



ИГРА «ДИНАСТИЧЕСКИЙ БРАК»

С. МОНАХОВ

Исполнение: ролевая игра на 1 день с заданным общим сценарием.

Назначение:

- развитие лидерских качеств у детей;
- развитие творческого потенциала у детей;
- проведение различных тренингов в реальных условиях.

Общий сценарий:

В некотором царстве жили-были король и королева. И был у них сын — идиот. Царство было широко и богато, но принц в наследники не годился. Поэтому решили его женить на девушке красивой, а главное, умной, дабы было кому страной управлять. Из разных концов страны съехались претендентки. Все из себя видные, умные, да хитрые, кого же выберет принц?

А задача не проста!

Сам принц — божий одуванчик, пуглив да застенчив. (Вариант: принц — виртуальный персонаж.)

Папа принца — государственный деятель, хочет, чтобы девушка умная была.

Мама — чтобы принцесса была красива, вежлива, с манерами и родословной.

Тайный советник — чтобы выгода ему была.

Военный министр (капитан королевской стражи) — силу, отвагу и чтобы охрана была хорошая (что же за принцесса без рыцаря?).

Главный первосвященник — чтобы была высокоморальной.

Главный казначей — чтобы была экономной.

Придворный живописец — чтобы почитала искусства.

Кормилица — чтобы умела обращаться с младенцами.

А ещё заморские послы пытаются расстроить брак...

(И т.д. — влиятельные люди подбираются из условий конкретной игры.)

Каждый влиятельный человек любит подарки (заранее не известно, какие), так же у каждого свои представления, как должна выглядеть и вести себя настоящая принцесса (одежда, манеры, интересы и т.д.). Принцессам надо постараться понравиться всем.

Кто же поможет принцессам получить замужество?

Каждая принцесса прибывает ко дворцу со своей свитой (не менее 2 человек). Роли в свите определяются по желанию (мама, папа, шут, брат, советник и т.д.). «Короля (в данном случае — принцессу) играет свита!» (с) Задача свиты — привести принцессу к победе, т.е. чтобы влиятельные люди выбрали именно её.

После прибытия ко двору принцессы проходят собеседование с влиятельными людьми, и каждая из них становится протееже кого-то из них. Влиятельный человек будет помогать своей протееже советами по ходу дня. Ограничение —



не давать протеже информацию о других влиятельных людях (вкусы, предпочтения подарков, разгадки чужих конкурсов и т.д.).

Из свободных людей каждый может в чём-то помочь принцессе:

- ◆ бродячие менестрели сочинят/споют песню;
- ◆ скоморохи сыграют представление;
- ◆ художники нарисуют картину/лозунг;
- ◆ глашатаи объявят новости;
- ◆ агенты наладят контакт с заинтересованными лицами во дворце;
- ◆ рыцари сразятся за честь принцессы и уберегут от нападений (либо наоборот организуют похищение);
- ◆ философы, кухарки, «случайные прохожие» помогут в сложных вопросах и т.д. — у кого насколько хватит фантазии.

Если фантазии не хватает, можно присоединиться к одной из гильдий (Живописцы, Скоморохи, Агенты, Рыцари и т.д.).

Но в целом всё свободно — участие ограничивается только фантазией игрока: можно стать известным артистом, можно выиграть рыцарский турнир, можно подкупить влиятельное лицо, можно сделать чудесный подарок, можно сочинить балладу, можно придумать бальный костюм, можно узнать информацию из дворца или от соперниц и использовать в целях принцессы — всё, что хотите!

Основная задача — помочь принцессе, а если та о вас вспомнит после воцарения, то выдаст вам награду.

(Можно помогать кому угодно и сколько угодно раз, главное, чтобы про вас вспомнили.)

Победа: для принцесс — воцарение. После свадьбы принцесса получает мешок золота, который может (по желанию) раздать добровольным помощникам. Те, кто получит больше — тот победил (для гильдии — выданные монеты делятся на количество участников, так что выгоднее быть одиночкой), остальным — почётные призы. Кого забыли — сами виноваты).

Победа определяется общим заседанием Королевского Совета (все влиятельные люди).

Основные составляющие части:

- Объявление о начале игры, деление на команды и определение ролей.
- Прибывание ко двору — представление невест. К этому времени принцесса со свитой должны придумать себе имя, титулы, родословную и личность вообще (детство, увлечения и пр.). Рекомендуется узнать о предпочтениях двора.
- Аудиенции (смотрины, подарки двору) — как правило, влиятельные люди периодически присылают приглашение прибыть «на чай». Что там вас ждёт — неизвестно (хотя кто-то может и поговориться...), так что будьте готовы понравиться. И припасите хороший подарок.

◆ Рыцарский турнир (для зрелищности и спортивной разгрузки) — выставьте своего рыцаря и получите признание, если он победит. А можете и сами поучаствовать.

◆ Предложения рук — представление принцесс перед Королевским советом. Костюмы, подарки, представления — всё, чем принцесса может произвести впечатление, должно быть реализовано. С учётом предпочтений влиятельных лиц. Так же будет небольшая беседа (свита может присутствовать и помогать).





СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

(1-я принцесса выходит, представляется, садится в сторонку со свитой, потом вторая, и т.д., потом — разговоры).

- ◆ Королевский совет (все выгоняются со сцены, совет — спорит, ругается, дерется.)
- ◆ Свадьба (коронавание победительницы, раздача награды, кафе/дискач):
Произвольные части:
 - ◆ спонтанные концерты и акции от принцесс — пусть о вас услышат хорошее, а о соперницах — плохое;
 - ◆ переговоры с заинтересованными сторонами — на аудиенции обо все не поговоришь, что-то лучше решать кулуарно;
 - ◆ разные конкурсы, устраиваемые заинтересованными лицами (купание младенцев, кормление принца, шашечный турнир, бальные танцы, беседы о высоком, и т.д.) — не путать с аудиенциями. Конкурсы устраиваются сразу для всех претенденток и об этом объявляется заранее, чтобы все могли посмотреть.
- Разное:
 - ◆ Влиятельные люди не будут принимать в неурочное время (вне конкурсов и переговоров) без предварительных договорённостей и/или подарков — возможности для квестов.
 - ◆ Можно играть не только на стороне принцесс, но и на стороне двора (если нет идей чем заняться) — расклейка объявлений, передача сообщений (от двора — кому-то), выполнение поручений, помощь влиятельным лицам, собирать информацию, пиарить кого-то и т.д. Победа — на общих основаниях (помогли принцессе и она вспомнила).
 - ◆ Заморские послы — распускают слухи и дезинформируют (либо играют за их собственную принцессу — «кандидат партии власти»).
 - ◆ Похищение принцесс — заказы от конкуренток (и охрана пригодится). При удачном похищении (убить рыцаря и охрану) принцесса выбывает из 1-го ближайшего конкурса.

Расписание дня

		Принцессы	Двор
9:00	Подъём и рассказ об игре , представление влиятельных лиц, просьба принцессам и свободным людям прибыть ко дворцу в указанное время		До этого распределяем роли влиятельных лиц и руководство гильдиями
	Завтрак		
	Уборка, учёба		
11:30	Прибытие ко дворцу , объявление команд (свит), распределение свободных людей	До этого времени списки принцесс должны быть известны!	
	Свободное время	Наём агентов, выяснение что кто любит (подарки, одежда и прочее, подготовка к аудиенциям)	Составляем списки посещений (когда к кому какая принцесса идёт, до 15 минут на человека) и выбираем (заранее) протееже.



12:30	Начало аудиенций Свободные люди — разбор ролей, наём на работу	Поход по аудиенциям	Приём принцесс. Первый собеседователь — ещё раз объясняет правила игры и предлагает покровительство. В целом задача собеседования — смутить принцессу и поставить балл — оценку принцессы в разговоре (оценка не оглашается). Формат: сначала приглашаем вместе со свитой, говорим, потом выгоняем свиту, говорим с принцессой.
	Обед		
14:30	Блок конкурсов 1		Объявление о турнире и наборе рыцарей
	Свободное время	Тайные аудиенции, вручение подарков, подготовка к конкурсам, пиар на площадях, Поиск рыцарей — защитников, Подготовка к выступлению скорморохов или других артистов, Подготовка к балу	Тайные аудиенции, своя игра, подготовка к конкурсам. Капитан стражи — запись на турнир и тренировка рыцарей.
16:30	Выступление скорморохов и Рыцарский турнир (обрыв)	Сражения защитников	Определение победителей Объявления о конкурсе и бале
	Свободное время	Тайные аудиенции, вручение подарков, подготовка к конкурсам, пиар на площадях, похищение конкурентов, Подготовка к балу	Тайные аудиенции, своя игра, подготовка к конкурсам
18:30	Блок конкурсов 2		Объявление о бале
	Ужин		
	Свободное время	Подготовка к балу	Подготовка к балу
20:30	Бал — предложение от принцесс (номер, костюм, общая беседа)		
21:30	Совет и оглашение выбора, свадьба!		
22:30	Гадания		





СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

Варианты конкурсов:

1 блок (представление):

- рисование своего автопортрета, чтобы понравиться принцу (рисуем с закрытыми глазами);
- конкурс «Золушка». Разобрать из миски на 3 отдельных блюдца: сухие: фасоль, макароны-рожки, горох и драже);
- словесная дуэль (аналог громких бесед, по жребию, по 2–3 минуты, свиты между собой).

2 блок (хозяйство):

- пришивание пуговиц на скорость (победа — плюс для кормилицы, но минус для королевы);
- пеленание ребёнка на скорость и качество (куклы);
- хождение за водой (с ложкой).

Ещё варианты:

- шашечный турнир (принцессы между собой).

Около 40 детей:

- ◆ 12–15 — свиты принцесс;
- ◆ 5 — агенты двора (личные — у влиятельных людей), глашатаи;
- ◆ 8–10 — рыцари;
- ◆ 10–12 — скоморохи, певцы, поэты;
- ◆ 4–6 — художники, костюмеры, помощники;
- ◆ 2–3 — тайные агенты, летописцы (фото, видео).

Темы аудиенций:

Король	Разговоры об умном и игра в интеллектуальные игры
Королева	Разговоры о родословной принцессы и легенды происхождения семьи
Капитан стражи	Тактика и стратегия конного боя, рыцарские подвиги родственников принцессы
Первосвященник	О воспитании, нравственности и знании канонов
Кормилица	О любви к детям и домашнем хозяйстве

[87 – 98]
Педагогическая
мастерская

108 ▶