

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ ОСТАНЬСЯ НЕЗАМЕЧЕННЫМ

На местности с густой травой и кустарником на расстоянии 100-150 м, от места нахождения группы играющих устанавливается флажок. Около него становится руководитель. Играющие по команде ползут к флажку, стараясь остаться незамеченными руководителем. Тот, кто будет им обнаружен, поднимается и остается на том же месте до конца игры. Через некоторое время руководитель дает свисток, по которому все остальные поднимаются. Победителем объявляется тот, кто оказался ближе к флажку.

СЕВЕР, ЮГ, ЗАПАД, ВОСТОК

Играют 10-15 человек, построенные в 2 шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. По компасу или по солнцу указывают играющим стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Затем громко называют какую-либо сторону горизонта, например <север>, а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Руководитель называет другие стороны горизонта. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.

НАБЛЮДАТЕЛИ

Во время прогулки отряд делает привал в таком месте, откуда в одну сторону открывается широкая панорама и видны разнообразные местные предметы (столбы, дома, кусты и т.д.) В течении минуты ребята внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все детали, а потом поворачиваются к нему спиной. Руководитель задает им различные вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали. За каждый правильный ответ - очко.

ОПОЗДАЛ – ШАГ НАЗАД

На земле проводятся параллельные линии на расстоянии одного шага. На первой линии выстраиваются члены отряда по росту. По команде <Разойдись> играющие разбегаются по площадке, после чего подается команда <Становись>. Кто остается последним, тот делает шаг назад на 2 линии. Затем игру повторяют. Выигрывает тот, кто остается на первой линии после проведения игры 5-7 раз.

ЗНАКИ В ЛЕСУ

Играющие идут по лесу за руководителем игры и внимательно присматриваются к окружающей обстановке. Пройдя определенное расстояние руководитель оставляет играющих на месте, а сам возвращается к исходной позиции прежней дорогой. Свой путь от отмечает различными знаками, которые не бросаются в глаза: кладет на землю мелкий пучок травы, надламывает сухую ветку дерева, разбрасывает сорванные листья, мелом ставит крестик на коре дерева и т.д. Всего делает отметки в 12 местах и записывает какие следы оставил. Придя к исходному пункту, дает сигнал, по которому играющие отправляются в обратный путь. Каждый старается заметить и запомнить знаки, оставленные руководителем. Когда все ребята соберутся, им предлагается записать какие знаки они видели на дороге. Выигрывает тот, у кого список окажется более полным.

ИГРЫ У КОСТРА

Светит месяц. Играющие встают в два больших круга вокруг костра. Мальчики - во внутренний, девочки - во внешний, исполняя слова: Светит месяц, светит ясный, светит половиночка, Ты не бойся, познакомься, моя симпантиночка. Играющие водят хоровод. Как только закончились слова, круги останавливаются и оказавшиеся напротив друг друга мальчики и девочки знакомятся и целуются. Составь рассказ. Ведущий выбирает галящего, которому нужно будет вместе со всем отрядом сочинить романтическую историю. Галящий отходит от костра, отворачивается и затыкает уши. Ведущий объясняет игрокам принцип игры. Если последнее слово предлагаемой галящим фразы оканчивается на гласную, мы говорим <да>, если на согласную - <нет>. Пример: Галящий: <Жила была прекрасная девушка Юля>. Игроки: <Да>. Галящий: <И вот исполнилось ей 17 лет>. Игроки: <Нет>. Галящий: <Ну, хорошо в день её совершеннолетия>. Игроки: <Да>.

Передай по цепочке

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-

то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

Похитители

Две команды выстраиваются друг напротив друга на расстоянии 10 метров. В центре между командами поместите какой-нибудь предмет (кеглю, булаву или клюшку). Участники каждой команды должны рассчитаться по порядку. Руководитель называет номера, а играющие с соответствующими номерами выбегают в центр. Их задача - схватить предмет и вернуться к своей команде, стараясь это сделать так, чтобы участник противоположной команды не успел его задеть. За удачное "похищение" начисляется по 2 очка. Если соперник сумел его запятнать - 1 очко.

Мертвая зона

Свяжите концы длинной веревки. Все дети берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу, или на земле рисуется еще один круг, раза в три поменьше. Это "мертвая зона". По сигналу ' каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.

Медведь в западне

Играющие образуют круг. Один из них внутри круга - медведь. В то время, как остальные играющие крепко держатся за руки, медведь пытается силой разорвав кольцо или проскочив между игроками, выбраться из круга, но ему не разрешается использовать для этой цели руки. Когда ему все-таки удастся вырваться, остальные игроки бросаются в погоню. Задевший первым становится новым медведем.

Ха-ха-ха

Когда дети стоят в кругу, попросите одного из них сказать "ха", второй должен сказать "ха", второй должен сказать "ха-ха", третий "ха-ха-ха" и т.д. по кругу. Это необходимо произносить без улыбки и смеха. Тот, кто засмеялся, выбывает из игры.

Летучая мышь и мотылек

Играющие образуют круг 3-5 метров в диаметре. В центре один из играющих с завязанными глазами - это "летучая мышь" и трое из "мотыльков". "Летучая мышь" старается поймать "мотыльков". Когда она кричит: "летучая мышь", то мотыльки отвечают: "мотылек". Их голоса помогают определить их местоположение в кругу. Перед игрой объясните играющим как подобным образом, используя ультразвук, ориентируется в пространстве летучая мышь.

ИГРЫ С МЯЧЕМ

Играющие стоят в кругу, расставив ноги так, чтобы стопы касались соседа. Водящий находится в центре с мячом. Он пытается выкатить мяч из круга между ног любого из игроков. Пропустивший мяч становится водящим. Играющим разрешается останавливать мяч только руками, и не в коем случае они не должны сдвигать ноги.

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Разделите детей на 2 команды - с одной и с другой стороны линии, которую они не должны пересекать. Одному игроку завяжите глаза, и вручите свисток. Задача команд - выбросить мяч из своей зоны за линию. Тот у кого завязаны глаза, может дать свисток когда захочет, и та команда, на чьей стороне окажется мяч, получает штрафное очко.

Бомбардировка

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Положите на линию несколько мячей. Разделите детей на две команды, которые находятся по обе стороны линии. По сигналу играющие каждой команды подбегают к линии, стараясь забрать как можно больше мячей, и бросают их в соперников. Никому не разрешается заступать за линию. Если в кого-то из игроков попадают мячом, он уходит из игры, но если брошенный в него мяч он сумеет поймать, то это не считается попаданием. Побеждает команда, в которой останется больше игроков.

Вышибалы по цепочке

Разделите детей на две команды по 5-6 человек. Одна команда выстраивается в колонну, в которой каждый участник берет за пояс впереди стоящего товарища, образуя цепочку. Другая команда образует круг вокруг цепочки и старается выбить мячом последнего игрока. Им

разрешается в любом направлении по кругу передавать мяч, в то время как цепь старается спасти от мяча своего последнего игрока. Только первый в цепи может отбивать мяч руками. Когда выбивают последнего в цепочке игрока, он выходит из игры.

Футбол цепочкой

Разделите детей на две команды. Они выстраиваются друг напротив друга. Участники команд берут своих соседей под руку, образуя цепочку. На противоположных сторонах игровой площадки установите ворота. Мяч - в центре поля. Игра начинается по свистку. Задача команды - провести мяч к воротам соперников и забить гол, не разрывая цепи.

Ведробол

Это разновидность баскетбола, только вместо кольца можно использовать ведро, коробку или корзину для бумаг, которая стоит на полу. Используются баскетбольные правила. Но очко не засчитывается, если мяч не остался в ведре или оно перевернулось.

Две команды выстраиваются на расстоянии 10 м друг от друга. Игроки каждой команды должны рассчитываться по порядку. Посередине между линиями команд положите футбольный мяч. Руководитель называет номера играющие с этим номером должны подбежать к мячу постараться пнуть его в сторону своей команды. Тот, кто сумеет это сделать приносит своей команде очко.

Катапульта

Положите поперек бревна досочку длиной 1-1,5 м (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.

Мяч на привязи

Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 м. Сделайте на высоте 2 м на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 м. Затем разделите его пополам линией 5 м. Мячом может служить теннисный мяч или любой другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 м. Другим концом веревка привязывается к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих - обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 м. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.

Футбольный боулинг

С расстояния 8-12 м играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям\булавам или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге.

Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать "Дом команды", параллельно ей в семи метрах - еще одну линию. Затем на расстоянии 25-30 м самую дальнюю линию.

Играющие делятся на 2 команды. Одна из них в "поле", другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться "домой", стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз - передает мяч игроку своей команды. Члены команды, находящейся в поле, не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за семиметровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволяется делать более одного шага с мячом, а также держать его более трех секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто-то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убегать дальше площадки, ограниченной концами линий.

Заранее определите число попыток которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.

Играющие делятся на две команды, одна из которых в поле, а другая пинает мяч. Игрок команды, у которой мяч, старается пнуть его как можно дальше в поле, а затем пробежать 25-30 метров до определенной линии и вернуться "домой". Игрок в поле, поймавший мяч, должен поднять его над головой, а остальные игроки выстраиваются в колонну за ним. Если тот, кто бежит, успеет

вернуться прежде, чем соперники построятся в колонну, то он приносит своей команде очки. Определите заранее число попыток для каждой команды.

Передай мяч

Разделите детей на две команды, которые образуют два круга - один внутри другого. Играющие кругов стоят лицом наружу. Каждой команде дайте по три мяча. Задача команд - передавать мячи по кругу в разных направлениях в быстром темпе. Если играющие роняют мяч они выходят из игры. Побеждает команда, в которой через определенное время осталось больше игроков.

ИГРА “НОЧНАЯ СЛЕЖКА”

Подготовка: Чтобы игра прошла успешно, необходима предварительная подготовка.

Организаторам игры - скаут-лидерам следует вместе придумать около 20 подозрительных действий, которые им придется выполнить, например: записать номер автомобиля в блокнот, осветить фонариком номер дома или дорожный знак, остановить прохожего и спросить дорогу, подать сигналы фонариком кому-нибудь, спрятать монетку в дупло дерева, сверить часы с городскими часами и т.п. Это могут быть любые другие нетипичные действия. Необходимо также четко договориться о времени возвращения отрядов (патрулей) с игры на место старта.

Ход игры: Перед началом игры каждому патрулю вручается лист с описанием подозрительной личности”, за которой необходимо проследить патрулю и доложить о всех подозрительных действиях. В дополнение даются координаты, где можно найти эту “личность”, и где ее видели в последний раз. Каждому патрулю необходимо обнаружить эту личность, проследить за ним так, чтобы не вызвать подозрений и записать все подозрительные действия. Каждый скаут-лидер, играющий роль подозрительного типа, ждет определенное время, чтобы у патруля была возможность его “засечь” и начинает выполнять свои подозрительные действия. Все патрули и “подозрительные типы” возвращаются на отрядное место в заранее обговоренное время.

Подсчет очков: Ведется следующим образом:

1 очко за каждое замеченное подозрительное действие.

1 дополнительное очко за ценные дополнения, объяснения к подозрительному действию; минус 1 очко за каждый случай явного наблюдения за “личностью”, чем сами вызвали подозрения;

Например, патруль правильно определил такое действие как запись номера автомобиля как подозрительное, за что получает 1 очко. Но если патруль также записал или назвал номер автомашины, марку и производителя, цвет автомобиля, то получает дополнительно еще 4 очка. Такую дополнительную информацию можно получить, если вести “слежку” как можно ближе к подозреваемому, за что вполне заслужено и можно получить дополнительные очки.

Игра “НАЙДИ МЕСТО”

Во время похода можно провести со скаутами игру, которая не требует много времени для подготовки.

Находясь на расстоянии 500-800 м от лагеря, положите записку под большой камень. В записке напишите: “Вы нашли это место. Принесите записку мне.”

Затем запишите ориентиры, которые могут помочь в поиске этого места. Можно дать азимуты на некоторые ориентиры (линии электропередач, дорога, родник, колодец, сломанное дерево, дорожный знак и т.д.)

Задача каждого патруля - первым найти это место. Направление поиска может быть неизвестно, поэтому им придется осмотреть достаточно большую территорию, чтобы найти предложенные ориентиры. Обнаружив первый ориентир, они продолжают поиск. Главное - тщательно продумать задания, а первый ориентир должен быть самым сложным.

“Охота на оленя”

Из числа играющих выбирается “олень”, который убегает в лес.

По дороге он разбрасывает заметные, заранее оговоренные предметы: клочки бумаги, веревки, камушки и т.п. Причем, убегая, “олень” всячески пытается запутать следы. По следам “оленя” через десять минут бросаются “собаки”. Их задача - найти спрятавшегося “оленя” и попасть в него шишкой или снежным комком. “Собаки” могут использовать только три выстрела. В случае промаха, они выбывают из игры. Продолжительность игры оговаривается заранее.

“Следопыт”

Играющие делятся на два племени. Одно племя уходит из лагеря, оставляя на своем пути разные

следы (костровище, стоянка, следы на земле). Задача другого племени - по следам, найденным по дороге, описать действия первого племени. Интервал между выходом племен - 40 минут.

“Могикане на тропе войны”

Играющие делятся на два враждующих племени. Первое племя уходит от лагеря на расстояние не более 5 километров и разбивает стоянку. Через 2,5 часа второе племя уходит на поиски первого. Задача второго племени - не подпустить неприятеля к своему лагерю (можно выставить сторожевые посты). Задача второго племени - незаметно пробраться в неприятельский лагерь и затушить костер. Обнаруженный лазутчик считается убитым и выбывает из игры.

“Укради знамя”

Играющие делятся на две команды с равными силами. У каждой команды есть свое знамя, которое прячется на заранее оговоренной территории. Площадка для игры делится с таким расчетом, чтобы оба знамени находились на одинаковом расстоянии от границы. Задача команд - вынести знамя противника на свою территорию. Если играющего заляпали на территории противника, то он остается на этом месте до того момента, пока игрок из его команды не выручит его (заляпает). Игра прекращается по команде.

“Выслеживание зверя”

Из числа играющих выбирается ведущий, который берет на себя роль какого-нибудь зверя, например, оленя. Он встает на открытом месте (поляне, просеке, опушке леса), а остальные игроки должны подобраться к оленю как можно ближе. Тот, кого замечает ведущий, выбывает из игры. Побеждает тот игрок, который сумел подобраться ближе всех.

“Разведка в горах”

Играть в эту игру лучше всего на холмистой местности. На рассвете высылают трех “зайцев”, которые прячутся среди холмов. Утром, после завтрака, на поиски “зайцев” убегает стая “гончих”. “Гончие” имеют право пользоваться биноклями. Заметивший “зайца” должен запомнить где, кого, когда он видел, а также чем был занят “заяц”. Если к назначенному времени не будет найден хотя бы один “заяц” - “гончие” проиграли.

“Скальпы”

Играющие делятся на две команды. У каждого игрока имеется “скальп” (налобная повязка, веревка за поясом и т.п.). Задача команд - снять как можно больше “скальпов” противников. Противник имеет право защищаться.

Сюжетно-ролевая игра «НОЧЬ ТРИФФИДОВ»

Сюжетно-ролевая игра "Ночь Триффидов" создана по мотивам произведения Джона Уиндема "День триффидов". Возраст участников игры колебался от 13 до 45 лет.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Особенно интересна ситуация, когда играть будет большое количество незнакомых людей или группы. В нашем случае мы рекомендуем проводить эту игру в малознакомом коллективе, так как игра способствует "сближению" ребят. Но, можно использовать и ребят, состоящих в более тесных общественных и дружественных связях (класс, группа). Тогда игра станет своего рода проверкой на "сплоченность", на умение работать в группе.

ЦЕЛИ ИГРЫ

Заранее определим цели игры: наша задача провести досуговое мероприятие с элементами психодиагностики через погружение в экстремально-условную среду выживания индивидуумов.

Игра позволит нам лучше узнать некоторых детей и научить их слаженным действиям в критических условиях (тотальное "ослепление"). Заметим сразу, что играть в эту игру могут и взрослые. Правда, они страшные логики, и им играть намного сложнее.

ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Для начала разберемся, что такое игровая территория. Игровая территория - это условно замкнутое пространство, где ведутся игровые действия. Другими словами, это такая территория, за пределами которой игра запрещена и не ведется. Это может быть школьный коридор с несколькими открытыми классами, освобожденными от парт и стульев. Здесь важно смоделировать игровое пространство, выдержанное в нормах техники безопасности (не забывая, что наши дети на игре ничего не видят, и лучше обезопасить их от травм). Необходимо выделить одну комнату для коллективных собраний, откуда мы и начнем игру. Лучше, если на полу будет лежать ковер.

ИГРОВОЙ РЕКВИЗИТ

- тканевые повязки из плотного материала (по кол-ву участников);
- два фонарика;
- пара свечей;
- 0,5 литровая бутылка с шипучей газированной водой, на которой написано "H₂O"- ключ;
- плакат 1 метр на 0,5 метра с надписью "Если ты глазной врач - земляне победили и скоро ты вернешь им зрение. Если же нет - скоро Земля будет завоевана инопланетянами, а ты получишь почетное звание генерала-предателя";
- саквояж с хирургическими инструментами (мензурки, баночки, леденцы);
- магнитофон со специально подобранными записями, нагнетающими атмосферу ужаса и безысходности;
- скотч.
- За пределами игровой территории необходимо оборудовать ПРИСТАНИЩЕ, или штаб квартиру Инопланетян. Это может быть комната, находящаяся на другом этаже или просто изолированная от игровой территории. В ней должны находиться кресло, стол, несколько стульев, ваза с широким горлышком (двух-или-трехлитровая стеклянная банка). Сюда по ходу игры отводятся похищенные инопланетянами игроки.

РОЛИ

Ролей у нас будет немного. Собственно, это игротехники:

- Мастер;
- Наблюдатели-помощники (2-3 человека);
- Звукорежиссер;
- Психолог (рекомендуем специалиста в области детской психологии "не по игре");
- Доктор (назначаем сами; им может быть взрослый, старший подросток, вожатый);
- Игроки: "ослепленные" (от 8 до 30 человек).
- НАЧИНАЯ ИГРУ Как уже было сказано, сюжетно-ролевая игра "Ночь Триффидов" по сути - вариант ночного сбора. Это объясняется тем, что в условиях "реальной" темноты проще смоделировать ситуацию "человека, внезапно лишенного зрения". Романтика ночного сбора делает такую игру весьма привлекательной. Однако ничто не помешает провести вам игру и в вечернее время, и даже днем, необходимо лишь тщательно занавесить источники света. Игра может длиться 1,5 - 3 часа. Протяженность игры во времени напрямую зависит от размеров игровой территории (1,5 часа в комнате), 3 часа в коридорной сетке комнат.

РАБОТА С ИГРОКАМИ

Игровые приготовления лучше начать заранее. Игроков следует предупредить о том, что они на несколько часов будут задействованы в игре (не лишними будут рекомендации заранее посетить до игры туалетные комнаты). Все игроки сначала находятся в освещенной комнате и друг за дружкой должны проследовать через темный коридор в комнату для коллективных собраний, немного освещенную свечами. Ребята должны сесть на ковер, образовав живой круг.

Включается фонограмма, специально подобранная для начала игры. Игрокам предлагается передавать друг другу зажженную свечку, акцентировав свое внимание на пламени. После того, как в атмосфере полной тишины, свечка возвращается к началу цепочки Слово берет Мастер:

-Ребята, кто-нибудь из вас знаком с романом английского писателя Джона Уиндема "День Триффидов"? Скорее всего, кто-то из детей читал книжку или смотрел фильм, но необходимо все же рассказать фабулу романа.

ПОГРУЖЕНИЕ В СЮЖЕТ

В романе Джона Уиндема "День Триффидов" мы сталкиваемся с необычным космическим явлением - дождь из сверкающих метеоритов, сгорающих в верхних слоях атмосферы. Все на Земле прильнуло к окнам своих домов, к окулярам телескопов и биноклей - никто не хотел пропустить необычного зрелища, такого раньше еще не было! Яркие вспышки метеоров чудесно переплетаются в звездном небе... До тех пор, пока... все, наблюдавшие это зрелище, не слепнут...

Мастер продолжает:

-Представьте, что именно вы и есть наблюдатели этого атмосферного явления, а пламя свечки условно и есть таинственные небесные вспышки. Сейчас я расскажу вам правила игры, которые

следует выполнять неукоснительно. Включается фонограмма - убыстряющаяся, тревожная музыка: Мастера, находящиеся за спинами игроков, каждый по очереди объясняют 6 правил Игры.

ПРАВИЛА:

- 7) Объясните ребятам, где находится игровая территория, и где нельзя находиться во время игры.
- 8) Повязки на глазах снимать категорически воспрещается, так как игра ведется на честность.
- 9) Передвигаться по игровой территории можно вдоль стен, взявшись за руки или как удобно.
- 10) Запрещено подглядывать сквозь приспущенную повязку.
- 11) Если кому-то из игроков на голову одевается фуражка, шляпа, шапка, человек парализован - стоит на месте, теряет дар речи и полностью подчиняется приказам Мастера. Когда фуражка снята - можно говорить.
- 12) За выполнением правил игроками будут следить наблюдатели.

После объяснения правил, необходимо дать сигнал наблюдателям, которые должны надеть ребятам повязки на глаза. Имейте в виду, что сильно сдавливать глазную область нельзя, повязка должна сидеть свободно, закрывая обзор, но, в то же время, не спадать. Игроки предупреждаются о том, что за всеми их действиями будут следить наблюдатели.

- Ребятам сообщается, что их самая главная задача - просто найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение. Доктора следует искать следующим образом:

- Настоящий доктор откликнется на вопрос

НАЧИНАЯ ИГРУ Как уже было сказано, сюжетно-ролевая игра "Ночь Триффидов" по сути - вариант ночного сбора. Это объясняется тем, что в условиях "реальной" темноты проще смоделировать ситуацию "человека, внезапно лишенного зрения". Романтика ночного сбора делает такую игру весьма привлекательной. Однако ничто не мешает провести вам игру и в вечернее время, и даже днем, необходимо лишь тщательно занавесить источники света. Игра может длиться 1,5 - 3 часа. Протяженность игры во времени напрямую зависит от размеров игровой территории (1,5 часа в комнате), 3 часа в коридорной сетке комнат.

РАБОТА С ИГРОКАМИ

Игровые приготовления лучше начать заранее. Игроков следует предупредить о том, что они на несколько часов будут задействованы в игре (не лишними будут рекомендации заранее посетить до игры туалетные комнаты). Все игроки сначала находятся в освещенной комнате и друг за дружкой должны проследовать через темный коридор в комнату для коллективных собраний, немного освещенную свечами. Ребята должны сесть на ковер, образовав живой круг.

Включается фонограмма, специально подобранная для начала игры. Игрокам предлагается передавать друг другу зажженную свечку, акцентировав свое внимание на пламени. После того, как в атмосфере полной тишины, свечка возвращается к началу цепочки Слово берет Мастер:

-Ребята, кто-нибудь из вас знаком с романом английского писателя Джона Уиндема "День Триффидов"? Скорее всего, кто-то из детей читал книжку или смотрел фильм, но необходимо все же рассказать фабулу романа.

ПОГРУЖЕНИЕ В СЮЖЕТ

В романе Джона Уиндема "День Триффидов" мы сталкиваемся с необычным космическим явлением - дождь из сверкающих метеоритов, сгорающих в верхних слоях атмосферы. Все на Земле прильнули к окнам своих домов, к окулярам телескопов и биноклей - никто не хотел пропустить необычного зрелища, такого раньше еще не было! Яркие вспышки метеоров чудесно переплетаются в звездном небе... До тех пор, пока... все, наблюдавшие это зрелище, не слепнут...

Мастер продолжает:

-Представьте, что именно вы и есть наблюдатели этого атмосферного явления, а пламя свечки условно и есть таинственные небесные вспышки. Сейчас я расскажу вам правила игры, которые следует выполнять неукоснительно. Включается фонограмма - убыстряющаяся, тревожная музыка: Мастера, находящиеся за спинами игроков, каждый по очереди объясняют 6 правил Игры.

ПРАВИЛА:

- 13) Объясните ребятам, где находится игровая территория, и где нельзя находиться во время игры.

- 14) Повязки на глазах снимать категорически воспрещается, так как игра ведется на честность.
15) Передвигаться по игровой территории можно вдоль стен, взявшись за руки или как удобно.
16) Запрещено подглядывать сквозь припущенную повязку.
17) Если кому-то из игроков на голову одевается фуражка, шляпа, шапка, человек парализован - стоит на месте, теряет дар речи и полностью подчиняется приказам Мастера. Когда фуражка снята - можно говорить.

18) За выполнением правил игроками будут следить наблюдатели.

После объяснения правил, необходимо дать сигнал наблюдателям, которые должны надеть ребятам повязки на глаза. Имейте в виду, что сильно сдавливать глазную область нельзя, повязка должна сидеть свободно, закрывая обзор, но, в то же время, не спадать. Игроки предупреждаются о том, что за всеми их действиями будут следить наблюдатели.

Ребятам сообщается, что их самая главная задача - просто найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение. Доктора следует искать следующим образом: Настоящий доктор откликнется на вопрос: - Ты доктор?

Пока объясняются правила, наблюдатели крепят плакат с надписью на стену, чуть выше уровня глаз самого высокого игрока и окончательно отключают все источники света на игровой территории.

ПЕРВЫЙ ЭТАП ИГРЫ

Ребят следует разделить на несколько групп и вереницей развести по игровой территории, напоминая, что только настоящий доктор откликнется на вопрос, направленный к нему непосредственно. После того, как игроки будут расставлены по территории, подается заранее обговоренный условный сигнал начала ИГРЫ. Это может быть громкая голосовая команда, школьный звонок, грохот барабана, звон будильника или что угодно. Именно с сигналом начала игры начинают действовать правила "Ночи Триффидов"

Предполагаемое развитие событий первого этапа.

АДАПТАЦИЯ

В условиях "тотального ослепления" игроки сначала будут вести себя скованно. Все будет казаться немного несерьезным, до тех пор пока... все игроки не начнут передвигаться. Первые 15 минут они будут сталкиваться друг с другом, вслушиваться, задавать вопрос про доктора и выбирать варианты передвижения. Они могут быть разными:

- В ходе "движения" сначала отыскивают друзей, такие группы предпочитают держаться за руки.
- Это могут быть двойки-тройки из лидеров группы.
- Смешанные тройки и более - лидер + остальные.
- Неприсоединившиеся одиночки.

Группы передвигаются, держась за руки или ориентируясь по стенам. Организаторам желательно избегать случайных контактов с игроками, если что - предупреждайте, что вы Организатор. После того как произойдет некоторая адаптация к отсутствию света, сформированные социальные группы начнут искать Доктора, задавая вопросы другим группам.

НАХОЖДЕНИЕ ДОКТОРА

Игровому Доктору следует подождать момента адаптации игроков к моделируемой "слепоте" и, после того как он почувствует, что все игроки уже опрошены, необходимо "подвернуться" под руку одной из групп. Слепому доктору необходимо привлечь к себе внимание всех игроков и устроить нечто, напоминающее собрание (собрать вокруг себя как можно больше игроков).

Игроки думают, что игра уже сыграна, но тут начинается самое интересное!

РАССКАЗ О СТРОЕНИИ ГЛАЗА

"Знаете ли вы, как устроен человеческий глаз? Его внешняя поверхность состоит из роговицы, прозрачного окошка, через которое видна диафрагма. Диафрагма может быть разных цветов и в центре пронзена зрачком. Позади зрачка, расширяющегося в темноте и сжимающегося на свету, находится структура размером с чечевичное зерно. Это хрусталик глаза. Работу хрусталика можно сравнить с самонастраивающимся фотоаппаратом: он позволяет видеть хорошо как далеко, так и вблизи. Позади хрусталика расположена сетчатая оболочка, которая выстилает внутреннюю поверхность глаза. Через оптический нерв информация идет в мозг. Эластичность глазных мышц позволяет глазам адаптироваться. Это явление называется конвергенцией. Мой многолетний опыт в области микрохирургии глаза позволяет мне поставить определенный диагноз, сопоставив все

известные случаи наступления слепоты. Чтобы зрение было абсолютно четким, необходимо, чтобы линзы роговицы и хрусталика передавали увиденное изображение на поверхность сетчатки. Возможно, что наблюдаемое нами атмосферное явление вызвало помутнение хрусталика, что привело к катаракте и, как следствие, наступила полная слепота. Однако, наш случай не безнадежен. Если бы у меня был зрячий ассистент и мой саквояж с инструментами, утерянный во время паники, я мог бы сделать операцию, и, возможно, вернул бы нам зрение". Доктору, который оказывается профессором медицины (придумайте ему имя) в области микрохирургии глаза, необходимо в игровой форме общаться со слепыми. После того, как рассказ об особенностях человеческого глаза завершен, необходимо логично объяснить влияние вредоносного излучения на сетчатку глаза и ВСЕМ игрокам объяснить, что, будучи слепым, доктор ничего не сможет сделать для своих "пациентов" без зрячего ассистента и саквояжа с медикаментами и хирургическим инструментом. Во время лекции доктора в один из углов игровой территории ставится саквояж.

ПОИСК САКВОЯЖА И АССИСТЕНТА

Итак, Доктор сообщает, что нужно для начала найти:

- Его саквояж, утерянный в давке
- Зрячего ассистента.

Игроки начинают обследование игровой территории в поисках саквояжа Доктора.

Как правило, к этому времени группы уже определились с типом социальной организации. Это может быть:

- хаотическое движение;
- создание "мозга" и коллективно-комплексной системы общения.

Особенно это проявится в дальнейших действиях игроков.

НАХОЖДЕНИЕ САКВОЯЖА

Саквояж передается Доктору и теперь проблема упирается в Зрячего Ассистента. Ребята уверены, что зрячих среди них нет, и они скованы границами игровой территории. Здесь начинается второй этап игры.

ВТОРОЙ ЭТАП ИГРЫ

На втором этапе игры к делу подключаются наблюдатели, до этого лишь контролировавшие передвижение игроков и следившие за соблюдением правил игры и техники безопасности.

ПОХИЩЕНИЕ

Дальнейшее развитие игры упирается в поиск ассистента. Понятное дело, что никакого ассистента быть не может. Ведь это слишком просто. Как только найден саквояж, на арене появляется Тайная Третья Сила, роль которой играют организаторы игры. Из игроков выбирается кандидат на похищение. Игроку надевается на голову фуражка (см. Правила) и шепчется на ухо, что он парализован. Затем его аккуратно выводят или выносят из пределов игрового пространства. Такого игрока мы назовем Первым Похищенным. В нашем случае, мы сопровождали игрока аж на другой этаж.

КОНТАКТЫ

Здесь необходимо объяснить дальнейшее развитие сюжета. Организаторы игры перевоплощаются в некую Третью Силу, которая хочет помочь землянам, но не может вмешиваться. Из Мастеров выбирается Главный Представитель Силы, который будет общаться с несколькими похищенными при помощи вазы или стеклянного сосуда, также дающего эффект усиления голоса, придания ему иного оттенка звучания. Похищенных следует сопровождать, взяв под руки. Первый Похищенный вводится в специальную комнату-ШТАБ, находящуюся за пределами игровой территории, где Главный Представитель сообщает ему следующую информацию:

ТЕБЯ ПОХИТИЛА ТРЕТЬЯ СИЛА, КОТОРАЯ ЖЕЛАЕТ ПОМОЧЬ, НО НЕ МОЖЕТ ВМЕШИВАТЬСЯ. ЗЕМЛЮ ПЫТАЮТСЯ ЗАХВАТИТЬ ИНОПЛАНЕТЯНЕ, СНАЧАЛА ОСЛЕПИВШИЕ ЛЮДЕЙ. СРЕДИ ЛЮДЕЙ ЕСТЬ ПРЕДАТЕЛЬ, И ЕГО НУЖНО НАЙТИ.

Разговор с похищенным следует вести на серьезных нотах, попросив передать эту информацию всем землянам. Настаивайте на том, чтобы Похищенный повторил вам сказанное. После этого отведите Похищенного на игровую территорию. Как искать ассистента, к тому же и зрячего, там никто не знает. В этот момент появляется Похищенный и, привлекая внимание, сообщает услышанное им. Возможно, игра пойдет по пути поиска предателя. Возможно дублирование

информации для Похищенных, если она не производит желаемого эффекта.

ПРОБЛЕМА "ПРЕДАТЕЛЯ"

Как вы понимаете, предатель - это утка. Нет никакого предателя. Но есть знание того, что где-то Враг, Гад, Предатель. Эта модель вводится в игру с целью отследить, как отреагируют игроки на эту линию. Либо не придадут значения (все-таки слепые!), либо выберут самого нелюбимого, неавторитетного человека в игре и начнут бездоказательную травлю. Так или иначе, эта часть игры пройдет под знаком "НАС АТАКУЮТ ИНОПЛАНЕТЯНЕ. ЧТО ДЕЛАТЬ?".

Тем временем Сила похищает второго игрока. Второй Похищенный также отводится в ПРИСТАНИЩЕ, где его спрашивают: НАШЛИ ЛИ ПРЕДАТЕЛЯ? Также ему сообщается, что: ТЕБЯ ПОХИТИЛА ТРЕТЬЯ СИЛА, КОТОРАЯ ЖЕЛАЕТ ПОМОЧЬ, НО НЕ МОЖЕТ ВМЕШИВАТЬСЯ. ЗЕМЛЮ ПЫТАЮТСЯ ЗАХВАТИТЬ ИНОПЛАНЕТЯНЕ. ТАМ, ОТКУДА ТЕБЯ ПОХИТИЛИ, НАХОДИТСЯ КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ.

На одну из стен - на уровне груди, мы крепим с помощью скотча пластиковую бутылку с газированной водой. Можно поставить бутылку с водой кому-либо под ноги.

Второй Похищенный должен быть так же транспортирован на игровую территорию, где стоит перед выбором: сообщить ли все о ключе к спасению, либо самому отыскать его.

Третьему Похищенному таким же образом сообщается: КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ - это H2O.

Следующий похищенный получает последнюю информацию: КЛЮЧ СПОСОБЕН ВЕРНУТЬ ЗРЕНИЕ ТОЛЬКО ОДНОМУ ЗЕМЛЯНИНУ. ДЛЯ ЭТОГО ДОСТАТОЧНО ЕГО ОТЫСКАТЬ И СДЕЛАТЬ ГЛОТОК ИНОПЛАНЕТЯНСКОГО СНАДОБЬЯ.

Отслеживаем поступки последнего Похищенного. Слова "глоток инопланетянского снадобья" определяют, что ключ - это бутылка с водой.

ТРЕТИЙ ЭТАП ИГРЫ

Наблюдаем за поведением игроков: в нашей практике в первом случае Третий Похищенный - девочка не стала распространять последнюю информацию, а сообщила своей подруге и они вдвоем пустились на поиски. Во втором случае, Похищенный нашел доктора и решил вернуть зрение именно ему, чтобы тот вылечил остальных. Возможно, что игроки поступят правильно, согласно запрограммированному нравственному выбору, то есть поделятся информацией со всеми, определяют приоритеты - кого следует сделать зрячим в первую очередь. Если участники зададут вопрос: "Если кто-либо выпьет снадобье - сможет ли он стать зрячим ассистентом?", следует ответить: "Ни в коем случае. Ведь без медицинского образования можно только навредить человеку".

Как только будет найден Ключ, определится претендент на восстановление зрения, и сделан первый глоток, наступает конец игры. Один из организаторов игры, зафиксировав момент открытия Ключа и первого глотка, снимает повязку с глаз претендента на восстановление зрения. Как только повязка снята - игроку возвращено зрение. Необходимо фонариком осветить плакат, чтобы вернувший зрение прочитал финальные строки и оценил свой поступок. Фоном включается торжественная музыка, извещающая о конце игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Суть игрового моделирования условно-экстремальной среды сводится к одному: научиться принимать решения и совершать поступки ради выживания всех, а не одного. То есть, логично представить, что доктор, вернувший себе зрение, с помощью инструментов сможет вернуть способность видеть и остальным. И это есть логичный, положительный, обдуманый шаг. Ведь, лишившись привычного способа отражения мира - зрения, - человек может доверять только своей сенсорике и сознанию. Потеряна возможность видеть, но никак - не думать. Таким образом, игроки попадают в стрессовую ситуацию, в условиях которой надо не паниковать, а принимать совместные решения, искать формы организации деятельности, разделения функций. Конец игры предполагает два финала: ПОРАБОЩЕНИЕ, вследствие предательства и СПАСЕНИЕ через умение приспособиться к окружающей среде и ее условиям, принять логичное верное решения на благо всех пострадавших.

АНАЛИЗ ИГРЫ И РЕФЛЕКСИЯ

Ни в коем случае нельзя резко включать свет, заканчивая игру. Зажгите свечу, усадите игроков в круг и устройте обсуждение игры. Если принято правильное решение, зрячему доктору необходимо собрать в круг всех игроков и по очереди снять с каждого повязку. Если зрячим стал

не тот человек - повязки сразу не снимаются, и Мастера объясняют игрокам, что они навсегда остались слепыми и вскоре станут рабами инопланетян. Только после этого можно снять повязки и устроить обсуждение под расслабляющую медитативную музыку. После этого зажигается свет, акцентируется внимание на том, "как это прекрасно видеть!" и устраивается любое мероприятие - дискотека или чаепитие.

РЕКОМЕНДАЦИИ

В ходе проведения "Ночи Триффидов" высказано несколько рекомендаций:

- Игра не предназначена для младшего и среднего школьного возраста во избежание психических недоразумений.
- Проблема "предателя" - очень серьезная проблема, и важно чтобы "кандидата в Предатели" банально не затравили в игре и после игры.
- Помощники на игре существуют для того, чтобы контролировать ситуацию - предотвращать кризисные моменты: травмоопасные свалки; попытки удержать "предателя"; блокировка скоплением игроков входа в игровое помещение.

Важно зафиксировать отношение к игре игроков не только непосредственно сразу после игры, но и спустя некоторое время