

Игровой досуг для старшекласников

Конжин И.Р. — директор клуба старшекласников г. Костромы, аспирант кафедры социальной педагогики КГУ им. Н.А. Некрасова

«Веер миров» — игра для старшекласников

«Игра — это возможность отыскать себя в обществе, в человечестве, во Вселенной» — эти слова Януша Корчака говорят о роли, которую, мы, педагоги, должны уделять игре. Игра — комплексное педагогическое средство. Она позволяет решать многочисленные задачи и служит интеграции различных видов деятельности. В игре решаются образовательные, воспитательные, развивающие и оздоровительно-досуговые задачи. Важно, что любой человек, участвуя в интересной и увлекательной игре, не заметным для себя образом решает сложнейшие задачи самоопределения и саморазвития.

При организации досуга нужно учитывать следующие требования:

— *технологичность* — форма и метод организации досуга должны обеспечивать определённый эффект, который будет повторяться в различных ситуациях. Освоение технологии доступно любому человеку при наличии небольшой подготовки;

— *социальная направленность* — досуг должен способствовать развитию личности, обеспечивать успешное усвоение социального опыта и ценностей общества;

— *практичность* — нынешнее время не позволяет говорить о затратных досуговых программах, поэтому при минимальных материальных и временных затратах досуговая технология должна давать эффект.

Таким требованиям соответствует технология моделирования ролевых игр.

Общими признаками этих игр можно считать наличие вымышленной или заданной жизненной ситуации, набор ролей, правила игры. Вымышленная ситуация может иметь детективный, сказочный, фантастический, исторический сюжет, но всегда отражает экстремальное кризисное состояние человека или общества, группы людей. Кроме того, вымышленная ситуация характеризуется хронотопностью, то есть пространственно-временными ограничениями, которые задают условия для самоограничения игроков и самоопределения их в ситуации.

Роли в игре состоят из трёх основных частей: игровой цели взаимодействия; игрового образа, задающего характер отношений, определённую социальную роль, в которой оказывается ребёнок; игровых средств, указание на которые происходит прямо или косвенно (они могут представлять собой как предметы игрового взаимодействия, так и определённую игровую информацию).

Предлагаемая здесь программа «Веер миров», построенная на использовании этой технологии, имеет богатый досуговый и педагогический потенциал. Она реализуется как круглогодичная комплексная программа.

Программа ежегодно обновляет содержание и некоторые методические формы. Предлагаемый вариант был разработан и реализовывался в 1999/2000 учебном году на базе школ, учреждений дополнительного образования, общественных объединений г. Костромы.

Цели программы

1. Развитие игрового моделирования как эффективной формы организации досуга.

Большое количество подростков принимают участие в игре и воспринимают её как форму досуга, классные руководители и педагоги, сами старшекласники узнают основы проведения и конструирования ролевых игр.

2. Подготовка старшекласников к преодолению сложных жизненных ситуаций.

Игра создаёт для старшекласника большое количество сложных ситуаций, как правило, ранее не встречавшихся в адаптационном опыте личности. Эти ситуации в связи с высокой

эмоциональной окрашенностью игры оказываются личностно значимыми, а значит, опыт преодоления этих ситуаций фиксируется как социальный опыт личности.

3. Развитие гражданственности и патриотизма через изучение истории Родины.

В основе сюжета всех игр лежит история, быт, традиции, обычаи славян, живших на территории нашей страны и образовавших централизованное государство. В процессе игры ребята знакомятся с историей, изучают и создают оружие и костюмы, участвуют в славянских праздниках и играх.

Условия участия и организации программы

В программе могут участвовать учащиеся школ и средних специальных учебных заведений, учреждений дополнительного образования, общественных и любительских объединений. Команда состоит из 8–16 человек и взрослого руководителя команды. Возраст участников 13–16 лет. Подготовка команд проходит по определённым этапным мероприятиям, как самостоятельно, так и на базе клуба.

Разработанное положение о программе рассылается в образовательные учреждения, заявки для участия в программе подаются в сентябре. Программа «Веер миров» стартует в октябре и завершается в первой декаде мая. Большинство мероприятий программы приурочены к выходным дням и школьным каникулам.

Каждая команда получает «зачётную книжку», куда выставляются баллы, набранные в ходе программы. Каждый этап оценивается специально организованным жюри. В конце года подсчитываются все баллы, полученные и выставленные в «зачётных книжках» и определяются победители программы, которые получают индивидуальные и командные призы.

Содержание программы

Основным содержанием программы стали исторические события и быт восточных славян (росичей, вятичей, кривичей, полян, живших по Днепру и реке Рось) в VI–VIII веках. Изучение истории, традиций, верований, быта, праздников славян составит основу подготовки участников к финальной игре. Героические дела наших предков, которые в противостоянии со степными кочевниками смогли объединиться и создать своё государство, — важный урок для истории современной России. Программа, помимо общих мероприятий, предполагает самостоятельную подготовку команд.

Этапы реализации программы

Программа состоит из ряда последовательных этапов, связанных между собой содержанием и логикой программы. Общие требования для каждого из этапов — музыкальное и художественное оформление, выдержанное в исторических традициях и славянской тематике, соответствующие костюмы ведущего и помощников.

«Лента времени» — старт программы (первая декада октября).

Проходит на территории музея деревянного зодчества, время проведения — 2,5 часа. В этом этапе принимает участие вся команда. Основная цель — знакомство с содержанием и организацией игры. Участников игры встречает летописец Нестор, который просит всех участников пройти по ленте времени и «узнать» всех исторических персонажей, встретившихся на их пути. Команды стартуют поочередно, через каждые 3 минуты. Участникам встречаются Суворов, Екатерина II, Пётр I, царевна Софья, Минин и Пожарский, Ярослав Мудрый, легендарный князь Кий, каждый из них рассказывает до трёх исторических эпизодов из своей жизни, после чего команда должна угадать, кто же находится перед ними. Команды доходят до места старта игры по станциям, где Нестор подводит итоги «Ленты времени» и выдаёт маршрутные листы командам. Станции маршрутной игры:

1. Славянские потехи («петушиные бои» и т.д.).
2. Иван да Марья (свадебные игры, ручеёк, прыжки через костёр и т.п.).
3. Учимся играть (проигрывание ролевых ситуаций).
4. Славянский дом (загадки, поговорки и т.д.).

5. Богатырская наша сила (силовые конкурсы для юношей).
6. Развернись, душа (песни и хороводные игры).
7. Преданья старины... (вопросы на знание истории славян).
8. Костюмерная (славянский и русский костюмы, правила ношения).

На каждой станции находится организатор, проводящий конкурсы и оценивающий их по пятибалльной системе. Время прохождения каждой станции — 7 минут. В заключение командам вручаются специально подготовленные и оформленные «зачётные книжки», выставляются баллы за Этап. Задание: изучать внешнеполитическую ситуацию VI–VIII веков: славяне и их соседи.

Малые игры в школах (октябрь — ноябрь).

По согласованию с командами на их базе проводятся малые сюжетно-ролевые игры. Цель этапа: проба старшеклассников в ролевой игре, заявка участников команды на различные роли, выделение лидеров в команде. В играх участвует 12–15 человек, продолжительность игры вместе с подготовкой и анализом — 4 часа. Специально для этой программы была разработана сюжетно-ролевая игра «Детектив в славянском стиле» (см.: Детектив в славянском стиле. Кострома, 1998).

Команды получают задания выбрать название для своей игровой группы и определить ряд основных ролей (князь, воевода, лекарь, волхв, дружинник, земледелец), которые будут необходимы для следующего этапа программы.

Спортивно-игровая эстафета «Гей, славяне!» (начало декабря).

Эстафета проводится в спортивном зале, участие в ней принимают представители команд в составе 6 человек. Эстафета проходит в два этапа — отборочные игры в группах по 2–3 команды и финал. Общая форма эстафеты — прохождение посвящения Перуну, которое требует многих физических испытаний. Ведущий и три его помощника, которые показывают примеры конкурсных заданий, представляются волхвами Перуна.

Игра представляет собой набор конкурсов (в стиле «Весёлых стартов»), которые предлагается пройти исполнителям всех ролей, каждый конкурс отражает умения и навыки, необходимые для представителя данной роли. В команде существуют следующие роли: старейшина, дружинник, лекарь, земледелец, бортник, волхв. Пример задания: дружинник должен был в совершенстве владеть любым оружием. Особенно среди славян ценились «двурукие» воины, которые могли сражаться сразу двумя руками. Задание заключается в том, что нужно быстро добежать до двух листов ватмана, висящих в конце зала, взять в каждую руку по маркеру и одновременно двумя руками нарисовать дуб Перуна. Оцениваются быстрота и качество рисунка.

Для команд, вышедших в финал, проводится общекомандное прохождение полосы препятствий, выполняемое на время. В заключение подсчитываются и выставляются в «зачётные книжки» баллы, набранные командами, победителям вручаются призы и дипломы. Команды получают задания изучения быта, обрядов и праздников славян, на основе изученного они должны описать один день жизни своего племени.

Имитационная игра «Земля российская» (зимние каникулы).

Имитационная игра представляет собой синтез ролевой и деловой игры, включая перемещения игроков по игровой карте и непосредственное игровое взаимодействие. Каждый игрок команды в составе семи человек получает функциональную роль, которую отыгрывает в ходе игры. Игра проходит в два дня. Цель игры — объединить земли «росского языка». В процессе игры можно открывать новые земли, вести дипломатические переговоры и войны с противниками по игровой территории. На игре представлены все команды, разделённые географически на северные, срединные и южные племена, каждое племя имеет свою территорию, претендует на изучение и расширение своих земель и влияния.

Руководят игрой мастера, так по традиции называются организаторы игр. Главный мастер находится в штабе и контролирует все игровые действия.

Главная единица игрового времени — один цикл, он считается равным одному игровому году. Каждый цикл состоит из трёх этапов: принятие игровых решений — 10 минут (информация о них передаётся мастерам), игровое развитие (игровое перемещение, время строи-

тельства), игровое взаимодействие — 10 минут (действие в реальном пространстве и времени). В каждой команде имеется своя игровая карта, которая не заполнена на начало игры. Исследование земель позволяет постепенно заполнять карту. Только в том случае, если игроки разных команд оказываются на одном квадрате карты, они получают право на встречу и непосредственное игровое взаимодействие.

Примерный ход игры

1. Знакомство участников. Проводится в любой форме.
2. Представление мастеров игры, главный мастер зачитывает правила игры, объясняет содержание индивидуальных ролей.
3. Подготовка команд. Команды получают задания и выполняют их, групповой мастер находится в команде и помогает ей. Каждый член команды должен выбрать себе игровое имя, которое он пишет и прикрепляет к своей визитке. Имена желательно выдержать в одном стиле (англоязычные, славянские, скандинавские и т.д.). Команда должна определить название своей страны, нарисовать герб или символ своей команды, придумать игровую легенду появления этого символа.
4. Выступление команд. Команды представляют своего князя, название, выбранное для страны, символ и игровую легенду. Желательно, чтобы выступления проходили в творческой форме.
5. Консультации игроков. Все участники игры делятся на группы по выбранным ролям; мастера, распределившись по этим группам, консультируют исполнителей роли.
6. Подготовка оборудования и оформление игровых помещений. Проводится мастерами, возможно привлечение команд. Оборудование основного этапа игры включает в себя: карту игрового пространства, заготовки карт для каждой команды, ручки и бумага, наборы фломастеров, заготовленные таблицы для «князей» и «экономистов».
7. Основной этап игры. Напоминаем, что одежда участников игры должна более или менее соответствовать сюжету игры, общение проходит только по игровым именам, это должно контролироваться мастерами в группах.

В конце игры команды получают задание: изучить свадебные обряды и семейный быт славян и изготовить игровые костюмы для каждого участника команды.

Фолк-праздник «Славянский дом» (февраль).

Этот этап проходит в виде интеллектуальной игры с элементами творческого конкурса. Конкурс можно провести в актовом зале. Командам в составе 8 человек предлагается пройти через преграды (лес, болото, река, степь) до своего поселения, по пути участникам игры встречаются персонажи славянских мифов и истории, которые задают вопросы командам, их роли играют организаторы игры. После каждого этапа отсеиваются команды, хуже других ответившие на вопросы. В ходе конкурса также демонстрируется и оценивается выполненное командами домашнее задание. В конце игры все участники чувствуют победителей игры в театрализованном русском хороводе.

Творческий конкурс «Иван да Марья» (весенние каникулы).

В конкурсе участвуют одна девушка и один юноша из команды. Остальная часть команды — их болельщики. Участники конкурса должны продемонстрировать знания быта того времени, костюмы, изготовленные ими, умения, необходимые для мужчин и женщин того времени, умение исполнить русскую песню и танец (соответственно для девушек и юношей). В перерывах каждая команда показывает инсценировку свадебного обряда, подготовленную дома. Жюри подводит итоги, определяя лучшую пару — Ивана да Марью. Участникам предлагается по три индивидуальных, отдельно для юношей и девушек, и два парных конкурса.

Рыцарский турнир (апрель).

Один из элементов программы, привлекающий прежде всего юношей, — это игровое оружие. Оружие изготавливается самими участниками по параметрам, установленным мастерами игры, с соблюдением требований безопасности и игровой правдоподобности. С каждой командой проводится три занятия по владению игровым оружием, тактике его применения. Занятия проходят в спортивном зале и носят практический характер. По итогам за-

нятий проходит Рыцарский турнир. В нём участвуют по два дружинника из команды, остальные становятся зрителями, а также возможными участниками показательных боев. Турнир проходит по олимпийской системе, на равных мечах, в ограниченном ринге. Бой проходит до четырёх уколов в зону поражения, турнир обслуживают четверо мастеров.

«Русь изначальная» — финальная большая ролевая игра.

Проходит в начале мая в течение двух дней, в лесу с ночёвкой в палатках. Территория игры имеет диаметр 2,5 км, игру обеспечивают 22 мастера. В игре участвуют все команды (180 игроков), прошедшие этапы программы «Веер миров», каждая из которых прошла туристическую и игровую подготовку в клубе. Каждая команда сама обеспечивает себя питанием и игровым снаряжением. В игре проходит максимальное отыгрывание всех элементов жизни славян в VI–VIII веках. Особое внимание уделяется игровому общению, правдоподобности игрового оружия и костюмов и другим элементам, создающим игровой и эмоциональный фон. По окончании игры проводится общий её анализ в командах. Эта форма игр требует очень большого труда и ответственности при её организации. Она предполагает разработку подробных правил игры, командных вводных, описывающих сюжет игры и цели игровых групп, индивидуальные роли участников игры. Мы приводим правила, описывающие нормы взаимодействия участников (см. Приложение 1) и правила игрового инструментария (см. Приложение 2), соблюдение этих норм обеспечит безопасность игры.

Команды-участницы делятся на три крупных племенных союза, в каждом из которых — 4–5 команд, каждый племенной союз имеет свои цели и интересы. Приведём пример «загрузки» племени волынян. На основании этого можно разработать роли и групповые вводные для других команд. Ребятам рассказывается:

Волыняне — центральное племя в племенном союзе росичей. Кроме вас, на данной территории живут собственно племя росичей, клан хазар, который ассимилировался здесь, есть ещё пограничная слобода с воеводой Всеславом и его дружиной. Ваше превосходство проявляется не только в общей численности, но и в количестве профессий на начало игры, в богатстве, в центральной роли, которую играет ваш старейшина Беляй на собираемом вече. Ваш племенной союз находится на самой границе леса и степи, поэтому именно вам приходится встречать первыми набеги кочевников. Для защиты земель на дороге из степей была построена слобода, но и она не всегда может спасти ваши земли. Воеводу Всеслава и поддерживали потому, что он стремится обеспечить участие всех славянских племён в защите границ. Однако ваши соседи поляне и радимичи не желают этого. Ваш небесный покровитель и помощник бог-покровитель воинов и защитник славянских земель Перун.

Внутренние разногласия касаются в основном положения слободы и её содержания. Всеслав добивается от вас, чтобы вы направляли на службу в слободу воинов и полностью обеспечивали их (питание, оружие и т.д.). Вы, в общем, не против этого, но боитесь, что Всеслав может получить слишком большую власть, а также считаете, что раз вы участвуете в содержании слободы, то должны иметь и гарантированную долю в военной добыче. Есть ещё один аспект, который не нравится вам, но который привлекает в слободу молодых воинов: её жители проходят посвящение в воинское братство воинов Перуна и отказываются от всех занятий, кроме воинского, это, безусловно, ослабляет ваше племя. Для решения всех спорных вопросов вы созываете вече, куда, кроме волхвов и трёх старейшин, приглашаете и воеводу Всеслава. Роли распределяются следующим образом:

1. *Старейшина* Беляй заинтересован в использовании слободы для укрепления своего положения в союзе росичей, он поддерживает идею участия всех в защите границ как возможность укрепления и сплочения всех славянских племен вокруг русского союза.

2. *Волхв*. Завидует способностям и магии чародея, считает его своим конкурентом по влиянию в племени. Знает, что и в волынском племени завелись поклонники скотского бога (Велеса), которых нужно выявить и покарать.

3. *Воевода*. Человек военный и поэтому понимает значимость слободы, поддерживает Всеслава и его просьбы о направлении воинов и снабжении слободы.

4. *Арабский учёный*. В ходе путешествия оказался в славянских землях и остался здесь

изучать быт славян. Считает, что объединение и появление княжеской власти принесло бы славянам громадную пользу. В ходе путешествий ему неоднократно пришлось преодолевать всевозможные трудности и опасности. После каждого из препятствий у него появлялся рубиновый кинжал. Рубин — не простой камень, поэтому учёный стремится понять, что означают эти кинжалы.

5. *Строитель*. Изгой, был вынужден уйти из своего родного племени из-за произвола старейшин и искать себе новый кров. Поэтому поддерживает Всеслава, который принимает к себе многих изгоев.

6. *Бортник* — тайный поклонник Велеса, волхв. Заклинанием он пытается вызвать Велеса, чтобы он помог определить место для строительства святилища в его честь.

7. *Крестьянин* — земледелец. Шпион старейшины дреговичей — Хорива, докладывает о происходящем в союзе, а также настраивает своё племя на сотрудничество с племенем дреговичей, так как в союзе полян скоро разгорится борьба за власть.

8. *Крестьянин* — земледелец — тайный поклонник Велеса.

9. *Кузнец*. Небольшая сложность состоит в том, что рудники находятся в соседних с вами племенах, да и кузница у вас ещё не построена.

10. *Византийский купец*. По сравнению с византийцами славяне, конечно же, варвары, но и они не безнадежны. Нужно только объяснить им, как живут цезари в Византии, какие имеют богатства. Нужно построить город, тогда сюда будут приходить торговые караваны, Беляй станет князем. Всеслава можно сделать воеводой, а можно и убрать, но только после того, как он подчинит другие племена. Ну а купец сможет торговать (благо товар есть) и устроить себе обеспеченную жизнь.

11. *Дружинник*. Просит разрешения у старейшины пройти посвящение в воины Перуна и служить в слободе, но тот не позволяет — кто же тогда будет защищать границу?

12. *Дружинник*. Его большую семью вырезали в одном из набегов хазары, он поклялся мстить. Когда старейшины разрешили одному из хазарских кланов осесть на славянских землях, был возмущён, но ничего не мог сделать. Он узнаёт, что в слободе появилась девушка хазарянка. Он уверен, что она хазарский шпион, но надо ещё найти доказательства. Окончательно убедился в своей правоте, когда узнал, что у неё есть рубиновый кинжал.

Игра завершается после того, как одно из славянских племён основывает город, общее капище славянских богов, происходит объединение славянских племён в первое централизованное государство.

Финал программы, награждение.

Награждение команд проводится на общем собрании в большом зале. Подводятся итоги по каждому из этапов конкурса, подсчитываются баллы в «зачётных книжках» и награждаются команды, занявшие 1-е, 2-е, 3-е места. Кроме того, награждаются отдельные участники программы, проявившие себя в игре и в организации программы.

В заключение отметим ряд особенностей игры.

Программа может быть успешно реализована только при добровольном осознанном участии в ней старшеклассников, при возникновении коллектива единомышленников — детей, руководителей команд, организаторов игры.

Большой педагогический потенциал игры будет реализован только в том случае, если все этапы программы обеспечены педагогическим анализом и рефлексией, а у ребят сформировано стремление к самопознанию и самосовершенствованию.

Некоторые мероприятия программы представляют собой достаточно сложные игровые технологии. Это требует специальной подготовки команды мастеров, которая должна включать не менее десяти человек.

Игры, особенно большая ролевая игра, очень интересны для юношей. Это очень важно, так как именно их досуг не заполнен, как правило, активными формами. Этот интерес необходимо поддерживать, уделяя особое внимание игровому оружию, фехтованию, туристической подготовке.

Интерес к истории Родины развивается тогда, когда ребёнок наглядно видит перед собой

примеры истории предков, проживает их в игре. Наглядность обеспечивается привлечением краеведческого материала.

Приложения

Приложение 1. Общие правила игры

1. Мастер всегда прав.
2. Если мастер не прав, см. пункт 1.
3. Незнание правил игры не освобождает от их исполнения.
4. Закон игрового времени. Все игровые действия происходят в игровое время. Игровые действия, совершённые в неигровое время, недействительны.
5. Закон игровой территории. Все игровые действия происходят на игровой территории. Игровые действия, совершённые вне игровой территории, недействительны.
6. Закон необратимости игровых действий. Игровые действия, совершённые по правилам игры, необратимы и переигрыванию не подлежат.
7. Мастера вправе задать игроку любой вопрос по игре либо попросить сделать любое игровое действие. Игрок должен в точности исполнить требуемое. Это правило важно для повышения качества игры.
8. Игрок обязан уважительно относиться к товарищам по игре. Не надо переходить на личные оскорбления или переносить ваши игровые отношения в жизнь.
9. Закон игрового пространства. Игрок обязан действовать в соответствии с реалиями игрового мира и своими игровыми целями.
10. Участники игры должны бережно относиться к игровому реквизиту.

Приложение 2. Боевые правила

1. Мастера не могут ввести универсальные критерии, гарантирующие безопасность оружия для игроков, поэтому всё оружие, включая щиты и доспехи, должно пройти перед игрой контроль и быть допущено мастером по оружию. Оружие, не соответствующее требованиям безопасности, будет изъято до конца игры.
2. Допуск оружия к игре будет выражаться в том, что на оружие наклеивается ярлык с определёнными обозначениями — чип. Не всё оружие, привезённое командой, будет допущено к игре. Чипы на него придётся добывать в ходе игры.
3. Всё «неочипованное» оружие подписывается командой и хранится в региональном центре, где может быть выдано для изготовления кузнецам.
4. Оружие и доспехи на игре не отчуждаемы, могут изыматься только чипы с оружия и доспехов.
5. Перед началом второго дня игры всё оружие проходит повторную проверку.
6. Приёмы рукопашного боя запрещаются как опасные для здоровья игроков.
7. Поражаемая зона: туловище, ноги до колена, руки до локтя.
8. Попадание боевой частью обычного оружия в поражаемую зону снимает один хит.
9. Удары по рукам и ногам не засчитываются, блокировать удары руками разрешается только при наличии наручей, а хватать оружие за основную часть — только в латных перчатках, защищающих сторону ладони. С человека, схватившегося за лезвие, автоматически снимается 0,5 хита и далее ещё столько, до скольких досчитает вслух противник, пока схвативший не отпустит меч.
10. При попадании оружием по голове противника с виновника снимаются все хиты и он отправляется в Страну мёртвых. Также следует избегать просто сильных ударов и попадания по кистям и суставам.
11. Основные требования к оружию: оружие должно быть безопасным и напоминать натуральное.
12. На игре действуют следующие виды оружия: мечи, кинжалы, копья, кистени, сарба-

каны (могут появиться в ходе игры).

13. Кистени должны иметь рукоять не длиннее 50 см, верёвочную цепь не длиннее 40 см и шар весом до 100 г и диаметром 5–15 см. Шар должен быть выполнен из мягкого материала. Возможные варианты шара — детский резиновый мячик, тряпка, набитая ветошью.

14. Копья имеют длину до 1,7 м. Древко выполняется из гладкого ствола дерева, конец древка не должен быть прочным. Наконечник изготавливается из мягкого материала и представляет собой шар, прочно примотанный к древку.

15. Клинковое оружие может быть выполнено из дерева, пластика, тонкостенных дюралевого трубок. У дюралевого клинка на конце должна быть пробка из дерева или резины. Клинок не должен иметь трещин, заусенцев, острых выступающих частей. Радиус скругления острия должен быть не менее 5 мм, кромки — 2 мм. Всё клинковое оружие, кроме ножей и кинжалов, должно быть центрировано на расстояние не более 1/5 длины клинка от гарды. Максимально допустимый вес — 1 кг. Виды клинкового оружия:

- кинжал: длина 10–40 см;
- короткий меч: длина 40–70 см;
- средний меч: длина 70–100 см;
- длинный меч: до 150 см.

16. Всё вышеперечисленное оружие можно применять, не выпуская из рук, метать его категорически запрещается.

17. Сарбакан — пластмассовая или металлическая тонкостенная трубка длиной от 20 до 100 см, диаметром до 5 мм. Стреляет специально свернутыми фунтиками, выдуваемыми воздухом. Фунтики изготавливаются только кузнецами.

18. Игроки обязаны следить за безопасностью своего оружия в течение игры. Мастера имеют право изъять оружие, допущенное на игру, но в процессе эксплуатации утратившее безопасность.

19. На игре существуют различные защитные приспособления. Они должны соответствовать эпохе и отвечать требованиям техники безопасности. Контроль и допуск защитных приспособлений осуществляют мастера.

20. Щит — деревянный, пластиковый или металлический. Размер не лимитирован (рекомендация — от земли до пояса). Основное требование — отсутствие острых краёв.

21. Наручи и поножи. Представляют собой изогнутые в форме полуокружности пластины из металла или пластмассы, закрывающие руку от локтя до кисти или ногу от колена до стопы. Наручи позволяют отражать удары оружия предплечьями.

22. Лёгкий доспех. Защищает тело и плечи. Изготавливается из металла, толстой кожи с металлическими клёпками, можно использовать современные подобию типа бронезилета, вратарского доспеха, но обязательно придав им вид, соответствующий эпохе. В бою прибавляет владельцу один хит. Состоит из зеркала, наручей.

23. Полный доспех. Защищает тело, плечи и голову. В бою прибавляет владельцу два хита. Состоит из зеркала, шлема, наручей и поножей.

24. Латные перчатки. Рукавицы или перчатки, обшитые металлическими пластинами. Позволяют владельцу удерживать оружие противника за лезвие руками.

25. Игровые сражения рассчитаны на честность участников. Пометки о «ранении» или «смерти» заносятся в карточку игрока. Игроки, утаивающие свои «ранения» или «смерть», будут дисквалифицированы. В спорных случаях решение принимает мастер. Игроки, неоднократно замеченные в спорных ситуациях, могут быть дисквалифицированы.

26. Все крупные игровые сражения происходят под наблюдением мастера.

27. Во время сражения мастер может словом «Стоп!» остановить его, сообщить участникам, кто ранен, кто убит, после чего возобновить сражение словом «Игра!».