

Ролевая игра

Важно, чтобы дети не читали книгу заранее. На встрече прочтите только её фрагмент от начала и до слов: «Похоже, в хозяйстве Хаима впервые не будет еды...».

Затем сыграйте с детьми в ролевую игру. Это достаточно сложный формат, который требует подготовки ведущего. Ему нужно вселить в игроков азарт, чувствуя ход игры, незаметно влиять на него и при этом давать игрокам максимальную свободу в их естественных действиях и реакциях в рамках сюжета.

Залог интересной ролевой игры — наличие конфликта в сюжете. Суть игры в том, что каждый участник получает определённую роль, наделяющую персонажа определёнными качествами, тактиками поведения и возможностями. Все игроки действуют в игре согласно своим ролям, следуя общему сюжету. При этом миссия одного персонажа игры может не совпадать с миссией другого. Более того, она часто может быть кардинально противоположной.

Я предлагаю лёгкую версию ролевой игры. Её продолжительность — примерно 1,5 часа, но при желании можно растянуть игру на несколько дней. Срок её окончания должен быть заранее известен детям. В конце игры нужно будет подвести итоги.

Приведу некоторые идеи по персонажам и обстоятельствам, но вы можете придумать и свои истории. Однако лучше, чтобы это сделали сами дети — это повысит для них привлекательность игры.

В этой игре у ведущего должно быть 2-3 взрослых помощника, которые не только помогут организационно, но еще и подогреют атмосферу.

Сюжет игры, на первый взгляд, сильно отличается от сюжета книги, но я только перенесла его в современность городской жизни.

Сюжет игры

Каждый игрок — житель некоего городка. В качестве стартового капитала он получает наследство, которым может распорядиться по своему усмотрению: купить себе предприятие или потратить на развлечения.

В городке живёт и сборщик податей, который периодически забирает значительные суммы денег у игроков. Также он может вводить законы и взимать штрафы с трудолюбивых горожан. Сборщик податей содержит банк города. Его роль лучше взять на себя одному из ведущих. Это самый жадный персонаж игры — он побуждает всех как можно больше зарабатывать и тратить деньги только на самих себя.

Антипод сборщика податей — ученый-философ, который сам ничего не зарабатывает, но рад помочь каждому добрым советом. Он призывает жителей городка быть сердечными людьми, помогать друг другу.

Как вы уже догадались, в игре побеждает тот, кто не только сможет благополучно распорядиться своим наследством, но еще и будет заботиться о других игроках и помогать им. Скорее всего, дети, попав в искусственные условия экономических отношений, решат, что победитель — тот, кто заработает наибольшее количество денег. Истинный смысл игры откроется им в её финале.

Ход игры

Наследство — пачка нарисованных или распечатанных на принтере купюр, которые игроки получают из банка на старте игры.

Количество купюр в начале игры у всех участников одинаковое. Наследства можно объединять по желанию игроков. На деньги можно приобрести бизнес или городскую службу: театр, кондитерскую, службу такси, магазин продуктов, больницу и т.д. Цену назначает сборщик податей.

В начале игры проводится аукцион, во время которого игроки покупают себе бизнес или службу. Затем владельцы получают от ведущего вывески своих учреждений. Остальное оснащение дети придумывают сами. Например, вырезают из цветной бумаги пирожные для кондитерской, в театре ставят стулья для зрителей и развешивают перед ними импровизированную сцену для показа спектаклей, прикрепляют на рубашку желтую табличку с шашечками и на веревочке возят пассажиров такси, наливают в стаканы с ярлыками воду и таким образом получают самые эффективные снадобья от всех болезней.

Конечно, важно предусмотреть расходные материалы для детской фантазии заранее: столы, стулья, разнообразные отрезки ткани или крупные платки для строительства зданий, канцелярские принадлежности для изготовления всяких мелочей, технику для звукового оформления игры и пр. Не придумывайте за детей, но подкидывайте идеи самым нерасторопным.

Продумайте сюжеты для роли каждого игрока. Например, можно объявить, что пришло время платных прививок для всех жителей или проверки зрения для водителей. Может быть, в городе случится наводнение, и горожанам придется ездить по улицам только на такси. Устройте лотерею, главный приз которой — значительная сумма из банка. Усиливайте темп игры, вводите новые подати или штрафы. Если кто-то не сможет внести свою часть подати, его бизнес продается на аукционе, но обозначьте, что другие игроки могут жертвовать часть своих средств на помощь другу-банкроту.

Важный совет ведущему без роли (не сборщику подати и не ученому-философу): следите за ходом игры и поведением игроков, фиксируйте их действия. Не давайте личных оценок действиям детей. Оставайтесь нейтральным наблюдателем и инициатором сюжетных линий.

В условленное время объявите о конце игры. Соберите всех горожан на главной площади и подведите итоги. Пусть каждый игрок расскажет о своих главных достижениях в игре, о том, что ему запомнилось.

Мой опыт проведения подобных игр свидетельствует, что игроки чаще всего стремятся к «зарабатыванию», не всегда считаясь с интересами других. Очень важно понимать, что объяснение этому кроется не в дурных чертах характера игроков, а в закономерностях экономической игры, которая искусственно побуждает участников к этому. Свою роль играют и возрастные особенности детей 6-7 лет: они уже хотят посоревноваться друг с другом, выделиться, сделать что-то лучше, чем все остальные. Возможно, что все дети окажутся благотворителями — такое тоже бывает.

Итак, пришло время подвести итоги игры. Кто же выиграл на самом деле? Тот, кто заработал больше всего денег? Конечно, этот игрок — молодец, он оказался самым находчивым, трудолюбивым или удачливым. А как же те, кто помогал своему соседу в трудную минуту и поэтому пришел к финалу с более скромными результатами? Ответ вы найдёте в книге.

Дочитайте с детьми книгу до конца. Обменяйтесь впечатлениями.

Чтобы завершить занятие на позитивной ноте, предложите детям написать друг другу письмо доброты. Развесьте конверты с именами детей на стене или на веревочке с помощью прищепок. Каждый участник может опустить в конверт послание для своего друга. Сделайте также записки с добрыми пожеланиями от лица ведущих. Конверты запечатайте и попросите адресатов открыть их дома.