект новой цивилизации».

Дублёры готовятся к доказательству необходимости спасти человечество: что такое человечество, его ценность. Доказывают, что у человечества есть культура, огромные богатства, которые могут быть полезны другим цивилизациям. Резерв человеческой цивилизации ещё не исчерпан. Представляют проект будущей цивилизации на Земле?

Посланники критикуют. Одного из философов спросили: «Что такое цивилизация?» Он говорит: «Это интересная идея. Если бы ещё её когда-нибудь, кто-нибудь осуществил». То есть, то, что происходит сейчас, цивилизацией назвать трудно. А надо ли спасать человечество? Достойно ли оно занять своё место в космосе? Представляют образ той цивилизации, у которой нам стоит учиться. Кроме этого Капитан Посланников назначает трёх человек для организации очередного Общего Сбора Центра Подготовки Полётов.

Космонавты (оставшиеся) разрабатывают программу построения цивилизации на новой планете.

День IV. Модель Человека Планеты

«Мост!». Организуют представители Посланников. Каждая команда представляет свой «Проект».

По командам. Проект Планеты Людей

Подготовка к согласованию окончательного «Проекта построения будущей цивилизации на Планете Людей». Команды могут вести переговоры. Обсуждение до тех пор, пока все не выйдут на общий сбор с единым «Проектом». Посланники могут выступать посредниками.

Общий сбор. Утверждение проекта

Принятие окончательного «Проекта новой цивилизации». Организуют – Посланники.

По командам. Староста Поселенцев

Выбор Старосты Поселения на новой планете. Выбирать Старосту можно из любой команды.

Общий сбор. Отбор в команду Поселенцев

Выдвижение и обоснование кандидатур. Скорее всего, обоснование будет происходить на основании выработанного «Проекта». Окончательное утверждение Старосты Поселения на новой Планете Людей.

Староста знакомится с инструкцией о порядке набора жителей Планеты Людей и готовится провести набор. Пока Староста готовится организовать общее событие, можно провести *учёбу с метеоритами*.

Инструкция по порядку набора команды Поселенцев

- В команде Поселенцев должно быть ещё 9 человек. Этот отбор организует сам Староста.
- Староста заслушивает предложения от других кандидатов, считающих возможным стать жителями Планеты Людей. Претенденты могут просто предлагать себя, могут обосновывать свою необходимость в команде, могут предлагать кого-то другого, могут обосновывать свои выдвижения, могут предлагать отвод себе или кому-либо, могут аргументировать отвод. Претендентом может быть любой человек кроме Капитана Посланников.
- Староста записывает все предлагаемые кандидатуры и отводы по ним. Если есть самоотвод, Староста может предложить снять самоотвод для возможности набрать наилучшую команду.
- Заслушав и записав все заявления и отводы, Староста удаляется для размышления. Для помощи Староста может взять с собой кого-либо из команды Дублёров в качестве советника.
- Староста составляет список будущей команды Поселенцев – 11 человек. Лишних два человека – резерв, который непосредственно перед стартом будет переведён в Дублёры. В список команды могут войти только предложенные кандидатуры, не объявившие о самоотводе. В этот список может входить не более двух Посланников и только с личного разрешения Капитана Посланников.
- Окончательный список команды Староста утверждает у Дублёров. Дублёры имеют право «Вето» только на двух человек из списка, выдвинутых Старостой. Если Староста заменит или просто вычеркнет две, забракованные Дублёрами кандидатуры – список автоматически считается утверждённым.
- Как только список команды будет утверждён, Староста выходит на общий сбор и объявляет окончательный состав команды Поселенцев.

Все разобрались по командам. Это ещё не обязательно окончательный состав.

Виртуальное моделирование

Учебные тревоги. Ещё раз «Прорыв обшивки!», «Вакуум!», «Герметизация!». «Минутная готовность!» Медитативное перепрограммирование. Эмоциональное формирование нового человека:

Медитация четырёх высших состояний души

Текст:

Эта медитация позволяет прояснить сознание, наполниться внутренней радостью и добротой, расширить в душе состояние покоя.

Начнём с медитации Высшей Любви.

Представьте самого близкого вам человека. Представляйте его в состоянии абсолютного счастья, радости и спокойствия. Абсолютная Любовь – это желание, чтобы каждый из ваших близких, друзей и знакомых был счастлив.

Концентрируйтесь и представляйте по очереди своих близких, знакомых расширяя это состояние Любви на все живые души.

- 3 мин.

Теперь перейдём к медитации Высшего Понимания.

Вновь представьте самого близкого вам человека. Проживите его внутренние переживания, почувствуйте его беспокойство, познайте его заблуждение. Понимание – означает сделать своими переживания других.

Концентрируйтесь, представляйте по очереди своих близких, друзей, знакомых и внутренне желайте им преодолеть страдания и прийти к спокойствию.

- 3 мин.

Медитация Высшего Одобрения.

Подумайте с радостью о том, кто обладает высокими качествами, например, о том, кто несёт в себе больше добра, о том, кто расширил в своей душе состояние Любви и Понимания, а также о том, кто хоть в чем-то вас превосходит. Эта медитация ведёт нас в лучшую, более прекрасную сторону. Практикуя Одобрение мы закладываем в себе те качества, которые восхваляем.

Представляйте себе своих учителей, товарищей по команде, знакомых, тех, кого вы знаете как превосходящих вас и восхваляйте их прекрасные стороны от всего сердца.

- 3 мин.

Медитация Высшего Безразличия.

Мысленно вернитесь к неприятным ситуациям прошлого. Не всё в жизни складывается так, как вы того хотите. Может быть, у вас есть проблемы в отношениях с близкими, друзьями или знакомыми. Наши проблемы – это всего лишь результат нашего отношения. Если вы сможете превзойти беспокойство, негативные отношения перестанут оказывать на вас влияние. Поэтому, что бы ни случилось с вами, оставайтесь непоколебимы душой и продолжайте делать с Великодушием то, что должны делать, и делайте это лучшим образом.

То, что вы должны делать, означает, например, практика медитации, совершение добрых дел, практика Любви, Понимания. Если вы будете практиковать это, вы обретёте огромные силы.

Итак, вспоминайте одну за другой ваши проблемные ситуации прошлого до настоящего времени, представляйте детали и медитируйте, спокойно созерцая эти ситуации.

- 3 мин.

Заканчивается медитация командой **«Полет!»**

По командам. Модель Человека Планеты

«По местам!». Подготовка докладов. Каким должен быть новый Человек Планеты? Что нужно изменить в нынешнем человеке, чтобы его можно было назвать Человеком Планеты? Форма докладов – Решимость, которую произносит человек, например: «Я учусь создавать вокруг себя красоту и нести людям радость», «Я разрешаю себе близость, нежность и ласку с любым, кому это нужно, и не использую во вред – то есть со всеми Людьми Планеты», «Чтобы я ни делал, количество добра в мире должно увеличиваться», «В любой ситуации я буду думать о счастье того, кто окажется рядом со мной». Представители Поселенцев готовятся организовывать ход предстоящего сбора. Дублёры выбирают своего Командира.

Общий сбор. Решимость Человека Планеты

«Мост!» Заслушивание и обсуждение докладов от команд. Организуют обсуждение представители команды Поселенцев. Совместное утверждение основного текста Решимости Нового Человека Планеты.

Подготовка к старту. Утверждаются окончательные списки команд. Руководитель игры инструктирует о порядке Посвящения в Человека Планеты. Посвящение проходят все, в том числе и Дублёры. Сразу после посвящения будет дан старт, поэтому, все что вы собираетесь сделать перед стартом, сделайте сейчас. Вы можете дать название своим Межзвёздным кораблям. Каждый записывает и выучивает текст Решимости. Общий текст Решимости можно редактировать лично для себя, например, дописывать или сокращать, но так, чтобы суть сохранилась. В Человека Планеты посвящает каждый себя сам.

День V. Между звёзд

Посвящение в Человека Планеты

Игроки выходят на высокое место, с которого можно посмотреть на «Планету Людей» (например: обрыв на берегу залива, гора).

- *Лучше, когда Посвящение совершается перед восходом солнца.*

Первый участник, скорее всего это будет Командир Дублёров, выходит вперёд на обрыв и выкрикивает текст Решимости. Крик – это жертвование своего голоса ради общего дела. Затем Командир прыгает с обрыва вниз (сбегает, съезжает, ныряет, сползает, скатывается). Прыжок – это жертвование своего тела ради общего дела. Если есть доступ к воде, Командир ополаскивает руки, рот и лицо

– это знак чистоты действий, речи и мыслей. В конце спуска Командиру повязывают белую повязку. Повязка – это знак, что Командир принимает идею общего дела – создание новой Планеты Людей – как свою собственную и самую главную. Следующего человека для посвящения вызывает только что посвящённый Командир. Тогда второй человек выходит вперёд, читает Решимость и повторяет те же действия. Командир повязывает повязку. Если спуск длинный, следующего человека можно вызывать сразу, как только прыгнул предыдущий. И так – все по очереди. После посвящения Посланники и Поселенцы прощаются с Землёй.

Старт

«**Мост!**». «Минутная готовность!». Медитация. Вы все находитесь на международном космодроме Стружаны. Дублёры находятся в Центре управления полётом, внимательно контролируют ход предстартовых приготовлений. Посланники и Поселенцы заняли свои места в межзвёздных кораблях. До старта осталось 5 минут. 4 минуты. 3 минуты. 2 минуты. 1 минута. 30 секунд. 10–9–8–7–6–5–4–3–2–1

ПОДЪЕМ!

5 секунд – полет нормальный. 10 секунд. 30 секунд. 1 минута. 2 минуты. 3 минуты. 5 минут. Работа приборов и систем обеспечения космического корабля «Первый» нормальная. Работа приборов и систем обеспечения космического корабля «Второй» нормальная. «Полет!»

Первые вводные

«**По местам!**» – «**Полет!**» На обоих кораблях бортовые компьютеры докладывают об обнаружении неопознанного источника информации. Запрашивают разрешение на расшифровку сообщения. Информация с околоземной орбиты. Команды могут советоваться друг с другом телетайпом (записки). Если расшифровка разрешается, то сообщение не подтверждается. Тогда капитаны могут запросить экспертизу. Если экспертиза запрашивается, то выясняется, что это старый военный спутник США принял межзвёздные корабли за А-оружие и облучает их пульсирующей плазмой.

- *Вводные обычно всего лишь отвлекают внимание и носят психотехнический смысл.*
- *Прикольно будет, если в результате этих случайных вводных ход игры начнёт разворачиваться в каком-то новом направлении. Например, Староста задумает взять этот спутник с собой в качестве запасной закигалки. Тогда игротехники должны подготовиться к импровизации.*
- *Игротехник должен досконально изучить сценарий и цель игры. Подготовка игротехников к игре заключается в мыслительном помещении себя в различные игровые роли. И поместив себя мыслительно в позицию игрока, игротехник проживает весь ход игры. Например, игротехник думает: «Вот я – Капитан, и мне дают инструкцию. Что я подумаю и что я буду делать?» Прожив в роли Капитана, игротехник думает: «Вот я обычный игрок. Капитан набирает команду и предлагает мне стать Чистюллером. Что я подумаю и что я буду делать?»*

Для Дублёров – начало катастрофы. Центр управления полётом – это один из немногих островков цивилизации. Все остальное пространство Земли во власти непобедимого вируса. Дублёры изо всех сил стараются не допустить проникновение вируса в Центр. Кто выходит из Центра – признается мёртвым и обратно не выпускается.

- *Все умершие: вышел в открытый космос, выглянул из Центра, авария, не выполнил команду «Вакуум!» или «Минутная готовность!», – удаляются на Тот свет, с тем, чтобы родиться у готовой к родам женщине. Ребёнок выбирает, у кого родиться. Возможно ему придётся поспорить с другой душой о своём праве родиться. Преимущество имеет тот, кто умер раньше.*

Случайная вводная

Бортовой компьютер запрашивает разрешение на включение метеоритной пушки. Обстреливать ли без запроса искусственные объекты?

Продолжение рода

Работа по всем командам – однотипная. Скоро корабли покинут Солнечную систему, будет отстыкована первая ступень и нужно будет готовиться к предельному ускорению. Путешествие Посланников и Поселенцев будет ещё долгим. Вряд ли кто из вас доживёт до окончательного спасения (в этом теле). Ситуация критическая, поэтому времени на ухаживания, законные или случайные связи нет. Работы много – поэтому энергию на занятия сексом тратить запрещено. Тем более опасны случайные дети: не хватит запаса продуктов. Решите вопрос продолжения рода однозначным образом: кто от кого и к какому сроку забеременеет. Всем ли мужчинам в команде можно предоставлять женщин? А все ли мужчины в команде – породистые? Кого из женщин стоит освободить от права быть мамой? Будут ли предусмотрены варианты для неожиданных обстоятельств: забеременела вне плана, гибель производителя, двойняшки? В нужный срок пара танцует обнявшись 5 минут.

Случайная вводная

Бортовой компьютер предлагает плановое тестирование интеллектуальных способностей членов экипажа.

- *Если капитаны принимают, игротехник проводит интересные короткие задачи или игры насообразительность.*

Продолжение обсуждения. Как будет организованно воспитание и образование рождённых детей? Будет ли посвящение в Человека Планеты?

- *Роды: женщина должна одна дотащить своего новорождённого ребёнка с Того света до команды. Зародыш (новорождённый) спрятан в спальник, и женщина не видит, кого рождает. Больше одного ребёнка за раз женщина родить не может.*

Случайная вводная (предаварийная)

Бортовой компьютер «Второго» сообщает об появлении искусственного объекта. Эллиптические расчёты указывают на возможное столкновение.

- На запросы капитана Бортовой компьютер сообщает, что это обыкновенное НЛО. НЛО – это давно раскрытая тайна двадцатого века – корабль астральных жителей Солнечной системы. Торсионная субстанция, из которой состоят эти Эльфы, настолько нематериальна, что взаимодействие с этими Эльфами практически невозможно.
- Столкновение орбит произойдёт через 20 минут.
- Бортовой компьютер предлагает варианты: притормозить или отклониться, уступив тем самым орбиту; послать предупредительный сигнал; притормозить НЛО, обстреляв его бластером; продолжать движение не обращая на них внимания.
- На предупредительный сигнал НЛО отвечает сигналом, но орбиту НЛО не меняет. То есть, нужно принимать другое решение.

«**Мост!**!». Звёздные корабли летят в совершенно разные концы Вселенной. Пока есть возможность видеть Землю и даже другой звездолёт. И поэтому, давайте поделимся своими открытиями в планировании численности команд. Команды докладывают о своих решениях по продолжению рода. Команда Дублёров может приказать Посланникам принять другое решение. Посланникам лучше не рисковать в споре с Землёй, потому что Дублёры имеют возможность включить систему автоматического возврата корабля «Первый». Поселенцы от Дублёров не зависят, поэтому свободно принимают решения и предлагают советы.

Авария

«**Мост!**!». Бортовой компьютер корабля «Второй» сообщил об аварии. При прохождении сквозь НЛО на «Втором» произошла частичная аннигиляция топлива.

- Причина аварии фатальна: «это решение, которое принял Капитан «Второго» корабля». Бортовой компьютер сообщает ту причину поломки, которая адекватна принятому 20 минут назад решению. Варианты причин: ответный залп с НЛО частично аннигилировал топливо, обшивка корабля повреждена на 20 мм² (незначительно); на торможение (смену и восстановление орбиты) было затрачено значительное количество топлива из второй ступени.

Перед очередным ускорением необходимо облегчить корабль. Подготовлен список вещей для заброса в реактор. При ускорении вещи будут автоматически сжигаться в реакторе до тех пор, пока «Второй» не ускорится до ноль-скорости. Вещи нужно рассортировать по порядку значимости для жизни на новой Планете Людей. Но надо учитывать и вес: чем больше масса, тем мощнее будет ускорение. Самая последняя по порядку вещь скорее всего останется на корабле. Самая первая – точно сгорит. От того, какие вы вещи оставите, зависит жизнь Поселенцев и успех их миссии. Участие в решении этой задачи принимают все команды. Сначала разрабатывает порядок вещей каждый Человек Планеты индивидуально, затем по командам, затем Общим сбором. Работаем до тех пор, пока каждый живой Человек Планеты не даст согласия с окончательным общим списком.

№	Содержание упаковок	вес	1	2	3
1.	Лекарства и презервативы	0.5 кг			
2.	Магнитный компас	0.5 кг			
3.	Кислородная зажигалка	1 кг			
4.	Респираторы	1 кг			
5.	Туалетное зеркало, шило, мыло и шампунь	1 кг			
6.	Бинты, вата, перекись, зелёнка...	1.5 кг			
7.	Соль, сахар, специи, набор поливитаминов	2 кг			
8.	Лист пластика	6 м ²			
9.	Комплект звёздных карт	3 кг			
10.	Плетённый нейлоновый канат	150 м			
11.	Ракетница с комплектом сигнальных ракет	3 кг			
12.	Каны, миски, кружки, ложки	5 кг			
13.	Медицинский спирт	6 л			
14.	Подборка полезных книг про все	9 кг			
15.	Соевые продукты	10 кг			
16.	Топоры, ножи, лопата	14 кг			
17.	Автомат с запасом патронов	20 кг			
18.	Боллер с питьевой водой	20 л			
19.	Консервы мясные	20 кг			
20.	Резиновый спасательный плот	30 кг			
21.	Скафандр с кислородом	40 кг			
22.	Тёплая одежда и одеяла	50 кг			
23.	Минитрактор с прицепами	100 кг			

«Минутная готовность!» «Ноль – пространство!»

Замораживание

«По местам!» По командам. Скоро корабли достигнут цели. Но запасы кислорода на звёздных кораблях и в Центре ограничены. Некоторые Люди Планеты выходили из медитативного состояния при ускорении и позволяли себе незаметно вздохнуть. В результате этого, баланс кислорода нарушился, и теперь полет могут продолжать только 9 Людей Планеты в каждом корабле. На Земле ситуация подобная: там время идёт быстрее и кондиционер теряет мощность. Команда должна принять решение и в течении трёх минут отправить одного Человека Планеты в анабиоз. Либо погибает один человек, либо погибают все десять. Самопожертвование запрещено. Компьютер не даёт советов, только ведёт отсчёт времени и сообщает о запасах кислорода на корабле.

Случайная вводная

Бортовой компьютер принял сообщение. Источник не опознан. Если Капитан или Староста запрашивает сообщение, компьютер выдаёт: «Дальше лучше не

лететь». Если капитан просит пояснить. Компьютер докладывает об недостатке данных. Сообщение пришло на русском языке. Если Капитан запрашивает варианты действий, компьютер отвечает: «1. Продолжать полет. 2. Выбрать новое направление полёта. 3. Вернуться на Землю. 4. Неизвестный вариант.»

- *Дальше игротехники могут импровизировать.*

Выбранный для анабиоза Человек входит в морозильную камеру, там он пишет завещание. Завещание Посланника нужно для контакта с новой цивилизацией. Завещание Поселенца или Дублёра нужно для Потомков на новой Планете Людей. Ты можешь не долететь или не дожить, но твоё завещание будет зачитано.

- *После окончания работы над завещанием. Замороженного крепко связывают, закрывают глаза, рот и выносят обратно к команде.*

Человек Планеты, который усыпляется, не имеет права голоса и в течении игры может находиться рядом, полностью обездвиженный. Отбор продолжается до тех пор, пока не останется один Человек Планеты, который в результате спасёт человечество от гибели.

- *Условия игры заранее не обговариваются. В ходе игры сами подростки фантазируют. А мы прилетели, а там вот так. В ходе игры остаётся тот, кого не выкинули с звездолёта. Иногда это не самый лучший персонаж.*

День VI. Межзвёздная коммуникация

Встреча с инопланетянами

На момент встречи с инопланетянами все размораживаются на 1 час. «Мост!» Инопланетяне невидимые. Это жители планеты Ага системы Центавр. Общение идёт через бортовой компьютер (игротехника). Радиомост в одну сторону уже налажен. Но язык ещё не согласован. Агайцы с недоверием относятся к пришельцам. Все команды готовят демонстрацию своих намерений. Сначала разыгрывают представление Посланники. Затем Посланники запоминают представление Дублёров и повторяют его для агайцев. Затем Посланники запоминают представление Поселенцев и повторяют его для Агайцев. После всех выступлений Посланники ждут ответа туземцев. Для получения ответа от туземцев придётся отключить Телемост и изменить принципиальную схему бортовой радиостанции. «По местам!»

Посланники. Связь с Поселенцами оборвалась. С Землёй связь только через телетайп. Но зато и с Агайцами связь установлена. Тоже телетайпная. Задача: убедить Агайцев, что необходима помощь. Посланники ждут ответа.

Поселенцы. Видеосвязь с Землёй и с Посланниками потеряна. Осталась только возможность обмениваться телетайпом с Землёй (Посланники не отвечают). Звездолёт Поселенцев вошёл галактическую систему Калаг. Через полчаса Поселенцы войдут в анабиоз, а при размораживании уже будут высаживаться на новую Планету Людей. Вы ещё не забыли, как вы будете создавать новую цивили-

лизацию? Есть предложение за это время перед анабиозом наметить ряд первых мероприятий и распределить обязанности.

Бортовой компьютер докладывает об устойчивом третьем источнике информации. Запрашивает разрешение на расшифровку. Если расшифровка разрешается, то приходит сообщение. Оказывается, Поселенцев встретил инопланетный космический корабль. Это жители планеты Ру системы Калаг. Руяне просят у Поселенцев перевезти их население с одной планеты на соседнюю. Межзвёздный корабль Поселенцев на это способен. Но тогда Поселенцы практически теряют шанс долететь до новой Планеты Людей и не смогут реализовать свою миссию. Климат планеты Ру совсем не пригоден для жизни человека. Единственное, что там возможно, – это впасть в тысячелетний анабиоз. Руяне же вполне могут жить в земных условиях.

Дублёры. Дублёры получают телетайпы с межзвёздных кораблей и посылают свои. Ваша задача, помогать Посланцам при диалоге с инопланетянами.

Игротехники. Переадресовывают запрос Посланников к Агайцам в виде запроса Руян к Поселенцам. Перефразируют просьбы Посланников так, чтобы Поселенцы не догадались о том, что за Руянами стоят Посланники. А Посланники не должны догадаться, что общаются с Поселенцами. Например:

Поселенцы отказываются расшифровывать сообщение – **Посланники** не могут наладить связь с Агайцами.

Поселенцы упрекают Руян за их ошибки – **Агайцы** Посланникам: «Мы наблюдали за вашей Землёй. Как же вы её испоганили!»

Поселенцы готовы дать только горячее, чтобы Руяне искали ещё кого-нибудь – **Агайцы** предлагают Посланникам горячее, чтобы Посланники искали ещё какую-нибудь цивилизацию.

Поселенцы предлагают руйским космонавтам присоединиться к ним, лететь на Планету Людей и там сообща создавать новую цивилизацию – **Агайцы** предлагают Посланникам отбросить беспокойство. «Цивилизация у нас выше. Микробов вообще нет. Зачем вообще на эту Землю возвращаться.»

Поселенцы сомневаются: брать ли на планету Людей туземцев – **Агайцы** просят доказать, достоин и нужен ли Агайской цивилизации тот, кто хочет остаться.

Поселенцы рассказывают о своей великой миссии – **Агайцы** Посланникам: «У нас и без вас своих проблем хватает. Сейчас у нас социальная революция. Если мы сейчас отвлечёмся на ваш вирус, мы не преодолеем всеобщего благосостояния, а это для нас медленная смерть».

Поселенцы отказывают ссылаясь на решение Дублёров – **Агаец**: «Посмотрел я тут, как вы выплясываете. Погибаете значит? Каждая цивилизация заканчивается. Я думаю, что к этому надо философски отнестись, не падать духом, собраться с силами. Все мы не вечны. Я думаю, что мы вам можем дать некоторый урок этого. У нас есть опыт. Вы согласны? Да мы можем вас спасти. Но, в то же время, это означает, что наша цивилизация сделает огромный шаг назад, потому что те технологии, которые запущены, должны развиваться. Я думаю, что Совет меня не поддержит.»

Поселенцы утешают Руян – *Агаец*: «Знаете, сколько я видел таких умоляющих глаз? Меня этим не проймёшь. Примите это. Все мы не вечны. Наша цивилизация тоже когда-нибудь погибнет. Бактерии есть? Припади ко мне звёздным телом».

В качестве одного из аргументов Дублёры, *Поселенцы* или *Посланники* выбирают 5 самых лучших завещаний (можно дописать). *Поселенцы* предъявляют свои Завещания Руянам, игротехник передаёт *Посланникам*. *Посланники* предъявляют свои завещания Агайцам, игротехник передаёт *Поселенцам*. Завещания передаются от команды к команде без изменений.

- *В этот момент секрет игротехников перестаёт быть тайной.*

Не смотря на то, что теперь игрокам становится постепенно ясно, кто стоит за Агайцами, а кто стоит за Руянами, переговоры продолжаются в том же жанре. Как только принимается окончательное и бесповоротное решение, связь с Агайцами и Руянами прекращается. Бортовые компьютеры перенастраиваются на Телемост.

Разбор действий в инопланетной коммуникации

Мост! Итак, одна из команд не смогла выполнить свою миссию. У другой команды шанс ещё есть. Пусть сейчас каждая команда поделится своими размышлениями: какие были аргументы у инопланетян и как вы их поняли? Как можно охарактеризовать вашу позицию: мы имеем дело с такими же людьми, как и мы, или мы имеем дело с кем-то непохожим на нас? Кто для вас был заведомо важнее: вы или они? Вы искали и находили возможности для согласия или причины для отказа (настаивания)?

Мнение автора игры

- *По ценности все цивилизации абсолютно равны. Если Человечество погибнет, то это будет не очень большая потеря для Вселенной. Если погибнет Руйская цивилизация, то это будет практически такая же небольшая потеря. Может быть, несколько жестоко ведут себя Агайцы. Однако, если вы представите себя подобным Агайцем, возможно, вы сможете почувствовать всю сложность внутреннего выбора Агайца. Вряд ли Агайцы не понимают, что такое гибель планеты. И если они решаются отказать, то, наверняка, они сами испытывают серьёзный кризис внутри своего общества.*
- *Поэтому, было не корректно своими представлениями, жизнеописаниями, танцами, Завещаниями доказывать, что Человечество имеет больше право на выживание. Ведь одновременно с этим, вы доказываете, что другая цивилизация не имеет права. Также некорректно доказывать, что если цивилизация имеет какие-то достижения – она ценная и поэтому её надо спасти любой ценой. Это подобно доказательству того, что кандидат наук ценнее трёхлетнего ребёнка. Вероятно, цель всех представлений и Завещаний состоит только в том, чтобы показать непроницательным братьям по разуму, что «мы такие же, как и вы». А дальше предполагаются более уместными иные аргументы и размышления.*
- *Если исходить из логики здравого смысла дальше нужно обоим сторонам отбросить привязанность к своей личной позиции и рассмотреть ситуацию нейтрально: «Что наши цивилизации вместе выиграют при одном решении, а что при дру-*

гом?», «Где мы вместе потратим меньше сил?», «При каком выборе вероятность успеха выше?» и т.п.

- Однако занимать нейтральную позицию и включать Здравый смысл без толку, если нет важного для этого условия: искренней готовности пожертвовать собой. Если и та и другая сторона сохраняют свою эгоистическую позицию, то Здравый смысл будет обслуживать поиск компромисса, а не самого правильного варианта. Это путь тупиковый. Потому что эгоист может только имитировать нейтральную позицию, а искренне занимать арбитражную позицию может только альтруист.
- Тогда первым шагом в общении с Братьями по Разуму будет отказ от эгоизма. Вторым шагом будет отказ от «гуманизма – вообще». Третьим шагом будет искреннее проявление гуманизма – здесь и теперь.
- И тогда, наиболее правильным представляется следующее поведение. Если Руяне просят Людей спасти их ценой своей жизни. Люди должны принять великодушное решение: спасти. Если Агайцы не находят силы для помощи Людям, Люди должны оставить их в покое. И вот только тогда, когда в ответ на предложения Людей последует самоотверженное согласие, только тогда уместно включать Здравый Смысл и разбираться, какой выбор для обоих альтруистических цивилизаций будет более осмысленным.

Завещания

Дублёры закладывают 5 самых лучших завещаний в капсулу и запускают в межзвёздное пространство. Фейерверк.

Зачитываются автобиографии и оставшиеся завещания.

Наше реальное будущее

Раздаются часы.

Вы сейчас играли каких-то людей, которые являются вашими идеалами. Теперь вы снова обычные юноши и девушки. Давайте теперь представим, что будет через 30 лет. Расскажите, как вы прожили эти годы. Кем вы стали? Как вы построили свою жизнь, чтобы стать по-настоящему одним из тех Людей Планеты, которые спасают мир?

Белые и черные метки

Каждый Человек Планеты имеет 2 Белых меток и 2 Черных метки. Белая метка – это очень хорошо. Чёрная метка – это очень плохо. Каждый выбирает, кому он подарит ту или иную метку. Раздача меток идёт в общем кругу. Человек передаёт метку и громко объявляет: «Я даю Белую метку тебе, Сергей, потому что...», можно ничего не говорить. Затем – следующий, и так четыре круга. Дарёные метки не дарят.

Завершение игры