

Ролевая игра «Стардом»

Автор: Мария Шубина.

Редакторы: Максим Иванцов, Александр Софеев.

Описание:

«Стардом» — ролевая игра, позволяющая участникам почувствовать себя пожилыми людьми и осознать ограничения, которые часто сопровождают возраст 65+.

«Игра „Стардом“ интересна и полезна людям от 15 до 60 лет, потому что мы не только в юности не задумываемся о правах и возможностях пожилых. Чаще всего люди не осознают, что им предстоит, пока этот период не наступает в жизни» — Мария Шубина.

Продолжительность игры: 90-120 минут.

Количество участников: от 6 до 16 человек.

Требования к пространству:

- Помещение для введения в игру (желательно вне игрового пространства).
- Помещение с большим столом, вокруг которого могут сесть все участники, и достаточно просторное, чтобы участники могли разойтись и организовать себе небольшие пространства — «комнаты». Идеально, если в каждой «комнате» будет по 2-4 человека, и каждый сможет лечь или хотя бы сесть на «свою кровать».

Подготовка перед игрой:

- Распечатайте и разрежьте роли персонажей.
- Подготовьте плейлист с ретро-музыкой.
- Вырежьте картинки с личными предметами (по три на каждого участника). Предметы могут повторяться: *телевизор, радио, патефон, утюг, наручные часы, бутылка красного вина, кресло-качалка, лото, принадлежности для вязания, шахматы, домино, ваза с цветами, письменный стол, тумбочка, конфеты «Ассорти», сборник кроссвордов, лупа для чтения, книга «Десять негрятят» Агаты Кристи, гимнастический мяч, трёхколёсный велосипед, палки для скандинавской ходьбы, гитара, губная гармошка, блокнот для записи воспоминаний, ретро-часы, пазл, сборник sudoku.*

- Подготовьте бумажный скотч и несколько маркеров.

Ход игры:

Распределение ролей:

- В начале игры с помощью жеребьёвки распределите роли между участниками. У каждого персонажа указаны возраст, профессия, увлечение и физическое ограничение, связанное с возрастом.
- Включите плейлист с ненавязчивой ретро-музыкой, которую могли слушать люди 30-40 лет назад в кафе или барах.
- Попросите участников придумать имя своему персонажу и написать его на бумажном скотче.
- Попросите участников вести себя так, как по их мнению ведут себя пожилые люди.
- Посадите участников в круг за пределами игрового пространства. Сообщите им, что они скоро окажутся в доме престарелых. Попросите каждого участника рассказать (от первого или третьего лица), как они оказались в доме престарелых. Придумайте каждому персонажу историю.
- Разложите перед участниками предметы. Пусть каждый выберет себе по три предмета и расскажет короткую историю об одном из них.

Первая часть:

- Попросите участников пройти в зал для совещаний Стардома (так называется дом престарелых, в котором живут участники). Если есть возможность, предложите чай и печенье. Старайтесь избегать еды и напитков, которые обычно не употребляют пожилые люди (например, кола, чипсы, кофе, пирожные из модных кофеен).
- Сообщите участникам, что Стардом попал в программу «Идеальный дом для бабушек и дедушек». Скажите, что вы собираете комментарии и вместе придумаете идеальный дом престарелых, в котором им предстоит жить.
- Задайте несколько вопросов сразу, ограничьте выступления каждого участника одной минутой. Пусть участники высказываются в произвольном порядке:

Что обязательно должно быть в идеальном доме престарелых?

Каковы правила проживания в нём?

Как выглядят комнаты?

- Когда все выскажутся, скажите, что все будет учтено, и предложите всем разойтись по своим комнатам и обжить их. Когда все

разойдутся, модератор приносит в каждую комнату три стикера — «предмета» (например, телевизор, ваза с цветами, письменный стол).

Вторая часть:

- Попросите жителей дома престарелых пройти в свои комнаты, расположить предметы, приготовиться ко сну и заснуть — закрыть глаза и не открывать их до утра.
- Пока участники спят, заберите у них по одному предмету. Затем сообщите, что настало утро и пора просыпаться.
- Соберите участников в общей комнате и сообщите, что, к сожалению, из-за необходимости возвращения персонала домой на последнем автобусе, ужин теперь будет подаваться по расписанию и не позднее 7 часов вечера, после чего кухня будет закрываться.
- Если участники заметят, что у них исчез один предмет и попросят объяснений, придумайте вескую причину:

Телевизор — врачи посчитали вредным для глаз.

Письменный стол — острые углы, будут заменены на новые со скруглёнными углами.

Цветы в вазе — аллерген, который может вызвать приступ.

- Объясняйте потери максимально вежливо, ссылаясь на заботу о здоровье и безопасности жителей дома престарелых. Стремитесь успокоить людей, объясняя целесообразность ограничений.
- Повторите цикл «ночь-день» ещё дважды. Каждый раз ночью исчезает предмет у части игроков и появляется новое ограничение (например, часы посещений или невозможность выйти с территории без пропуска).

Окончание игры:

Пройдите в пространство, где проводилась подготовка к игре. Проведите рефлексию. Примерные вопросы:

- В чём особенности поведения людей в возрасте? Почему появляются эти особенности? Как они были отражены в игре? Как в игре вы реагировали на чужие особенности, а как лучше реагировать?
- О чём для вас была эта игра? Какое главное открытие или инсайт вы сделали в её ходе?

Поделитесь наблюдениями, которые помогут нам лучше понимать людей в возрасте.

Роли:

Инженер. Всю жизнь проработал на крупных заводах и фабриках. Ходит с тростью из-за артроза. 72 года.

Учительница музыки. Продолжает давать частные уроки. Обожает сладкое, но борется с диабетом. 80 лет.

Домохозяйка. Вдова успешного дипломата. Её второй дом — косметические салоны. 88 лет.

Профессор античности. По-прежнему преподаёт и рецензирует диссертации. Слегка глуховат. 94 года.

Врач-гастроэнтеролог. Возглавлял отделение в главной городской больнице. Сейчас изредка консультирует, но уже не может водить машину — плохо видит в сумерках. 73 года.

Врач-терапевтка. Супруга гастроэнтеролога. Вышла на пенсию, но продолжает консультировать всех, кто к ней обращается — десятки людей в месяц. 82 года.

Дизайнерка штор. Обожает танцевать танго, раньше ходила на танцы несколько раз в неделю. Сейчас проходит реабилитацию после установки искусственного тазобедренного сустава. 88 лет.

Прораб частной застройки. Один из первых кооператоров. Пишет мемуары, редко выходит на улицу. 76 лет.

Бухгалтерка. Рано вышла на пенсию — скучала на работе и помогала растить внуков. 66 лет. Постоянно пробует разные диеты.

Учёный-физик. Работал в лабораториях, где действительно двигали науку вперёд. На пенсии продолжает писать научные труды. Сейчас его главный интерес — теория струн. Медленно передвигается: пять лет назад перенёс инсульт. 76 лет.

Бизнесмен. Получал госзаказы, разбогател на нефтепереработке, позже открыл благотворительный фонд. Чувствует лёгкие сложности с памятью. 85 лет.

Рестораторка. Открыла успешную сеть ресторанов. Несмотря на формальный уход от дел, активно участвует в управлении. Ежедневно страдает от высокого давления, которое сбивается только несколькими таблетками. 71 год.

Автомеханик. Специализировался на автомобилях Jaguar и Audi, всегда был востребован. Вышел на пенсию, потому что врачи запретили работать в неудобных позах. Любит разгадывать кроссворды. 80 лет.

Часовщик. Специалист по антикварным часам. Издержки профессии — теперь очень плохо видит. 79 лет.