

Ролевая игра «За золотым руном»

Разработка ЛСО «Классики»

Цель игры: дать возможность взглянуть на жизнь глазами своего персонажа, оторваться от повседневной жизни и перенестись в вымышленный мир (реально существующий), научить участников прислушиваться к мнению окружающих и смело выражать своё. Дать знания по древнегреческим легендам и мифологии.

План игры.

1. **15.00-15.10** – Сбор отрядов, деление по командам (все отряды жеребьевкой делятся, завязка истории, объяснение правил игры).
2. **15.10-15.40** – расход по местам, построение кораблей, распределение ролей.
3. **15.40-17.00** – игровое действие.

Игровые силы: игра рассчитана на 7 отрядов. Каждый отряд – определённое племя (1-й – спартанцы, 2-й – троянцы, 3-й – варвары, 4-й – македонцы, 5-й – коринфяне, 6-й – финикийцы, 7-й – дельфийцы) - это боевые племена.

Игровая цель: Убить Минотавра, охраняющего **Золотое Руно**, которое принесет всем народам мир, довольствие и счастье. Для этого необходимо найти Волшебный меч – Акинак. Кто принесет Акинак – тот и выиграл. В процессе игры ставятся промежуточные цели:

- построить свой корабль и придумать ему название;
- найти и попасть первыми на остров Крит, где живет Минотавр, охраняющий Золотое Руно;
- первыми собрать карту Лабиринта, где описан путь, ведущий к Акинаку;
- принести первыми Акинак Главному Мастеру.

Общий ход игры.

Мастера дают информацию о том народе, который будет представлять команда:

- легенда или историческая справка (законы племени, традиции, образ жизни);
- знак племени;
- тайна.

А так же даётся информация и о других народах. Раздаются медальончики жизни с изображением знака племени (по количеству человек в команде, мешочек для купца. Сообщается так же общая игровая цель.

Завязка истории.

В 15-00 все народы собираются на месте общего сбора. Главный Мастер читает легенду (музыка):

Где-то вдали, на земле, где пуп обретается моря,
Остров, поросший лесами; на нем обитают критяне,
И полубык-полумуж, Минотавр, которому ведомы бездны.
Страшный убийца, который надзор лабиринта имеет:
И Золотое Руно охранять был поставлен он зорко.

Но предсказать я берусь – и какое об этом имеют
Мнение боги и как, полагаю я, все совершится,
Хоть я совсем не пророк и по птицам гадать не умею.
Будет недолго еще он сродни с лабиринтом,
Воин найдется, который сразит Минотавра

Кто же найдет Акинак – меч волшебный Афины?
Кто победит им несущего смерть Минотавра?!
Злобного монстра, алчущего жертвы людские,
И принесет **Золотое Руно**, людям данное богом,
Вечно народам несущее мир, и удачу, и счастье!

Лучший корабль с двадцатью снарядивши гребцами, отправьтесь
И о Мече поразведайте канувшем, верно, из бездны
Кто-либо сможет о нем сообщить иль Молва тебе скажет
Зевсова – больше всего она людям известий приносит.
Как соберете вы карту - узнаете, где же искать то орудие мести...

ГМ уходит. Начинается

Непосредственная подготовка к игре.

Мастера разводят народы по заранее заданным местам. Здесь начинается обустройство кораблей (из подручного материала), и подготовка к плаванию. (Чем интереснее задумка, тем больше монет получит команда). Обязательно делается **идол** племени.

Мастера напоминают общую цель, объясняют правила игры: правила ведения военных и экономических действий, добычи информации.

Здесь же выбираются:

✓ **Смертные:**

- Ø **вождь**(1) – ведёт за собой племя, собирает карту(открывается секрет того, что для нахождения яйца необходимо собрать карту);
- Ø **телохранители** (2) – охраняют вождя, не ведут боевых действий;
- Ø **воины** (10-11) – только они могут вести боевые действия, только от их руки человек отключается (его зомбируют).
- Ø **купец** (1) – только они могут торговать, у них хранятся деньги всего племени (для этого на поясе у каждого висит специальный мешочек);

✓ **Неприкосновенные:**

- Ø **Посол** (1) – только ему (или в присутствии него) сообщаются задания, договариваются с другими народами, добывают информацию.

Раздаются медальоны с надписью должности на обратной стороне. После выборов ещё раз каждой команде объясняются их должности. Очень важно, чтобы все поняли не только свои действия, но и действия лиц другой группы (особенно воинов). Учится приветствие. Вырабатывается стратегия поведения команды. Затем, когда о своём народе всё известно, Мастер рассказывает о других народах. Учатся их приветствия, запоминаются «ахиллесовы пяты».

ГМ обходит все жилища и оценивает уровень готовности.

Игра.

В 15-40 все народы расходятся по своим местам, а вожди подходят к ГМ, который даёт старт игре и сообщает первое задание:

Необходимо первыми попасть на остров Крит – место обитания Минотавра, и найти на нем Акинак, Волшебный меч, поражающий Минотавра. Одновременно с этим нужно не дать разыскать его другим народам.

Мастера дают следующее задание:

Собрать первыми карту Лабиринта, состоящую из семи одноцветных частей.

Эта карта и есть ключ к нахождению Акинака. Чтобы собрать карту надо выполнить 7 заданий Мастеров. За правильно выполненное задание команда получает 1/7 часть карты. За правильное выполнение задания, укладывающееся в данное время, команда получает карту и максимальное количество монет, которое уменьшается за его невыполнение или неуспешное во времени. Кусок карты отдается в любом случае при любом раскладе с

выполнением задания. После того, как все куски карты собраны, команда идёт к Главному Мастеру, который объясняет им, что

Нужно обмениваться кусками карты так, чтобы у каждого племени получилась карта со своей эмблемой.

Обмен должен проходить между купцами, пришедшими со своими послами, только в присутствии Главного Мастера. Куски карты могут меняться на монеты в соответствии с торгом между командами или в обмен на членов команды. По указанию на обратной стороне карты народ бежит за мечом. Для каждой команды - разное место.

Когда все народы возвращаются, они отдают Главному Мастеру куски меча. Из этих кусков вожди складывают и склеивают меч. Произносится заклинание и Минотавр погибает.

Главный Мастер произносит речь, смысл которой в том, что цель достигнута только благодаря взаимопомощи, существует вклад в отыскании меча каждой команды.

Ода:

Только что Весть разнеслась по Элладе благая!
Подвиг народов восставших восславят фанфары!
Песню о жизни и смерти для воинов славных,
Тех же, кто был из других городов, по домам разослали,
Их поручив отвести рыбакам на судах быстроходных.

Семь городов, пререкаясь друг с другом, жаждут победы:
Спарта, Коринф, Финикия, Дельфы, и Троя,
Варвары и македонцы - ни в чем не уступят. О, боги!
Жаждете злую войну и ужасную сечу продолжить
Или же дружбу меж теми решим учредить и другими?

Знайте, что дружбой сильны, вы, народы отныне.
Вместе невзгоды и беды покажутся проще.
Каждому другу - по твари. Каждому богу - по жертве.
Славу Богам и героям вы спойте, о, музы!
Выжившим – громкая слава, слава народным героям!

Военные действия.

В них участвуют только воины!

1) Встреча команд.

- ü Если вы встречаетесь с какой-то командой и *проговариваете* их приветствие, то считается, что вы идёте с миром. Здесь вы не можете начать военные действия.
- ü Если команда *отвечает* на это приветствие, проговаривая своё приветствие, то считается, что оно настроено дружелюбно и, соответственно, не может начать боевые действия.
- ü Если команда *не отвечает* на это приветствие, то она может начать боевые действия.
- ü Если вы встречаетесь с какой-то командой и *не проговариваете* их приветствие, то считается, что вы идёте с войной. Вы также можете начать атаковать.

2) Потеря жизни.

У каждого игрока есть медальон жизни, на внешней стороне которого изображён символ народа (т.е. взглянув на человека, мы сразу понимаем к какому народу он принадлежит). На обратной стороне – должность. К чужому медальону не имеет право прикоснуться без разрешения хозяина никто кроме Мастеров. Итак, именно Мастера могут лишить человека жизни, сняв медальон. Такой человек считается «мертвым» и не может продолжать игру.

3) Зомби.

Воины могут зомбировать любого из чужого народа. Зомбированный выполняет все приказы хозяина в течение 1 мин.(кроме приказа “сними медальон”). После истечения этого срока он может либо бежать, либо быть снова зомбированным. Например, можно заставить Зомби помочь с выполнением задания. Если воин зомбировал *Неприкасаемого*, то на эту команду накладывается штраф. Поэтому, если *Неприкасаемые* переворачивают медальончик и предъявляют свою должность, то их нужно сразу отпустить.

4) Ахиллесовы пяты.

У каждого народа есть своя ахиллесова пята (т.е. уязвимое место), прикосновение к которой ладонью и зомбирует человека.

Возможный вариант ахиллесовых пят:

Народ	Ахиллесова пята
дельфийцы	Правое плечо
финикийцы	Спина
коринфяне	Правое колено
македонцы	Левое колено

варвары	Левое плечо
спартанцы	Правое ухо
тroyанцы	Ягодицы

В соответствии с расположением на теле уязвимой точки придумываются боевые построения для обороны и атаки. Например – все образуют замкнутый плотный круг уязвимыми местами в центр.

Экономика.

Все операции с деньгами в команде ведет только купец.

Банк игры – 500 монет. Деньги хранятся у Мастеров и у Главного Мастера.

Деньги нужны для того, чтобы попасть на остров Крит и для обмена кусков карты. При входе племя должно пожертвовать 50 монетами.

Способы заработка:

Способ заработать	Мах сумма
Корабль	15
Достижение цели вовремя	5
Правильно выполненное задание	10
Сплоченность	5
Доброта к окружающим	5

Карта.

За каждое вовремя и правильно выполненное задание Мастера дают вместе с деньгами и очередную часть карты. Одному племени – все части одного цвета.

Народ	Цвет карты
дельфийцы	белый
финикийцы	серый
коринфяне	красный
македонцы	зеленый
варвары	синий
спартанцы	персиковый
троянцы	салатовый

Рисунок на полной собранной карте не должен сходиться.

С одноцветными кусками карты команда бежит на Крит, где и происходит обмен частями. Собирается свой символ. На обратной стороне написан путь к Акинаку.

Задания Мастеров.

Информационные задания.

дельфийцы	Узнать тайну финикийцев
финикийцы	Узнать тайну коринфян
коринфяне	Узнать тайну македонян
македонцы	Узнать тайну варваров
варвары	Узнать тайну спартанцев
спартанцы	Узнать тайну троянцев
троянцы	Узнать тайну дельфийцев

	Берсерки	Волколаки	Викинги
Информационные задания	<p>Узнать тайну викингов.</p> <p>Подсказка: От танцев отдыхают тут, Беседы разные ведут. Но лишь на крышу ты заглянешь – Так тайну викингов узнаешь. (Это на крыше беседки).</p> <p><u>Тайна:</u> гнездо орла и его местонахождение.</p>	<p>Узнать тайну берсерков.</p> <p>Подсказка: По ней проходят сотни ног Царей, князей, воров и судей. Но лишь заглянешь под неё – Так тайну берсерка добудешь. (Тайна лежит под лестницей в виде кроссворда).</p> <p><u>Тайна:</u> имя вождя берсерков – Родогор.</p>	<p>Узнать тайну волколаков.</p> <p>Подсказка: Узнает тайну волка тот, Кто первым к озеру придёт. И, собираясь в дальний путь, Под днище сможет заглянуть. (Тайна лежит под лодками в виде шифровки).</p> <p><u>Тайна:</u> чрез пень перенесённый волколак свою магическую теряет силу.</p>
Экономика	Купить целое яйцо у волколаков. Пределы торго 20-30 монет.	Купить земли берсерков. Пределы торго 30-50 монет.	Нанять 5 берсерков. От 20 до 30 монет.
Боевые действия	Привести вождя волколаков.	Похитить из жилища викингов идола.	Привести 5 волколаков.

Племена.

Реквизит.

- 1) 140 медальонов с эмблемами.
- 2) 500 монет.
- 3) 8 мешочков для монет (7 - в племенах, 1 – у ГМ).
- 4) 7 карт.
- 5) Костюмы для Мастеров.
- 6) Канцтовары для имиджа.
- 7) Музыка.

Тайны народов.

Дельфийцы. Дельфы находятся высоко-высоко в горах. По статусу город, по существу мирная деревня. Но в этой деревне есть одна особенность – здесь живут только богатые люди. Во всей «деревне» нет ни одного нищего человека. Дельфы в античной Греции были складом золота, что-то вроде золотого запаса страны.

Тайна: Дельфийцы – прародители ростовщиков.

Финикийцы. Ученый мир познакомился с финикийской цивилизацией только в XIX веке, но с тех пор не проходит и десятилетия, чтобы он не открыл в ней какую-нибудь очередную тайну. Оказывается, древние жители восточного побережья Средиземного моря изобрели алфавит, состоящий из 22-х букв, радикально усовершенствовали кораблестроение, проложили маршруты до самых пределов известного в их эпоху мира даже существенно раздвинули эти пределы. В определенном смысле они стали первыми «глобализаторами» — связали Европу, Азию и Африку всепроникающей паутиной торговых путей. Но в награду за все это финикийцы прослыли бессердечными, лживыми, бессовестными людьми и к тому же изуверами, приносящими своим богам человеческие жертвы.

Тайна: Финикийцы придумали три самые неприличные буквы в русском алфавите.

Коринфяне. Каждый древнегреческий город имел свое особо почитаемое божество – покровителя. Характер этого божества определял психологию жителей города. Коринфу же покровительствовали два божества: Афродита и Аполлон. Культ богини любви Афродиты был связан со священной проституцией. Около тысячи жриц любви предлагали себя на улицах Коринфа каждому, кто готов был заплатить деньги. Поэтому вся атмосфера города была пропитана сладострастием, и никто не считал сексуальную связь с блудницей чем-то греховным.

На психологию жителей Коринфа оказывал не меньшее влияние и культ Аполлона (Светоносного). В Коринфе находился богатый и довольно известный храм, посвященный этому божеству. По представлению древних греков, люди используют лишь 30% возможностей своего разума. Во время мистерии, посвященной единению с Аполлоном, человек приходил в состояние экстаза, в котором, как считали греки, открывалась дверь в подсознание. В этот момент проявлялись неиспользуемые возможности разума. Внешне же это выражалось в говорении на языке, которого никто не понимал.

Тайна: В наше время большинство коринфян населяют современную Голландию.

Македонцы. Древняя Македония - античное государство северной части Греции, на западе граничившее с древнегреческим государством Эпир и на востоке - с Фракией. Отсюда Александр Македонский начал свой легендарный поход на Персию, завершившийся покорением всей Азии от Греции до Индии. Греческое или эллинское происхождение древних македонян оспаривается. Македонян греки называли варварами, но из контекста запальчивых политических речей видно, что имеется в виду иной культурный и политический уровень македонян, а также желание уязвить сильного врага. Признаком варварства в понятиях греков является отсутствие демократического правления и наследственные цари. Древние македонцы очень просто сдавались в плен: поднимали вверх боевые копья. Но – увы! – этот номер не прошел с римскими солдатами – они просто не поняли македонцев и перебили их всех до одного.

Тайна: македонцы не любят собирать камни.

Варвары. Варвары (по-гречески и по-латински чужеземцы) — у древних греков и римлян общее название всех чужеземцев,

говорящих на непонятном им языке. В начале н.э. оно чаще применялось к германцам. В новое время слово варвары стало обозначать совокупность народов, вторгавшихся в пределы Римской империи (варварские завоевания) и основывавших на её территории самостоятельные государства (королевства). В эпоху Великого переселения народов (4—7 вв.) по Европе передвигались целые народы, нередко преодолевавшие тысячи километров. В 410 г. войско вестготов под предводительством Алариха захватило и разграбило Рим. Гунны, кочевой народ из Центральной Азии, в конце 4 в. вторглись в Европу. В середине 5 в. под предводительством Атиллы они совершали опустошительные походы в Восточной Римской империи, Галлии, Северной Италии. Современники Атиллы называли его бичом Божиим.

Тайна: Варвары мудрые, потому что любят ходить в гости по утрам. И вечерам.

Спартанцы. Граждане древнегреческого государства Спарты, жители которого отличались выносливостью и с детства приучались к суровому образу жизни. Стойкие, закаленные люди, ограничивающие свои материально-бытовые нужды самым необходимым, живя без роскоши и излишеств. В Спарте жителями аристократической общины занятие торговлей было строжайше запрещено.

Тайна: С самого рождения спартанцы закалялись по системе Иванова.

Троянцы. Во втором тысячелетии до нашей эры Троя была форпостом Азии, нависшим над Европой. Но это положение давало Трое не только торговые выгоды, но и обрекало город пребывать между двумя зачастую враждовавшими силами — микенскими греками и хеттами. Гомер, описывая город, говорит, что это «священный», «неповторимый», «наводящий ужас», но в то же время «хорошо построенный город», в котором «удобно жить», хотя там и дуют «сильные ветры». Еще этот город славится «хорошими жеребьями». Жителей Трои поэт называет «hippodamoi» — «конеборцами». Жители Трои были известны тем, что умели объезжать лошадей и владели хорошими скакунами. Также в Трое почитали и Афину, священное изображение которой, по преданию, упавшее с неба, находилось в городе.

Тайна: Троянский конь на самом деле был троянской кобылой.