

Ролевая игра «Манна небесная»

Авторы игры:

[Анастасия Карпова](#), психолог

[Дарья Парафинюк](#), тренер в сфере гражданского образования

Игра подготовлена участниками проекта «Проектное бюро». Мы придумываем и проводим ролевые и деловые образовательные игры.

Редакторы игры: [Максим Иванцов](#) и Анна Кортюкова

Эта игра помогает сформировать толерантное отношение к мигрантам и разным «чужим». Длится примерно 2-2,5 часа.

Для игры требуется от 12 до 30 участников, из них двое ведущих.

Коротко о событиях:

Время в игре измеряется сутками. В них есть утро, день, вечер, ночь.

В первые двое суток участники выстраивают связи друг с другом и обустривают свои миры. Кто-то – мир овечек, а кто-то – мир гномов. Каждые сутки участники выполняют ритуалы, предписанные их мирам.

Почти каждую ночь из мира овечек пропадают жители и оставляют свои облака пустыми. Причину похищения знает только сама овечка. При желании она может озвучить ее на следующий день. Ведущий переводит похищенную овечку из мира овечек в мир гномов. Теперь ее задача – жить в новом мире.

Перед игрой подготовьте:

- два помещения – для овечек и для гномов
Овечки не должны слышать и видеть, что творится у гномов и наоборот. Еще нужно, чтобы помещения подходили по особенностям жителям миров и помогали участникам влиться в предлагаемый игровой мир. В идеале это: внешний вид, украшения, одежда, особенности помещения.
- карточки персонажей;
- карточки с причинами ухода овечек к гномам;
- лист с алмазами для их добычи;
- распечатанный лист с ритуалами для овечек (для гномов лист не нужен);

Ход игры:

1. Дайте участникам вводную инструкцию:

“Сейчас нас ждет ролевая игра живого действия. В игре есть 2 мира: мир овечек, которые живут на облаках и мир гномов, которые живут в пещерах. У каждого мира есть своя история, культурные особенности, традиции. Жители общаются друг с другом невербально (без слов, только мимикой и жестами). В каждом мире свой язык. Миры не пересекаются, но жители каждого из них знают о существовании другого. В каждом мире есть ритуалы – это то, чем занимаются жители. В игре будут происходить какие-то события. Время измеряется сутками: утро, день, вечер, ночь. И в каждое время суток у миров свои ритуалы. Ведущие будут сообщать об изменении времени суток.

2. Попросите участников вытянуть [карточки персонажей](#) (распечатайте их заранее по числу участников, чтобы гномов и овечек было поровну (+/- один). Попросите их пока не раскрывать социальную роль с карточки
3. Попросите овечек вместе с одним из ведущих пройти в зал овечьего мира, а гномов вместе с ведущим – в зал мира гномов.
4. Каждый из тренеров знакомит овечек и гномов с [Историей народов, образом жизни и с языком](#). Помните, что вербальный контакт в игре запрещён. Потренируйте язык. Говорите слова, и пусть участники повторяют жесты.
5. Проведите экскурсию по пространству. Расскажите, что где находится, а лучше – придумайте вместе. Например, где у гномов будут шахты и парламент. Попросите участников обустроить свои семейные квартиры.
6. Соберите в круг персонажей и попросите их коротко представиться.
7. Расскажите участникам, в какое время у них утро, день, вечер, ночь. Для каждого времени суток есть определенные [ритуалы](#). Расскажите о ритуалах овечек овечкам, а о ритуалах гномов – гномам. Убедитесь, что все всё поняли.
8. Овечки и гномы должны начать игру синхронно. Когда у одних ночь – и у других ночь, у одних утро - и у других утро... Но время в мирах не должно пересекаться. Запустите игру с ночи. Не вмешивайтесь в игру активно. Задача ведущего на этом этапе – объявлять о смене времени суток и ночью приводить овечек к гномам.

В первую ночь вы не переводите овечек к гномам. Во вторую ночь приведите одну овечку, в третью - тоже одну. В четвёртую при большом количестве участников вы можете привести сразу трёх овечек. Прежде, чем похитить овечку, убедитесь, что все овечки и гномы спят с закрытыми глазами. Будьте аккуратны со всеми овечками, которых вы приводите. Не забывайте давать им прочитать бумажку с причиной побега с родины. После этого сопровождаете овечку в новый для них мир - мир гномов.

9. После пятой ночи закончите игру. Попросите участников собраться в одном месте и проведите рефлексию. Вот примерные вопросы для рефлексии:
 - Как вы себя чувствуете?

- Что происходило в игре?
- Какая у вас была стратегия поведения? На чем она основывалась?
- Какие аналогии между игрой и реальной жизнью можно провести?
- Заметили ли вы зарождение каких-либо стереотипов во время игры? С чем они были связаны, в отношении кого? Почему появились?
- Изменила ли игра вас? Если да, то как?

Причины ухода овечек к гномам

1. Овца-революционер, тебе всегда казались навязанными традиции твоего общества. В душе ты понимаешь, что они не представляют для тебя ценностей. Ты не видишь смысла так много уделять этому времени. И этой ночью ты сбегашь в другой мир
2. Из твоего облака пошел дождь. Оно промокло, и теперь ты не можешь на нем жить. Но в твоей общине нет свободных облаков, и тебе нужно искать новый дом в другом мире
3. Ты недостаточно хорошо молилась, поэтому покидаешь этот мир

Персонажи	
Овечки	Гномы
1. Великая Овца-Мать (старейшина). Издаёт указы и законы. 2. Хранительница Матери (охранники) (взрослая) 3. Хранительница детей (охранники) (взрослая) 4. Консервативная овечка (ребенок) 5. Хранительница Будущего. Альтруистичная овечка (взрослая) Заботится о маленьких овечках 6. Хранительница Традиций и Ритуалов (ответственная за организацию праздников). Паранойная овечка (взрослая) 7. изгойная овечка (взрослая) 8. Хранительница Традиций и Ритуалов (ответственная за организацию праздников). Овца оптимистка (ребенок) 9. Овца пессимистка (ребенок) 10. Овца революционерка (взрослая) 11. Овца (ребенок) 12. Овца лентяй (ребенок)	1. Хранитель перемен. Гном новатор (возглавляет партию в парламенте) (родитель семьи 1) 2. Хранитель традиции. Гном консерватор (возглавляет партию в парламенте) (родитель семьи 2) 3. Хранитель Покоя. Гном охранник, заботится о безопасности мира (родитель семьи 3) 4. Хранитель Покоя. Гном охранник, заботится о безопасности мира (ребенок семьи 1) 5. Хранитель Благополучия. Гном (завхоз). Альтруистичный гном (родитель семьи 1) 6. Хранитель Благополучия. Гном (завхоз). Паранойный гном (ребенок семьи 3) 7. изгойный гном (ребенок семьи 2) 8. Гном революционер (ребенок семьи 2) 9. Гном оптимист (родитель семьи 2) 10. Гном пессимист (родитель семьи 3) 11. Гном лентяй (ребенок семьи 3) 12. Гном зануда (ребенок семьи 1)
История народов	
В мире овечек правит матриархат. Овцы чтут и поклоняются главной матери. Мир овечек – традиционное религиозное	Капиталистическое демократическое общество. В мире гномов есть парламент, в котором есть 2 партии. Все решения у гномов принимаются

общество, которое боготворит “небесную овцу”	открытым голосованием
Образ жизни народов	
Овечки живут на облаках, которые были у них всегда. Они питаются своими же облачками (облачной манной). Овечкам никогда не нужно было трудиться. Потому что все, что им нужно – это их кров, который был у них всегда, по умолчанию. Каждая овечка живет на своем облачке. Облака располагаются очень близко друг другу. Овечки живут большой общиной. Каждый день у овечек праздник. Овечки празднуют: 1. День Великой Матери Овцы 2. День Благословенной Манны Небесной 3. День Великой Молитвы 4. День Единства Всех Овечек 5. День Маленьких Овечек 6. День Великой Традиции 7. День Радости (отмечается регулярно).	Гномы живут в подземных шахтах, на поверхность выбираются крайне редко. Ведь вся их жизнь сосредоточена на добыче пропитания. Гномы питаются кристаллами, которые добывают тяжким трудом. Гномы объединяются в семьи. Каждая семья живет в своем оборудованном уголке в шахтах. Семьи могут далеко располагаться друг от друга, и гномы встречаются друг с другом только на работе в шахтах и на собраниях в парламенте Во время работы в шахтах гномы добывают кристаллы (вырывают из бумаги)
Сношения	
Полигамия	Моногамия
Ритуалы Ведущий контролирует время и дает команду на смену времени суток утро - 1 мин день - 3 мин вечер - 3 мин ночь - 1 мин	
Утро: овечки молятся День: Овечки готовятся к празднику и празднуют. Вечер: проповедь Матери Ночь: Овечки спят с закрытыми глазами, каждая на своем облаке	Утро: Взаимодействуют только в своих семьях (общаются, обсуждают свои дела) День: Трудятся в шахте, могут взаимодействовать все и со всеми, сосредоточены на работе и добыче пропитания. Вечер: Обсуждают новости и проблемы в парламенте. Ночь: Гномы спят (В своих семейных углах с закрытыми глазами)
Язык	
“Привет!” - помахать рукой “Да” - мотать головой (как нет) “Нет” - кивать головой (как да) “Молиться” - сложенные руки “Еда” - показывать пальцем вниз (т.к. едят “манну	“Привет!” - рукопожатие “Да” - кивать головой “Нет” - мотать головой “Работать” - кулаком по ладони “Еда” - Показывать указательным пальцем на

небесную”, которая повсюду Позитивные эмоции - сердечко Негативные эмоции - руками за голову, качать головой Выражение симпатии - обняться Что-то не нравится, раздражение - повернуться спиной.	горло Позитивные эмоции - большой палец вверх Негативные эмоции - большой палец вниз Выражение симпатии - похлопать по плечу Злость и негодование - ударить кулаком по любой поверхности.
Внешние отличительные признаки и обустройство мира	
У каждой овечки свое облачко. Нужна визуализация облака. Можно банные полотенца для каждой овечки или белые листочки. Облака располагаются близко друг к другу (кругом, или кучно, овечки решают сами) Можно сделать маски овечкам  сделать бескозырки с кудряшками	Какие-нибудь шапочки для гномов, носы. Можно сделать конусы из бумаги, шапочки гномов  Гномы объединяются в семьи, и каждая семья обустраивает свой уголок. Центр комнаты - это общее пространство, шахта, где гномы трудятся днем. Гномам нужно еще отдельное место, где будет собираться парламент. Еще стулья для каждого члена семьи

Вопросы для рефлексии:

- Как вы себя чувствуете?
- Что происходило в игре?
- Какая у вас была стратегия поведения? На чем она основывалась?
- Какие аналогии между игрой и реальной жизнью можно провести?
- Заметили ли вы зарождение каких-либо стереотипов во время игры? С чем они были связаны, в отношении кого? Почему появились?
- Изменила ли игра вас? Если да, то как?