**Приложение**

**Сценарий игры**

**Организационная часть. Мотивация**

На данном этапе мы должны заинтересовать обучающегося, у него должно появиться желание работать и творить на уроке вместе с преподавателем. Мы предлагаем использовать аудиовизуальные эффекты: приглушённый свет, звук сирены или капающей воды.

- Вас больше нет, теперь вы это ваши персонажи, чувствуйте, как они, говорите, как они, думайте, как они. Чем лучше вы прочувствуете своего героя, тем интереснее станет игра.

Прежде чем мы приступим, прослушайте несколько правил:

- вы не можете выйти из игры по собственному желанию, все решения вы принимаете вместе;

- внимательно слушайте друг друга, будьте сосредоточены;

- ваша жизнь лишь в ваших руках;

- если вас обрекли на верную смерть, то спокойно покиньте бункер;

- не забывайте, что это игра.

**Распределение ролей**

- Сейчас я попрошу каждого из вас, в полной тишине, взять одну из карточек, на ней будет указана ваша роль после того, как вы ознакомитесь с содержанием, я попрошу вас занять своё место.

**Список ролей**

1. Раскольников, 23 года, юрист. Отличается противоречивостью и двойственностью, угрюм и мрачен, однако добр. Лучший юрист в своём роде, всегда на стороне справедливости. Но ради справедливости способен пойти на «честное» преступление. Знает несколько языков.

2. Базаров, около 30 лет, вечный студент-медик. Умён, ироничен, нигилист, прямолинеен. Годы провел над книгами, изучая биологию, медицину и другие науки. С собой прихватил криоконсервированные яйцеклетки домашних животных.

3. Демон, много веков, психолог. Беспокойный потусторонний дух. Безупречно ладит с людьми, обладает чертами лидера, понимает психологию человека. Именно к нему можно прийти за советом или за разговором. С собой взял настольные игры.

4. Шерлок Холмс, 50 лет, детектив. Называет себя «высокоактивным социопатом», однако особенно умен. Умеет находить выход из любой ситуации

5. Илья Обломов, 30 лет, дворянин. Отличается чистосердечностью, мягкостью и добротой, он даже не потерял такое ценное нравственное качество как совесть, но вся его жизнь предана лишь одним мыслям и мечтаниям. Взял с собой несколько книг об агрономии.

6. Татьяна, 20 лет, безработная. Она - романтическая личность. Татьяна обожает читать книги, ярко переживает с их героями разнообразные чувства и приключения. Молчалива и застенчива, одна в ней есть чувство собственного достоинства. Ждёт ребёнка.

7. Анна Каренина, 26 лет. Женщина необычайно привлекательная и искренняя, зависима от опиума. Всегда с собой носит целый чемоданчик с лекарствами.

8. Маргарита, 30 лет, актриса. Обаятельна, умна и решительна, увлекается оккультизмом. Взяла с собой семена различный растений.

9. Доктор Франкенштейн, 45 лет, учёный. Ему характерно стремление к познанию. Обладает способностью создавать вещи практически или во все из ничего. Тайна: бесплоден.

10. Скарлетт О’Хара, 25 лет. Крайне привлекательная девушка, капризная, иногда противоречивая, революционна в своих взглядах. Её решимости можно позавидовать, всегда добивается поставленных целей, иногда её называют восставшей из пепла. Закончила школу скаутов, поэтому добудет огонь, когда это невозможно. «Унесённые ветром» М. Митчелл

11. Джульетта, 14 лет. Развита не по годам, открыта, сообразительна, добра. Хорошо знает политологию и географию. Влюблена в парня. Который находится среди вас.

12. Андрей Болконский, 34 года, унтер-офицер. Служил в стратегических ракетных войсках, знает, как вести себя, чтобы выжить после атомной бомбардировки, имеет хорошую физическую подготовку, занимается единоборствами. Склонен к злоупотреблению полномочиями.

13. Леди Макбет, 24 года, вдова. Несомненно, сильная личность, которая готова идти по головам. Однако у неё с собой оружие с двумя патронами.

Оружие. Вы можете убить только одного человека, чтобы совершить убийство, достаточно сказать: «Я убиваю (имя)». Вы можете занять место этого игрока в бункере. Позже оружие перейдёт другому игроку.

14. Печорин, 25 лет. Высокомерный молодой человек. Умён, проницателен, рационален и самонадеян. Однако обладает хорошими генами и абсолютно здоров.

15. Асоль, 20 лет. Ведёт здоровый образ жизни. Она умна и трудолюбива, никогда не отчаивается, а еще умеет мечтать по-настоящему. Хорошо готовит, хорошая хозяйка, которая не только стол накроет, но и гвоздь прибьёт.

16. Онегин, 26 лет. С одной стороны он жесток, эгоистичен и бессердечен, с другой – умен, раним, свободолюбив, честен. У него есть благотворительный фонд, построил 10 школ, физически сильный.

17. Ромео, 17 лет. Добр и справедлив. Обладает хорошим здоровьем. Влюблен в девушку, которая тоже находится среди вас.

18. Филипп Преображенский, 55 лет, хирург. Исключительно умён, отлично владеет скальпелем. С собой взял хирургический набор. Имеет проблемы с сердцем.

**Методические рекомендации**

Вы можете изменить или расширить список ролей. Не должно быть слабых, очевидно «проигрышных» ролей, поэтому для каждой роли следует предусмотреть какое-то качество, ценное для ситуации, обозначенной в игре, например, здоровье, беременность, умения и навыки, высокие интеллектуальные способности, сверхспособность и другое. В то же время чем ценнее это качество, тем важнее предусмотреть и какой-нибудь значительный недостаток», уравновешивающее достоинство первого, например, болезнь, психическое расстройство, особенности характера и т.п.

**Установка**

- 21.12.2021 года произошла ужасная катастрофа – ядерная война. Она уничтожила всех, кого вы любили, стёрла с лица земли всё, чем вы дорожили. Но вы в числе счастливчиков, которые оказались в бункере. Покинуть его совершенно невозможно – на поверхности все уничтожено, а уровень радиации гораздо выше допустимого. В подземном убежище есть все необходимое, чтобы продержаться около года. Есть небольшая надежда на то, что в скором времени радиация приблизится к приемлемому уровню, и вы сможете выйти из бункера. Судьба населения человечества вам неизвестна. Возможно, именно вам выпала роль основателя новой цивилизации. Именно вы станете новыми создателями человечества, именно в ваших руках время, сила, возможности. Бункер строили быстро, поэтому многое в нём не приведено в совершенство, где-то может заедать дверь, где-то барахлит механика и электричество. Самое страшное, что может вас ждать в бункере – это депрессия и голод.

Но сначала познакомимся с нашими счастливчиками, потому что, возможно с кем-то из них Вам придётся создавать новую империю, новую цивилизацию.

Знакомим с каждым участником и объясняем причину попадания в бункер (например, Илья Обломов нашел свой счастливый билет среди запыливших книг). Задаём риторический вопрос, который должен поставить в тупик остальных героев, если положительный герой, то отмечаем его недостаток, если говорим о отрицательном – достоинство (например, готовы ли вы пожертвовать Леди Макбет, которая способна пойти на жертву ради вас).

**Реализация игры**

*Звук сирены*

– Оказалось, что данный бункер не рассчитан на (называем количество игроков), т.к. у кого-то из Вас поддельные билеты. Поэтому Вам придётся проститься с кем-то.

У Вас есть 5 минут, чтобы принять решение. Когда истечёт время я попрошу Вас огласить решение, в противном случае мне придётся выбрать игроков самостоятельно, и это могут оказаться именно те, без кого человечество и вы обречены на верную гибель. Принимая решение, не забывайте, что перед вами две задачи: восстановить человечество и выжить в неисправном бункере.

– Ответ учащихся.

–Отлично, теперь вы можете насладиться одиночеством, но после первых смертей у вас появилось желание высказаться и объяснить всем, чем вы будете полезны для будущего и для настоящего.

–Все высказываются.

–Надеюсь, Вы друг друга поняли

**Методическая рекомендация**

Акцентируйте внимание учащихся на том, что они знаю о каждом чуть больше, чем представлено в их карточке, т.к. каждый герой взят из известных им литературный произведений.

*Звук сирены*

– Новый протокол запрограммированной системы, которому вы должны следовать, в противном случае произойдёт полная разгерметизация. Дальше могут пройти лишь 14 (количество игроков) из Вас. На решение у Вас есть 5 минут.

Участники покидают бункер

– Прошёл ещё месяц. У одного из вас случился нервный срыв, решите, кто из Вас больше всего подвержен нервному срыву. На решение у Вас по-прежнему есть 5 минут.

– У игрока (которого они выбрали) случился нервный срыв, поэтому ему незамедлительно необходима помощь психолога:

– если Демона убили ранее, то этот игрок не смог справиться с депрессией и самопроизвольно покинул бункер;

– если Демон в игре, то Вам повезло, вы спасены, однако не можете принимать участие в следующем голосовании.

– Кто-то явно ест больше остальных, система произвела подсчеты и выяснила, что еды хватит лишь на (количество игроков - 2) игроков, поэтому перед вами вновь стоит задача, за 5 минут выбрать тех, кто покинет бункер.

– Участники покидают бункер

(Игрок, находившийся в депрессии, может вернуться в игру, если его не выгнали)

– Вы уже начинаете строить планы на будущее, что вы сделаете для будущего человечества?

– Игроки высказываются

– У каждого из Вас есть свои тайны, которые Вы не хотите раскрывать, у Вас есть возможность узнать страшную (или не очень) тайну троих из вас, кто это будет? На решение у вас есть 5 минут.

1. Раскольников, 23 года, юрист. Тайна: ищет решение проблем в алкоголе.

2. Базаров, около 30 лет, вечный студент-медик. Тайна: не обладает практическим навыком.

3. Демон, много веков, психолог. Тайна: носитель генетической болезни.

4. Шерлок Холмс, 50 лет, детектив.Тайна: в прошлом наркоман.

5. Илья Обломов, 30 лет, дворянин. Тайна: склероз.

6. Татьяна, 20 лет, безработная. Тайна: гемофобия, когда видит кровь, то впадает в ступор.

7. Анна Каренина, 26 лет. Тайна: убила человека, потому это было необходимо.

8. Маргарита, 30 лет, актриса.Тайна: легкая форма шизофрении.

9. Доктор Франкенштейн, 45 лет, учёный. Тайна: он бесплоден.

10. Скарлетт О’Хара, 25 лет. Тайна: скаут, но безумно боится насекомых, а может и чего-то ещё?

11. Джульетта, 14 лет. Тайна: она слишком юна для тайн, разве что иногда врёт родителям.

12. Андрей Болконский, 34 года, унтер-офицер. Тайна: склонен к злоупотреблению полномочиями, поэтому жесток.

13. Леди Макбет, 24 года, вдова. Тайна: вам оружия недостаточно?

14. Печорин, 25 лет. Тайна: убивал, а значит знает вкус крови.

15. Асоль, 20 лет. Тайна: клаустрофобия.

16. Онегин, 26 лет.Тайна: Генофоб – боится женщин.

17. Ромео, 17 лет. Тайна: неплохо разбирается в яде, все проверили то, что вы пьёте?

18. Филипп Преображенский, 55 лет, хирург. Тайна: почти создал элексир бессмертия, уже опробовал на собаке, успешно.

**Примечания:**

– если выгоняют Шерлока Холмса, то обращаем их внимание на то, что он человек, который умеет находить выход из любой ситуации. В ту секунду, когда я вводила код в бункер, он по движениям пальцев смог запомнить его, и как только двери закрылись тут же ввёл его, и оказался уже внутри, пока его найти невозможно, но кислорода стало меньше, поэтому Вам необходимо избавиться от одного из вас. (5 минут на обсуждение) После случившегося, за Шерлоком будут следить каждую секунду.

– ОРУЖИЕ. Когда оружием воспользуется Леди Макбет, оно (с одним патроном) будет предоставлено группе на сохранность. Однако его сможет получить только один участник, кандидатуру которого одобрят абсолютным большинством голосов.

**Тайны раскрываются**

– Один из блоков бункера повреждён одной из бомб, к счастью, эту проблему автоматическая система нейтрализовала, но теперь кислорода стало гораздо меньше. Кислорода хватит лишь для восьми из Вас. Вам придется выгнать сразу троих, кто это будет? У вас есть 5 минут.

Участники покидают бункер

– Вы находитесь в бункере уже полгода, кто-то из Вас очень сильно пострадал, кто же из Вас способен на такое? У вас есть 3 минуты.

– (Имя того, кого выбрали) нужна медицинская помощь, кто из вас способен её оказать?

*Её может спасти или Скарлетт, которая проходила курс по первой помощи в школе скаутов вместе с Карениной, или Преображенский. У Карениной есть лишь лекарства, но нет медицинского образования. Базаров – теоретик, но не практик.*

– *если нет благоприятных героев, то герой погибает, если есть, то остаётся в игре, но лишается права голоса.*

– Прошло ещё два месяца, вы освоились, узнали друг друга лучше, но снова программа дала сбой и требует избавиться от двоих, кто это будет?

*Участники покидают бункер*

*Программа выбирает двоих, кто-то из них будет обречён на гибель.*

– Прошло 9 месяцев, вы находитесь на грани ужаса и предвкушения свободы. Но в программе должны остаться лишь сильнейшие из Вас, к сожалению, непредвиденные потери не были запланированы, поэтому программа вновь требует избавиться от двоих участников. Кого вы готовы отправить в ядовитую ловушку? У Вас есть 5 минут*.*

*Участники выбывают*

**Методические рекомендации**

Можно добавить ещё раунд с провозглашённым судьёй, который самостоятельно примет решение, кто покинет бункер. Участники сначала выбирают того, за кем они готовы следовать, того, кто всегда принимал верные решения. А позже он принимает решение, кто покинет бункер.

– Сколько раз вы стояли на краю? Почему Вам удалось зайти так далеко? На что Вы готовы ради победы? Решающее голосование, (количество участников, чтобы осталось 2) из вас покинут бункер за месяц до спасения.

*Участники покидают бункер*

**Завершение игры**

– Поздравляю, вы дошли до конца, но смогли ли вы спасти человечество?

**Методические рекомендации**

Игра завершается тогда, когда остаётся два участника, важно помнить, что при любом исходе участники погибают. Соблюдение данного условия будет положительно воздействовать на последующую рефлексию.

*Один из вариантов:*

Если осталась только Джульетта, или только Ромео, то второй покидает бункер, т.к. без любви невозможно жить.

Если остаётся Онегин, а Татьяна погибает, то Онегин уходит из бункера в тишине, ночью, оставив лишь записку: «Простите, но я недостоин».

**Рефлексия**

– Какие обитатели бункера остались в живых, а какие «отправлены на тот свет»? Каждый из выборов нужно аргументировать. Какие техники влияния были использованы участниками при отстаивании своих позиций? Была ли это манипуляция или использовались такие способы, как аргументация и просьба?

Что вы чувствуете сейчас и что чувствовали во время игры? Было ли вам страшно/весело, напряженно/комфортно?

Как вы понял своего персонажа? Удалось ли вашему персонажу чего-то достичь в игре? Почему вы голосовали/настаивали на одном из участников в качестве кандидата на «выбывание»?