Возраст участников: 14-16 лет. Количество участников: 50-60 человек (Мастера - 6 человек, пять-шесть групп по 10-12 человек).

Реквизит:

1. «Ментоскоп» - прибор для чтения мыслей (картонная коробка);
2. «Запал» - крышечка от пластиковой бутылки с надписью «М-1»;
3. Мешочек с камнями, изображающими алмазы;
4. «Супергенератор» - пластиковая бутылка с соответствующей надписью;
5. «Система жизнеобеспечения» - 5 картонных табличек с данной надписью;
6. Оружие: 10 матерчатых мячиков, наполненных ватой.

Помещения:

1. 5 изолированных классных комнат, соединенных общим коридором;
2. Холл - «местное кладбище» и место общего сбора.

Цель: научить участников игры эффективному решению задач в условиях нехватки времени и недостатка информации, стимулировать совместное командное взаимодействие.

Легенда игры.

Отдаленное будущее. В космосе произошла глобальная катастрофа, уничтожившая цивилизацию из созвездия Волопаса. В результате от цивилизации остались только отдельные артефакты, за которыми устроили охоту представители разных планет

Действие игры происходит на межпланетной космической станции, на которую прибыли делегации различных цивилизаций. Их встреча проходит в рамках традиционной встречи, организуемой Объединенным Советом планет.

Делегации прибыли на станцию, были размещены по жилым отсекам и должны были собраться в Главном зале для представления друг другу. Но в этот момент авария повредила Систему Жизнеобеспечения Станции, что лишило воздуха коридоры, связывающие между собой помещения Станции. 5 делегаций оказались отрезанными друг от друга, так как воздух сохранился только в жилых отсеках.

Делегации не знают, кто является их соседями, знают только, что общее количество делегаций - 5. Каждая делегация имеет свои задачи, которые она должна выполнить в течение игры.

Ход игры регулируется мастерами игры.

Ход и правила игры:

* В каждом отсеке есть 2 «мячика» и 1 карточка «Система жизнеобеспечения»
* В каждом отсеке находится робот (Мастер игры), который дает вводную информацию, выполняет некоторые просьбы игроков, касающиеся их перемещений в пределах станции, следит за исполнением правил игры.
* Мастер не имеет права вмешиваться в ход игры, давать советы или подсказывать, если не нарушаются правила игры.
* Мастер имеет право отправлять на «Кладбище» нарушителей игры, подводит итоги боя или посещения отсека гостями (определяет, кто жив, кто уничтожен, кто пленен).

Главная функция Мастера - перемещение по станции.

Перемещения бывают двух видов:

1 способ - «Мгновенная разведка»: игрок заказывает Мастеру данное «перемещение», например, «Мгновенная разведка в отсеке №3» Мастер берет игрока-разведчика за руку. Игрок-разведчик закрывает глаза. Мастер ведет его к дверям отсека №3, стучит в дверь отсека и громко подает команду: «Мгновенная разведка». Находящиеся в отсеке игроки должны замереть на месте и закрыть глаза.

Мастер, находящийся в отсеке, контролирует данную команду. Все игроки этого отсека, не выполнившие команду Мастера, считаются уничтоженными и отправляются «на кладбище».

После того как игроки замерли и закрыли глаза, Мастер подводит разведчика к двери отсека №3 и произносит слова: «Открой глаза». Тот рассматривает все, что находится в комнате, не переступая ее порога.

Мастер ведет счет до 5...и командует: «Закрой глаза!». После данной команды он уводит разведчика обратно в его отсек. Все, кто открыл глаза во время данной разведки, считаются уничтоженными.

2 способ - «Бросок в пространство»: игрок или группа заказывает бросок в один из отсеков. Все закрывают глаза. Мастер берет за руку игрока (например, первого в цепочке) и подводит к двери заказанного отсека.

Он стучит в дверь отсека и громко подает команду: «Бросок в пространство!» Присутствующие в отсеке замирают на месте и закрывают глаза. Мастер контролирует выполнение команды.

Мастер, приведший игроков, вводит всех в отсек и выстраивает их на пороге, затем говорит: «Игра пошла».

После этого обе команды игроков открывают глаза. События могут разворачиваться по-разному: от мирных переговоров до пленения и битвы. Действие продолжается до тех пор, пока кто-то их гостей не скажет «Стоп!».

Мастер дублирует команду: «Стоп - игра!». Все замирают на месте и закрывают глаза.

В игре разрешается заказывать «бросок» в конкретную точку отсека (например, в центр). В этом случае Мастер дает команду: «Игра пошла», но только после того, как выстроит группу или поставит игрока в заданной точке.

Мастер подводит итоги: убитые отправляются на кладбище, пленники отправляются к захватчикам.

Группа «Бросок в пространстве» отправляется к себе с закрытыми глазами. Без сопровождения Мастера игроки не могут перемещаться по станции, иначе будут считаться уничтоженными.

Пленение и битвы.

Взять в плен можно любого игрока соперников. Он считается плененным в том случае, если его соперник положил на плечи обе руки и сказал «Хоп!». До команды «Стоп – игра» пленивший игрок не убирает руку с плеча плененного. Если он, в свою очередь, тоже будет захвачен в плен, то захваченный ранее игрок становится свободным. Все спорные вопросы здесь решает Мастер игры.

Любой плененный игрок может быть подвергнут допросу. Для этого в отсек приглашается Главный Мастер игры. В его присутствии один из игроков играет с пленником в «камни-ножницы-бумага». В случае, если пленник проигрывает, он обязан ответить правду на 2 заданных вопроса из 3 . Если выигрывает, отвечает уже на 1 из 3 . В игре используется условное оружие - «мячики». Каждый мячик в конкретной битве используется только один раз и только как метательное средство. Игрок бросает его в противника, и «мячик» считается оружием до тех пор, пока не упадет на пол. Если мячик задел кого-либо из игроков, то тот будет считаться убитым. «Мячик», упавший на пол, также может быть использован только в следующем эпизоде игры и становится заряженным после того, как гости покинут отсек.

Карточки «Система жизнеобеспечения» есть в каждом отсеке, «батареи» разряжаются через 1,5 часа. Этот прибор должен располагаться так, чтобы любой игрок, находящийся в центре отсека, мог увидеть 1/3 этой карточки.

Нельзя прикреплять «батарею» к стене или полу. В случае похищения прибора жизнь в отсеке прекращается в течение минуты. По истечении срока все люди считаются погибшими. Все гости, посещающие отсек без воздуха, имеют право находиться там ровно 10 секунд.

***Легенды для групп.***

*1. Для группы «Сириус». Вы являетесь делегацией Сириуса, располагаетесь в отсеке №1. В вашем распоряжении прибор, оставшийся от цивилизации Волопаса. Он попал в ваши руки случайно, и вы не знаете, как он работает, вам известно лишь его название - «ментоскоп».*

*Ваша основная задача: в обмен на «ментоскоп» получить у делегации «Альфа Центавра» прибор под названием «Супергенератор», который заметно ускорит полет ваших звездолетов. Сделать это можно, использовав пароль: «Если мир наизнанку?», отзыв на который: «Звезды вниз головой». Ваша дополнительная задача: Сириус находится в крайне напряженных отношениях с планетой Земля, поэтому вы, пользуясь неразберихой на станции, должны уничтожить земную делегацию.*

**Для группы «Плеяда**».

2. Вы являетесь делегацией Плеяд и располагаетесь в отсеке №2. В вашем распоряжении странный прибор с надписью «М-1». Непонятно, как он попал к вам в руки, вы не знаете, что с ним делать.

Ваша основная задача: любой ценой раздобыть какой-нибудь прибор, оставшийся от цивилизации Волопаса. Неизвестно, как выглядят такие приборы, но «М-1» явно к ним не относится. Единственное, что может вам помочь в поисках, - это информация о том, что земляне являются самыми крупными специалистами по приборам Волопаса и, если захотят, могут дать консультацию по этому вопросу. Еще вам случайно стало известно, что на станции в одном из отсеков может быть бомба, но кто ею владеет, вам неизвестно.

Вместе с Вами с одной планеты стартовал корабль Космических Пиратов. Вам известно, что они тоже прибыли на станцию. И владеют бомбой (пластиковой бутылкой). Также Вам известно, что команда Рейнджеров их разыскивает и знает, что вы стартовали с одной планеты.

Дополнительная задача: Плеяды ведут войну с созвездием Альфа Центавра, поэтому ваш долг - уничтожить эту делегацию, если вы сможете ее обнаружить.

**Для группы «Земля».**

3. Вы являетесь делегацией Земли и располагаетесь в отсеке №3. В вашем распоряжении мешочек с алмазами. Вашей делегации известно, что от цивилизации Волопаса остались только 2 артефакта - «Ментоскоп» и «Супергенератор», и оба находятся на станции. Вам известно, что при помощи «Ментоскопа» можно прослушивать мысли других людей.

Ваша цивилизация когда подверглась нападению Сириуса. И Вам стало известно, что они планируют вторую попытку нападения. Ваша делегация получила информацию о том, что на станции находятся Сириус. Они находятся одном из отсеков станции.

Ваша основная задача - уничтожить Сириус или договориться с ними о Мире (команда должна отдать Вам все свое оружие и имеющиеся артефакты).

Дополнительная задача: обнаружить и раздобыть прибор «Супергенератор».

**Для группы «Альфа Центавра».**

4. Вы являетесь делегацией Альфа Центавра и располагаетесь в отсеке № 4. В вашем распоряжении прибор, оставшийся от цивилизации Волопаса. Он попал к вам случайно, и вы не знаете, как он работает, вам известно лишь его название: «Супергенератор». Ваша основная цель: в обмен на «Супергенератор» получить у делегации «Сириуса» прибор под названием «ментоскоп», который является культовым предметом для вашей цивилизации. Вы знаете один из секретов этого прибора: если к голове допрашиваемого пленного поднести ментоскоп, то Главный Мастер игры прикажет сказать правду на все три вопроса.

Обменяться приборами с Сириусом можно, использовав пароль «Если мир наизнанку?», отзыв на который - «Звезды вниз головой». Ваша основная задача: обнаружить делегацию Сириуса и произвести обмен приборами. Дополнительная задача: уничтожить делегацию Плеяд, с которой вы ведете войну.

***Для группы «Космические пираты».***

5. Вы являетесь группой космических пиратов и располагаетесь в отсеке № 5. В вашем распоряжении пластиковая бомба (пластиковая бутылка), у которой отсутствует запал «М-1» (крышка от бутылки). Ваша основная задача: уничтожить станцию. Для этого вы должны будете найти запал и совместить его с бомбой. Как только вам удастся это сделать, позовите Главного Мастера, который поможет вам эвакуироваться со станции.

Кроме того вы должны раздобыть любой прибор оставшийся от цивилизации Волопаса. Вам известно, что такими приборами будут обмениваться две цивилизации. Вам известен даже обрывок пароля: речь идет о чем-то вроде «Звезды вверх ногами».

Будет особо хорошо, если вы перед взрывом похитите 1 или 2х представителей цивилизации Рейнджеров. Чтобы в будущем иметь козырь в рукаве.

***Космические Рейнджеры***

*Вы являетесь цивилизацией - отвечающей за порядок в галактике. Вам известно, что под Видом одной из делегаций скрываются Космические Пираты и они хотят уничтожить всех. Они никогда не признаются кто они – поэтому нужно вести расследование. Вам известно, что корабль Пиратов стартовал с одной планеты с цивилизацией Плеяд. Возможно им что-то известно!*

*Для проведения Допросов – Вам просто необходим ментоскоп. Вам известно, как работает этот прибор. Находясь в руках рейнджеров, пленному в ментоскопе можно задать 2 вопроса, на которые должен быть обязательно дан правдивый ответ.*

*Ваша команда имеет дополнительные боекомплекты вместо 2х шариков – 4 шарика.*

*Задачи: Найти ментоскоп и украденный у Вашей расы мешочек алмазов.*

*Главная задача – уничтожение пиратов!*

Выбывшие игроки не имеют право влиять на ход игры. На «кладбище» игроки заполняют книгу жалоб, придумывают новую игру, поют песни.

Подведение итогов игры. Игра закончена, если:

1. Завершилось игровое время (1,5 часа);
2. Если космические пираты взорвали бомбу. В этом случае Главный Мастер объявляет всем группам о том, что станция взорвется через минуту и по ее истечении все группы собираются вместе. Все считаются спасенными, если в течение минуты группа сможет быстро собраться и прийти, взявшись за руки, за своим Мастером (роботом) на место сбора.

Далее каждая группа отчитывается о выполнении задач и дает оценку проведенной игре.

Инструкция для мастеров игры

1. Приведя группу играющих в отсек, соберите цветовые карточки; откройте темный пакет с игровым инвентарем и расположите его содержимое в центре отсека.
2. Прочтите вслух текст, который вам вручили на инструктаже. Все, что не запрещено правилами игры, то разрешается.
3. По окончании игры соберите игровой инвентарь в пакет и принесите его организаторам игры.

По окончании игры необходимо провести анализ действий (рефлексию):

• Что удалось (не удалось) выполнить?

• Что способствовало (или нет) удачному выполнению поставленной задачи?

• Способствовала ли агрессия решению задачи, поставленной перед группой?

• Легко или тяжело было приходить к единому решению?

• Ваши ощущения после игры?

Разбивку на группы можно проводить с помощью карточек разных цветов