



## Мастер- КЛАСС

Из блокнота

# ИГРА «ДИНАСТИЧЕСКИЙ БРАК»

Сергей Владимирович Монахов, педагогический отряд «Авангард»

**И**сполнение: ролевая игра на один 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 двух человек). Роли в свите — определяются по желанию (мама, папа, шут, брат, советник и т.д.). «Короля (в данном случае — принцессу) играет свита!» 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 протеже кого-то из них. Влиятельный человек будет помогать своей протеже 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/спойт 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 на сколько 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

## Мастер-КЛАСС

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 проговориться...), 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).

(Первая принцесса выходит, представляется, номер, садится в сторонку со свитой, потом вторая, и т.д., потом — разговоры).

- ◆ Королевский совет (все выгоняются со сцены, совет — спорит, ругается, дерётся).
- ◆ Свадьба (коронование 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 дворца — 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 одного ближайшего конкурса.

### Расписание дня

		Принцессы	
9:00	<b>Подъём и рассказ об игре,</b> представление влиятельных лиц, просьба принцессам и свободным людям прибыть ко дворцу в указанное время.		До этого распределяем роли влиятельных лиц и руководство гильдиями.
	<b>Завтрак.</b>		
	<b>Уборка, учёба.</b>		
11:30	<b>Прибытие ко дворцу,</b> объявление команд (свит), распределение свободных людей.	До этого времени списки принцесс должны быть известны!	





## Мастер-КЛАСС

		<b>Принцессы</b>	
	<b>Свободное время.</b>	Наём агентов выяснение что кто любит (подарки, одежда и прочее, подготовка к аудиенциям).	Составляем списки посещений (когда к кому какая принцесса идёт, до 15 мин на человека). И выбираем (заранее) протезе.
12:30	<b>Начало аудиенций.</b> 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.
	<b>Обед.</b>		
14:30	<b>Блок конкурсов 1.</b>		Объявление о турнире и наборе рыцарей.
	<b>Свободное время.</b>	Тайные аудиенции, вручение подарков, подготовка к конкурсам, пиар на площадях. Поиск рыцарей – защитников, подготовка к выступлению скоморохов или других артистов. Подготовка к балу.	Тайные аудиенции, своя игра, подготовка к конкурсам. Капитан Стражи – запись на турнир и тренировка рыцарей.
16:30	<b>Выступление скоморохов и рыцарский турнир.</b> (обрыв)	Сражение защитников.	Определение победителей. Объявления о конкурсе и бале.
	<b>Свободное время.</b>	Тайные аудиенции, вручение подарков, подготовка к конкурсам, пиар на площадях, похищение конкурентов. Подготовка к балу.	Тайные аудиенции, своя игра, подготовка к конкурсам.
18:30	<b>Блок конкурсов 2.</b>		Объявление о бале.
	<b>Ужин.</b>		
	<b>Свободное время.</b>	Поготовка к балу.	Поготовка к балу.
20:30	<b>Бал</b> – предложения от принцесс (номер, костюм, общая беседа).		
21:30	<b>Совет и оглашение выбора, свадьба!</b>		
22:30	<b>Гадания.</b>		





## Варианты конкурсов

### 1 блок (представление):

- рисование своего автопортрета, чтобы понравиться принцу (рисует с закрытыми глазами);
- конкурс «Золушка». (Разобрать из миски на три отдельных блюда: 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).

### Темы аудиенций

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

## 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). **В,Ш**

