ИГРА “ПИЛИГРИМ”

Автор неизвестен

Игра "Пилигрим" является одной из самых известных христианских ролевых игр. Наш "Пилигрим" был разработан и придуман специально для Евангелизационного летнего лагеря, куда были приглашены молодые юноши и девушки из проблемных семей, далеких от христианского образа жизни.

Цель игры "Пилигрим" - подытожить знания ребят о Христе, христианстве, спасении и других важных аспектах христианских знаний. Так же, как и любая ролевая игра, "Пилигрим" как бы погружает участвующих в определенные выдуманные события, которые они как бы принимают за реальность и действуют в соответствии со своими жизненными принципами: проявляют (или не проявляют) смекалку, солидарность, жертвенность, показывают знания, приобретенные в течение лагерной смены (их пребывания в лагере) на Библейских занятиях и семинарах. По прохождении (или не прохождении) всех этапов игры ребятам ставятся соответствующие пометки в блокноты, которые есть у каждого игрока. В финале подсчитываются баллы и определяются победители.

Напоминаем, что специфика нашего "Пилигрима" заключается во введении в сюжет игровых, жизненных, юмористических ситуаций, помогающих адаптировать задания к современной жизни. Были придуманы сказочные персонажи для занимательности и яркости впечатлений. Но самое главное, нм помог юмор, без которого игра "Пилигрим" была бы скучной назидательной однообразной игрой.

Итак, начнем с организационных моментов. Вожатые делят участников лагеря на несколько команд, лучше по 5 человек. На игровую зону выпускаются команды через каждые 7-10 минут.

Игра начинается с объяснения. У нас был придуман персонаж Хранитель Мудрости, который встречал каждую команду и рассказывал им куда и зачем они идут, каковы правила игры. Многие смельчаки и гордецы мечтали получить орден Мудрости, но еще никто не справился с теми испытаниями, которые хранит в себе Древний лес. Жители Древнего леса приготовили разные невыполнимые задания, только справившись с которыми, может быть кого-то и ждет самая высшая награда - орден Мудрости, который он сможет получить только дойдя до Города Друзей. У Хранителя Мудрости так же находились так называемые Золотые Яблоки, единственный и самый важный предмет вручался каждой команде как капитал, на который можно было добыть себе еды, спасти друга, заработать балл или бесполезно проносить всю игру с собой. Хранитель Мудрости напоминал о сплоченности, мудрости, решительности, смирении и милосердии и благословляет их на дальний путь.

ЭТАПЫ

ЭТАП 1 - "КАМЕНЬ ПРЕТКНОВЕНИЯ"

На развилке дороги развешены три разных указателя:

1) "Я УВЕРЕН, ЧТО ТУДА";
2) :-) "Я НЕ ЗНАЮ, НО ВЕРЮ, ЧТО ТУДА";
3) "ЭТОЙ ДОРОГОЙ ПРОШЛИ МНОГИЕ".

Предлагается выбрать их трех указателей один верный, две остальные ведут в тупик (тем самым отбирая у команды драгоценное время).

ЭТАП 2 - "ИСКУШЕНИЕ"

На открытой площадке расположились любители весело провести время: они предлагают ребятам поесть, попить отдохнуть, потанцевать. Если кто-нибудь этому поддался - это отмечается в личном блокноте, так же отмечается, но другими символами, если никто не поддался искушению.

ЭТАП 3 - "КРАСНЫЙ ШАР"

Красный шар, несмотря на детское название, одно из сложнейших испытаний, где необходима отвага, решительность, самопожертвование. Команду на этапе встречает лесной житель Филин, рассказывающий о том, что в Древнем лесу поселился злой Тролль, желающий заразить все живое ненавистью, отравить доброту, испепелить прекрасное. Зло может распространиться и дальше. Необходимо спасти Древний лес от зла, уберечь жителей леса от ужасного Тролля. Зло в лесу распространяется от огромной ядовитой ягоды, растущей на дереве зла. И спасти лес можно только пожертвовав собственной жизнью, проткнув ягоду (шарик). Потому зло Тролля такое ядовитое, что даже единственная капля попавшая на человека, способна погубить его. Филин спрашивает - кто

отважится пожертвовать своей жизнью (быть исключенным из игры) ради спасения всего леса? Возможны следующие варианты:

1) Кто-то из команды соглашается, тогда появляется Тролль и пытается отговорить его.
а) играющий не соглашается с Троллем: Тролль завязывает глаза играющему и с помощью голосов товарищей играющий пытается добраться до ягоды (шара) и проткнуть его шпагой (палка).
б) играющий сомневается, команда настаивает на том, что не надо спасать лес от Тролля. Филин и Тролль не должны уговаривать играющего и команду, отпустить их и отметить в блокнотах, что этап не пройден.
2) Тролль предлагает отдать ребятам яблоко, взамен жизни.
а) ребята отдают и уходят - этап не пройден
б) ребята обменивают у Тролля яблоко на сундучок с золотом - этап не пройден.

Если все же смельчак не поддастся уговорам Тролля и проявит настойчивость, Филин сообщает ему, что тот умер, то есть выбывает из игры. На этом моменте появляется Ангел, сообщающий о том, что за смелость и самопожертвование Бог оставил жизнь смельчаку. Вдобавок он награждается титулом героя и всей команде ставиться дополнительное очко в личные блокноты.

ЭТАП 4 - "ЯРМАРКА СУЕТЫ"

Ярмарка суеты - это этап, где всяческими уловками жители леса пытаются отобрать у команды золотое яблоко. Что требуется от игроков – разумного выбора, подумать, кто больше всех нуждается в подарке. Смущали команду несколько человек разнообразными ситуациями и способами.

1) лоток с жвачками, конфетами, шариками - во весь голос кричит зазывала "Вкуснейшая еда бесплатно. Берите хот-доги, кока-колу даром. Все это меняю всего лишь на маленькое яблоко. Подходите, не упустите шанс обменять яблоко на целые горы конфет, воды и еды!" (примерно так звучит голос зазывалы)
2) дубль цвайн - обменщик с табличкой меняю золотые яблоки на доллары
3) доходяга с гитарой умоляющим тоном уговаривает, умоляет помочь "кто сколько может!", рассказывая о своей злосчастной судьбе, горланит дурным голосом жалобные военные, дворовые песни о злосчастной судьбе. Просит на опохмелку. Рядом стоит бутылка...
4) бабушка пенсионерка с внуком стоит незаметная, скромная с протянутой рукой

По нашему сценарию - самым нуждающимся оказывается бабушка с внуком. И именно ей необходимо отдать золотое яблоко, больше нигде не будет возможности со справедливостью пожертвовать им. Не стоит забывать, что игроки команды должны отметиться у каждого этапа, вне зависимости - пройдут они его или не пройдут.

ЭТАП 5 - "ВЗАИМОВЫРУЧКА"

На этом этапе нужно суметь организованно и дружно пройти со связанными одной веревкой у всей команды ногами к следующему этапу. Иносказательно быть одним организмом. Ведущий на этапе связывает длинной веревкой ноги всей команды и следит, за правильностью выполнения задания.

ЭТАП 6 - "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА"

Предполагает несложную головоломку, когда команде предлагается вставить пропущенные слова в предложения с библейским смыслом. Для этого понадобится сделать четыре карточки (:-) можете сделать больше:-)) с известными фразами из Библии и четыре карточки со словами из этих фраз). Перемешайте карточки и пропросите ребят поставить слово в каждое предложение так, чтобы оно подходило по смыслу.

НАПРИМЕР, ЭТО МОЖЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ТАК

ЭТАП 7 "НА ЭКЗАМЕНЕ ПРОФЕССОРА "ЗАКАВЫКИ""

Итак, ребята приближаются к финишу и приближаются к "Городу друзей". Им придется пройти этап, где наш профессор "Закавыка" задает вопросы ребятам откуда и куда они идут, что они делают в лагере, чему их там учили, и обсуждает с ребятами темы прошедших клубов, что каждый из них понял и узнал полезного для себя. Пройдя через эту специфическую евангелизацию профессора "Закавыки", команда отправляется дальше.

ЭТАП 8 "НЕЖДАННАЯ ЗАСАДА"

Эта, так называетмая засада, должна подготовлятся незаметно, и ребята попадают в нее, ничего об этом не зная. Как так может получится. А вот как: по дороге, навстречу команде идет знакомый им вожатый или друг, неся тяжеленный чемодан или мешок. Идет он в противоположную сторону, то есть не "к" , а "от" финиша. Итак, если кто-нибудь из команды обратит внимание на этого человека и предложит ему свою помощь (то есть обязательно возьмет чемодан и понесет некоторое время), то этап пройдет. Если никто не обратит никакого внимания на этого на первый взгляд незначительного персонажа, УВЫ КОМАНДЕ :-(.

ЭТАП 9 "ВЕЧНАЯ... ПОГИБЕЛЬ"

"Долго ли, коротко ли сказка сказывается, да не скоро дело делается". Наша команда прошла через "огонь, воду и медные трубы". Усталая, измученная, но не теряющая надежду, она пробирается к финишу "Городу друзей", где их ждет награда "Медаль мудрости". Но не тут то дело было... Жестоко конечно, но что делать? Испытание - есть испытание, а не детские игры. Несмотря на страшное название, облик этого этапа должен выглядеть прелестно. Именно "Прелестно", то есть завлекать и обольщать команду. Хоры ангелов, поющих чудные песни сообщают ребятам, что "Наконец то вы дошли до победного конца! Возьмите венки, наденьте их и ликуйте вместе с нами!". Но дело то в том, что над этим этапом должна весить табличка ВЕЧНАЯ (это слово видно сразу) ПОГИБЕЛЬ (ткань опущена вниз и слово скрыто). Если ребята не догадаются поднять и посмотреть название фразы целиком, то сами понимаете этап не пройдет и все их прежние достижения будут прахом :-(.

Те смельчаки и герои, кто выдержал испытание, наконец увидели "Город друзей". И поняли, что эти друзья -они сами. Все команды встречаются на последнем этапе, сдают свои блокноты Хранителю Мудрости. Который вместе с остальными участниками подсчитывает очки.

Создавая подобные игры следует учитывать возраст участников, лагерную программу и возможности организаторов. Чем интереснее и проще будет написан сценарий, тем увлекательнее и легче будет ребятам понять условия и задачи игры. Это игра является лучшей альтернативой для вожатых, придерживающихся золотого правила "Развлекая - поучай".