

Методические материалы  
сообщества приемных семей «Китеж»



## «Развивающая ролевая игра как метод воспитательной работы в сообществе приемных семей «Китеж»



при поддержке

**фонд  
обнажённые  
сердца**





## Содержание

Что такое сообщество приемных семей «Китеж» .....2

Воспитательный смысл ролевой игры .....5  
и педагогические механизмы ее влияния  
на развитие ребенка

Методика организации ролевых игр .....8  
педагогической направленности  
для подростков

Педагогический смысл детской игры .....12

Приложение 1 .....19  
Сценарий ролевой игры «Золотой век»

Приложение 2 .....27  
Английский музыкальный лагерь «Mind The Gap!»

## Что такое сообщество приемных семей «Китеж»

Ученые-педагоги, психологи пишут о кризисе современного детства; философы и социологи дополняют это утверждение и говорят о кризисе современного человека вообще в ситуации утраты ценностей и смыслов жизни, отсутствия социальных гарантий, возможностей для реализации себя как творческого субъекта.

В этой ситуации возникновение **новых форм** социальной или социально-педагогической организации может стать одним из решений проблемы вхождения ребенка и молодого человека в общество и его последующего осмысленного и ответственного существования в нем.

**Сообщество** – это новая семейная форма устройства детей-сирот, социально-педагогическое сообщество, в котором впервые в пределах одной воспитательной системы объединяются основные институты воспитания ребенка: (приемная) семья и школа, система внеклассного воспитания и др.

Объединение их внутри одного поселка позволяет создать для детей-сирот единое ценностное пространство и добиться единства воспитательных стратегий разных институтов, а в результате — усиления их положительного воспитательного влияния.

Семьи в сообществе связаны отношениями дружеского и профессионального сотрудничества и по отношению друг к другу выполняют функцию **психолого-педагогического сопровождения**, профессиональной поддержки. Сообщество как социальная форма открывает новые возможности для того, чтобы более полно воплотить идею сопровождения семьи и не только в кризисной ситуации, а каждодневно. Точнее сказать, идея сопровождения приемной семьи трансформируется в сообществе в идею реального и последовательного сотрудничества семей, которые вместе формируют стратегии воспитания, управления сообществом, вместе накапливают профессиональный и жизненный опыт, развиваются лично.

Профессиональное и дружеское сотрудничество семей позволило накопить значительный опыт воспитания детей, разрешения кризисных ситуаций в общении с детьми, формирования среды для развития, использования потенциала коллектива для становления индивидуальности. Этот опыт уже используется другими семьями, которые прошли школу приемных родителей или получили консультацию в Китеже.

**Статус** каждого педагога в сообществе **многофункционален**: он не только профессиональный педагог, но и родитель, психолог, наставник, руководитель самодеятельности – в зависимости от его склонности и квалификации. Совмещение родителем ролей ведет к существенному изменению образа жизни родителя: профессиональная и личная сферы его жизни переплетаются в единое пространство, в котором он взаимодействует с ребенком

и другим взрослым не в силу выполнения своей профессиональной роли воспитателя, учителя, а в силу того, что это и есть главное содержание его жизни. Хотя в данном случае правильнее сказать о взаимовлиянии и взаимодействии детей и взрослых как участников воспитательного процесса.

Государственная **школа** Китежа, в которой обучение ведут родители-педагоги, существует в течение десяти лет и за это время выработала систему обучения, включающую традиционные и новаторские методы обучения, выработанные педагогами сообщества, взятые из практики новаторских школ.

Традиционная классно-урочная система занятий в школе Китежа дополняется методами групповой работы, проектной деятельности, формами взаимообучения школьников. Обучение детей в сообществе всегда включено в контекст воспитания: в школе, семейного, внеклассного воспитания. Именно это обеспечивает его связь с реальной практикой жизни ребенка, формирует мотив к учению.

Задача Китежа — воспитать такую личность, которая способна творить собственную жизненную траекторию, влиять на обстоятельства своей жизни путем методичных усилий и стараний; иными словами, помочь ребенку осуществиться в качестве **субъекта — творца собственной жизни**.

Недостаточное развитие этой способности часто не позволяет детям-сиротам и даже детям из благополучных семей достичь успеха жизненной реализации. Дети-сироты же особенно нуждаются в том, чтобы иметь специальное пространство, где бы они могли в безопасном окружении тренировать качества субъекта.

Теория и практика педагогики выработала механизмы обеспечения такого тренинга: детское самоуправление, формирование системы перспективных линий А. С. Макаренко, включение детей в систему общественно значимой, оцениваемой обществом деятельности, в принятие ответственных решений относительно жизни коллектива и собственной жизни. Именно это полагают и до сих пор основанием развития ребенка как человека ответственного и способного впоследствии быть хозяином собственной судьбы.

В рамках небольшого сообщества развивающаяся личность имеет возможность конкретного творческого проявления в качестве субъекта и организатора собственной жизни через механизмы самоуправления: участие в принятии решений, поддержка инициатив. Выдвигая инициативу, которая встретит поддержку, участвуя в конкретном улучшении окружающего мира (материального и мира отношений), ребенок получает личный опыт формирования собственной жизни и характера. Опыт поведения как субъекта, который понадобится по выходе в самостоятельную жизнь.

## Развивающая ролевая игра как метод воспитательной работы в сообществе приемных семей «Китеж»

### Воспитательный смысл ролевой игры и педагогические механизмы ее влияния на развитие ребенка.

Любимцева Ю. С.

Кандидат педагогических наук,  
учитель МКОУ «Китежская средняя общеобразовательная школа»

Интенсивное развитие ролевых игр в «Китеже», их естественный расцвет внутри педагогической системы сообщества органичен тому фундаментальному принципу, который лежит в основе жизнедеятельности сообщества, — объединения и неформального участия детского и взрослого сообществ в жизни друг друга.

Ролевая игра в структуре жизнедеятельности сообщества является одной из самых ярких и праздничных форм такого участия, событием встречи детей и взрослых как бы вне обыденной, будничной действительности, в особом карнавальном пространстве игрового действия.

Концепция карнавала, разработанная, как известно, в философских и литературоведческих трудах М. М. Бахтина, предполагает временное освобождение участников (как взрослых, так и детей) от традиционных **ролей**, в которых они выступают в обычной жизни, — ученика, одноклассника, семейных ролей. Вместе с освобождением от привычной социальной роли происходит также выход из системы привычных **деятельностей** (профессиональной, учебной и др.), в которых традиционно участвует человек, как взрослый, так и ребенок. Таким образом, участник игры вступает в «иное», открытое пространство игры, содержание которого и собственную роль в нем он будет вырабатывать совместно с другими участниками в процессе игрового действия.

С момента пересечения границы (временной и пространственной), отмеченной ритуалами приезда и встречи участников, их размещения в игровых локациях, процесс **принятия новых ролей** и становления игровой иерархии персонажей активизируется, начинаются игровые действия. Отметим, что этот процесс одинаково включает как взрослых мастеров игры, так и участников-детей, в обратном случае иллюзия жизнеподобия игрового мира будет нарушена.

По известным законам карнавала для участников игры возможно принятие самых необычных ролей. Так, ребенок может иметь более высокий игровой статус, чем взрослый (полководец, правитель), иной возрастной, социальный, профессиональный статус.

Тот же принцип действует и в управленческой системе взрослых: в выработке педагогических, организационных решений принимают участие все участники процесса, разделяя ответственность.

Уникальность сообщества приемных семей определяется тем фактом, что это пространство, специально созданное для сближения и объединения детского и взрослого сообществ, формирования общего пространства событий, где события детской жизни не являются для взрослых мероприятиями, которые они организуют для того, чтобы оказать воспитательное влияние, а являются действительными событиями их жизни, которые вовлекают взрослого не только как функцию, но сущностно, как человека. Такое сближение позволяет не только взрослому, но и ребенку в меру его возможностей, быть создателем окружающего мира отношений, событий. На этой основе возникает **диалог** между детьми и взрослыми как нормальная форма их взаимодействия и **неформальность** как особое качество отношений.

Анализируя своеобразие сообщества приемных семей и его принципиальное отличие от других форм устройства детей — сирот, основатель сообщества Китеж, журналист, писатель и педагог Д. В. Морозов осмысливает 20-летний опыт педагогической деятельности сообщества как опыт «строительства социального организма»<sup>1</sup>, указывая на экспериментальный характер этого начинания, подчеркивая принципиальную незавершенность и поисковый характер жизнедеятельности сообщества как его сущностную характеристику. Сообщество — «длительный эксперимент... по созданию мира, целиком ориентированного на развитие личности ребенка, ...продолжая оставаться педагогическим и социальным экспериментом, он (Китеж) обрел неоспоримые черты реальности, став домом и источником вдохновения для взрослых и детей»<sup>2</sup>.



249650, Калужская область,  
Барятинский район, пос. Китеж

Глава НПППС «Китеж»  
Аникеев Максим

к.п.н., 8-960-523-86-90  
info@kitezh.org  
www.kitezh.org



249163, Калужская область,  
Жуковский район, деревня Орион

Глава НПППС «Орион»  
Кузьмина Мария

8-960-523-86-93, orion@kitezh.org

Координатор детских программ  
Дуванова Арина  
8-965-700-04-98,  
deterion@gmail.com

<sup>1</sup> Морозов Д. В. Поколение Китеж. М., 2008. С.48.

<sup>2</sup> Морозов Д. В. Воспитание детей в развивающей среде Китежа. М., 2007. С.150 -163.

Переход из сферы обыденной, бытовой жизни в «иное» пространство игры не осуществляется исключительно условно, здесь необходимы элементы театрализации: оформление пространства, сотворение игрового мира, которое продолжается в течение всей игры. До ее начала задаются лишь некоторые ориентиры, система эстетических и смысловых доминант будущего игрового мира. Также и образы персонажей нуждаются в подробной разработке, оформлении и отыгрыше.

Абстракция игрового мира обретает материальное выражение вместе с появлением оформленных лагерей, ключевых локаций игры, символических деталей (флаги, крепости, символы), игрового оружия, костюмов главных героев и элементов костюмов участников.

Иными словами, соблюдение требования жизнеподобия подготавливает будущее событие встречи участников игры в новых статусах.

**Сюжет** ролевой игры не существует как жестко заданная, линейная последовательность событий; его сущностное свойство — интерактивность. Это означает, что сюжет реализуется как последовательность взаимосвязанных событий, событийных доминант, в каждой из которых дальнейшее развитие сюжета может идти в нескольких направлениях. Сюжет игры может быть нелинейным, когда параллельное сюжетное действие разворачивается в двух-трех разных игровых локациях.

Интерактивный сюжет ролевой игры, его структура, основные сюжетные положения отсылают нас к текстам древних эпосов разных народов, а также к волшебной сказке. Точнее сказать, основная структура сюжета игры представляет собой нанизывание широко известных в мировой литературе древнейших сюжетных фрагментов и ситуаций таких, как сражение за Родину, победа в бою и победный пир, похищение героя/героини, нахождение героя под властью темных сил, появление двойника, предательство, выбор, сватовство, нарушение клятвы, спасение культурного героя и др.

В момент разыгрывания батальных сцен особо активизируются образы поддержки, объединения, образы причастности игроков высокой идее (спасения государства, помощи культурному герою).

Такой структуре сюжета соответствует и система персонажей: культурный герой, представитель злых сил, проводник, мудрый правитель, волшебный помощник и др.

Набор перечисленных сюжетных фрагментов составляет общий фонд, из которого отдельный ребенок или коллективное сознание детской группы черпает материал для творения игровой реальности. Высокая степень свободы реализации для детей в игре позволяет проявиться и реализоваться глубинным потребностям их природы.

Сценарий первоначально задается группой разработчиков («Конструкторским бюро ролевых игр»), далее полноправными участниками разработки и осуществления сюжета становятся игроки. Результатом их сюжетного творчества становится воплощенная игра во всей полноте ее материальной реализации.

**Движение и развитие сюжета** в условиях интерактивного сценария ролевой игры обеспечивает **инициативное действие** участника или объединения игроков, которое несет для участника опыт принятия на себя решения трудной задачи. Например, группа не может выполнить игровое задание, не найдя достаточно красноречия, чтобы убедить вражеский стан вернуть похищенного ранее игрока, но с непредусмотренной инициативой выступает отдельный игрок, которому удается достичь желаемого.

Это органичное движение сюжета требует искусной работы мастеров игры по сопровождению, поддержке и контролю развития игрового действия.

Такое сопровождение обеспечивается через систему коротких собраний-планерок мастеров игры в течение дня, в рамках которых отслеживается групповая и индивидуальная динамика игрового процесса.

Момент окончания игры сопровождается процедурой выхода игроков из их ролей, называемой **дероллингом**. Этот момент может быть оформлен разнообразными способами, например, перечислением настоящих имен участников игры на общем завершающем собрании, созданием короткого видеоролика, где запечатлены высшие точки игрового действия, его наиболее эффектные и запомнившиеся моменты и указывается соотношение реальных и игровых имен участников.

Здесь совершается ритуализированное обратное пересечение игроками границы между обыденным миром и миром игры, возвращение к реальным социальным ролям и в привычную систему деятельности, но с новым опытом социальных отношений, переживаний и рефлексии, обретенным в игре.

Можно предположить, что потребность психического развития ребенка, которой отвечает участие в игре и его выраженный интерес к ней, — это потребность освоения в режиме игры фундаментальных, **предельных категорий** человеческого бытия: опасность, сражение, смерть, торжество над поверженным врагом, жертва ради других людей и т.п.

Итак, по мере развертывания сюжета в результате инициативных действий игроков происходит освоение фундаментальных категорий человеческого бытия и интенсивное проживание его предельных категорий. Так игра способствует решению задачи приобщения ребенка к культурному опыту взрослого сообщества, его соучастия в общечеловеческом культурном опыте.

## Методика организации ролевых игр педагогической направленности для подростков.

Мазурова М. А.

Мастер-разработчик ролевых игр в сообществе приемных семей «Китеж»,  
учитель МКОУ «Китежская средняя общеобразовательная школа»

Любимцева Ю. С.

Кандидат педагогических наук,  
учитель МКОУ «Китежская средняя общеобразовательная школа»

Одним из методов педагогической работы и частью целостной воспитательной системы сообщества приемных семей «Китеж» являются развивающие ролевые игры. Игры разрабатываются и проводятся творческим коллективом «Конструкторского бюро ролевых игр» (КБРИ), которое объединяет педагогов «Китежа» — мастеров игры, старших воспитанников «Китежа» в статусе наставника, опытных игроков.

Ролевая игра в сообществе «Китеж» — это интерактивный динамический спектакль с открытым финалом и возможностью выбора и изменения хода игровых событий. Основу ролевой игры составляет свободный сюжет на выбранную тему, который разыгрывается детьми и взрослыми-участниками в специально отведенное время в пределах обозначенной территории. Основой сюжета ролевой игры могут стать исторические события, произведения художественной литературы в жанре фэнтези, фантастического, исторического романа, эпосы разных народов, а также компьютерные игры.

Это не означает, что задача участников ролевой игры — максимально воссоздать вымышленный мир того или иного фантастического или исторического романа, но предполагает только условное воспроизведение некоторых известных участникам игры характеристик и свойств игрового пространства, его законов и правил, его эстетики и речевого дискурса. Все это составляет формальную сторону игры, но содержание ее и смыслы формируются внутри событийной общности игроков-детей и мастеров игры. Судьбу игрового мира, движение сюжета в том или ином направлении определяет свободное инициативное действие игроков, их объединений.

### Ролевая игра предполагает:

- Элемент театрализации.

Игроки действуют подобно актерам — участникам интерактивного спектакля, когда происходит отождествление игрока со своим персонажем, а действия и поведение конструируются исходя из логики характера персонажа, а также потребностей развития данного ребенка;

- Условность моделирования.

Реальные действия заменены условными, игровыми действиями. Например, касание спортивным мячом во время поединка определенным образом считается «смертельным ударом» и предполагает выбытие игрока на некоторое время из игры; экономическая система игрового мира предполагает оборот игровых денег и т. д.;

- Масштабирование времени и пространства.

Время, отведенное на игру, конечно, поэтому некоторые игры «ускоряют» время, устанавливая определенное временное соотношение, например, день игры соответствует неделе реального времени. Территория, отведенная для игры, также ограничена, в пределах этой территории размещаются ключевые игровые позиции;

- Работу в группе.

Обычно ролевая игра представляет собой взаимодействие команд или отдельных игроков с командой. В зависимости от тематики игры, данная команда игроков символически представляет собой то или иное государство, организацию, группу искателей и т. п.;

Первым этапом подготовки ролевой игры является выбор темы, создание сценария игры, разработка системы персонажей мастеров. Эта работа осуществляется мастерами игры в рамках деятельности «Конструкторского бюро ролевых игр» в сообществе приемных семей «Китеж».

Мастерами игры являются педагоги и дети старшего и среднего школьного возраста в статусе наставников, неоднократно принимавшие участие в ролевых играх. Кроме того, для помощи в организации игры привлекаются студенты педагогических и психологических специальностей. Члены этого творческого коллектива в течение нескольких месяцев до начала игры разрабатывают сценарий и осуществляют подготовительную работу, а в течение игры выполняют две функции:

- выступают в качестве ключевых игроков-персонажей, образы которых подробно разработаны и обеспечивают сюжетное движение, поддерживают динамику игрового действия;
- выступают в качестве наставников, обеспечивающих и организующих воспитательную работу с игроками (интерпретация игровых событий, встречи-рефлексии, анализ событий дня и поступков героев).

Игровое пространство оформляется в соответствии с тематикой игры (например, разыгрываемой исторической эпохой) до начала игры, а также в процессе игры (например, создание деревянной крепости игроками, оформление лагеря, создание декораций). Изготавливаются соответствующие характеристикам игрового мира декорации, оружие, костюмы или элементы костюмов игроков.

Для каждого «рядового» участника игры также проектируется определенная роль, выбирается имя, разрабатывается индивидуальная предыстория игрока. Вся эта подготовительная работа продлевается ребенком-игроком старшего школьного возраста самостоятельно или при помощи мастеров игры.

Конструируется и оформляется не только внешний облик персонажа и материальное пространство игры, но и внутренняя логика характера персонажа, которая будет определять его игровые поступки.

Подготовительная работа по созданию игрового пространства заключает в себе педагогический потенциал, поскольку ребенок занимает в этом процессе активную, творческую, созидательную позицию. Своими руками он формирует игровой мир вокруг себя вместе с другими игроками, исследует собственную роль, принимая на себя ту роль, которая соответствует его психологическому статусу, потребностям его развития.

Так, стеснительный и замкнутый ребенок может попробовать себя в качестве лидера; ребенок, имеющий поведенческие трудности, склонный к агрессивному поведению, может под контролем мастеров игры до определенной степени реализовать негативные стратегии поведения в социуме и получить адекватную социальную реакцию. Именно личный опыт при условии его рефлексии под руководством мастера становится основанием формирования новых, конструктивных и социально одобряемых стратегий поведения.

Вступление в игру связано для ребенка с прерыванием обыденного течения его жизни и переходом в пространство, условно обладающее иными характеристиками, в котором действуют другие законы. Это пространство яркой, интенсивной, динамичной жизни, в которой каждое действие игрока вызывает изменение в игровом мире, отношениях игроков и приносит быстрый «ответ» мира, реакцию коллектива.

Факт условного перехода в «другое» пространство, пересечения границ обыденной жизни создает психологические предпосылки для проявления ребенка в нехарактерных для него ролях, а также дает возможность ярко и полно реализовать ту или иную стратегию поведения и испытать всю меру ответственности, связанную с этим, в безопасной ситуации.

Личный опыт, который при этом получает участник, вполне реален и может быть далее перенесен в повседневную жизнь ребенка.

### **Какого рода полезный опыт может получить ребенок в ролевой игре?**

- взаимодействие с другими участниками, опыт выработки коллективного решения, опыт инициативного поведения;
- преодоление трудных ситуаций морального выбора, требующих напряжения умственных, физических сил ребенка;
- принятие ответственности (игровой) за других людей;
- преодоление препятствий и переживание успеха, победы;
- деперсонализация и развитие эмпатии.

В сценарии игры должны быть предусмотрены несколько способов разрешения всех встречающихся ситуаций и соответствующая обратная реакция. Педагогическая составляющая ролевой игры выражается в грамотно подобранной обратной реакции на все действия игроков и ориентации на активизацию выражения их ценностной и социальной позиции. Игрокам дается возможность апробировать любую модель поведения в процессе ролевой игры, однако именно обратная реакция будет определять закрепление или отрицание этой модели поведения. Закрепление позитивной модели поведения может происходить через социальное одобрение и поощрение или порицание.

Сценарий педагогически направленной ролевой игры предполагает постоянное сопровождение ребенка куратором-взрослым, мастером игры. Одним из важнейших моментов игры является осознание происходящих событий, понимание смысла и возможностей, последствий игровых действий.

Мастера игры сопровождают игроков во время всего игрового действия, обеспечивают и активизируют движение игрового сюжета. Они как бы следуют за игроком по сюжету, иногда ненавязчиво направляя, корректируя его действия. Универсальным механизмом влияния в данном случае выступает одобрение или неодобрение как мастеров игры, так и всего детского сообщества, отдельных его групп.

Мастер игры не является статистом или лицом, не вовлеченным в игровой процесс. Напротив, для того чтобы обеспечить возможность влияния мастера на ребенка, их живую связь и взаимодействие, взаимный интерес, мастер выступает в качестве центральной фигуры игры, имеет игровую историю, биографию, тесно связанную с историей игроков; кроме того, мастер игры должен вызывать симпатию, быть артистичным.

### Условия реализации педагогического компонента ролевой игры:

- наличие общего сюжета, разворачивающегося в течение всего срока игры;
- обоснованность наличия каждого персонажа в мире игры и в сюжете, включая персонажей игроков и мастеров игры; логика связи персонажей;
- наличие игровых ситуаций, предполагающих выбор и самоопределение игроков;
- интерактивность сценария игры, возможность изменения сюжета и хода игры в зависимости от действий игроков;
- наличие системы регулирования «общественной жизни»: способов поощрения и компенсации нанесенного ущерба, которые будут органично вписаны в игровой мир (например, денежная премия, благодарность жителей деревни или штраф).

Обобщая сказанное, отметим, что ролевые игры в сообществе приемных семей «Китеж», во-первых, используются для тренинга социальных навыков и способностей детей: лидерских способностей, умения устанавливать социальные отношения, действовать по правилам, принимать решение, общаться с другими детьми и взрослыми, отстаивать свою позицию и др. С другой стороны, опыт участия в ролевой игре используется как основа для рефлексии своего поведения в процессе игровой ситуации, которая позволяет ребенку более безопасно экспериментировать в социуме, нежели жизненная ситуация.

### Педагогический смысл детской игры

Морозов Д. В.

Кандидат исторических наук,  
основатель сообщества приемных семей «Китеж»

Любимцева Ю. С.

Кандидат педагогических наук,  
учитель МКОУ «Китежская средняя общеобразовательная школа»

На первый взгляд может показаться, что детская игра — легкомысленное занятие, которое не может оказывать существенного влияния на дальнейшую жизнь и развитие ребенка, что она не содержит большого развивающего смысла, не так важна, как другие более серьезные виды деятельности, как учение, например, развивающий смысл которых очевиден.

С одной стороны, ребенок, играя, как бы идет по пути наименьшего сопротивления (ведь играть любому ребенку легко, интересно и весело), но с другой стороны, ребенок идет и по пути наибольшего сопротивления, потому что, участвуя в игре по правилам, он вынужден и учится сдерживать свои естественные импульсы и реакции, вырабатывает способность действовать вопреки непосредственному импульсу, тем самым совершая первые шаги на пути социализации внутри человеческого сообщества.

В игре ребенок впервые начинает поступать наперекор тому, что хочется ему прямо сейчас, потому что соблюдение правил в этой ситуации сулит наслаждение от игры, которое привлекает ребенка больше, чем удовлетворение непосредственного импульса.

Поэтому справедливо сказать, что **воля**, способность управлять собой и контролировать свое поведение у ребенка рождается в игре с правилами.

В игре ребенок не только учится действовать в соответствии с правилами, преодолевая натуральные формы поведения, но и учится действовать независимо от того, что он видит, от конкретной ситуации. Иными словами, учится **действовать в уме**, отделять реальный событийный план от воображаемого, проигрывая варианты развития событий, воображая варианты игровых ситуаций. Так рождается человеческая способность действовать как бы «от мысли, а не от вещи», а это есть основа формирования **жизненного плана**.

Развитие этой способности принципиально для всей дальнейшей жизни человека, поскольку неточная или недостаточная картина мира не позволит ему достигать результата и быть эффективным в окружающей его социальной реальности.

Ребенок отображает в режиссерской игре то, что представляет для него первостепенную ценность. Создавая и «оживляя» предметный мир, он воплощает собственные замыслы, своё видение окружающей действительности. Поэтому режиссёрская игра – важнейший фактор социализации дошкольника и в то же время одно из немногих средств, которое позволяет взрослому узнать, каковы ценностные ориентации ребёнка, что его волнует, интересует.

Ребёнок, подобно режиссёру представляет, как будут взаимодействовать разные персонажи, что в результате этого произойдёт, он смотрит на воображаемые события и оценивает их с разных позиций: изнутри игры и извне её, от самого себя. Научившись действовать с разных точек зрения в режиссёрской игре, ребёнок легче овладевает общением со сверстниками как самоценной деятельностью.

Таким образом, режиссёрская игра — естественное средство, обеспечивающее познание и оценку окружающей действительности, децентрацию личности дошкольника, становление его самостоятельности.



Игра для ребенка **способ познания** мира. При этом надо учитывать, что игра для него — это не игра, это реальность.

По аналогии с компьютером можно сказать, что игра позволяет «записывать информацию» сразу по всем каналам восприятия, окрашивая каждое открытие ребенка об окружающем мире, человеческих отношениях и себе самым чувствами, эмоциями.

И поскольку игра приносит удовольствие, то она оказывается самым эффективным способом набора информации о том, как договариваться с людьми о том, как «убегать от волка», о том, как использовать собственное тело, по каким правилам действовать. И мы, взрослые, можем использовать это в своих интересах. Правила и ограничения, которые ребенок в реальности обычно воспринимает с трудом, в игре он освоит легко. Даже такие, как мытье посуды.

Так игра становится для ребенка путем интеграции в сложный мир социальных отношений, норм, традиций. Она вовсе не отмирает по мере того, как взрослеет ребенок, а трансформируется, проникает в реальную жизнь.

#### **Некоторые практические рекомендации по организации сюжетно-ролевой игры с ребенком и конкретные примеры игр:**

Если это мальчик и ему от 4-12 лет, то самый простой способ — это организовать игру в солдатики.

Действуя через солдатиков, мальчик отождествляет себя с командиром, обучается просчитывать свои шаги, отрабатывает приемы действия. Однако на первых порах надо предложить ребенку образ игры, показать, как играть в вымышленном мире с собственными правилами. Для облегчения задачи можно взять фильм, соответствующий тем солдатикам, которых вы приобрели. Например, если вы купили армию, вооруженную мечами, копьями и щитами, то можно показать фильм «Триста спартанцев», «Александр Македонский», при этом обращая внимание на приемы боя, на поведение героев, на построение войск.

Это легко и понятно даже четырехлетнему ребенку, и поэтому в игре он легко сможет воспроизводить образы, увиденные в фильме, тем самым обучаясь работать с ними и делая их частью собственного внутреннего мира.

Если ваш ребенок тянется к танкам, ракетам и самолетам, то можно посвятить время совместному просмотру фильмов про войну, заодно рассказывая о том, с кем и когда воевала наша страна.

Подготовка к игре, покупка солдатиков, игровая битва — все это вместе поможет вам лучше понять своего ребенка, поднимет ваш авторитет в его глазах, решит **проблему общения**.

Игра заставляет задавать много вопросов, и тем самым автоматически приучает ребенка спрашивать у вас то, что ему не понятно, и ценить ваши объяснения, ведь без них он не сможет победить.

Играя с ребенком необходимо быть очень внимательным, потому что то, что для вас игра, для ребенка очень серьезное испытание, и он не хочет проигрывать, хотя по своей детскости и обречен на проигрыш.

Не увлекайтесь объяснениями, не объясняйте слишком много, а обязательно дождитесь вопросов.

Не забывайте, что ваша задача не выиграть, а научить ребенка играть и укрепить ваши отношения, потому в некоторых случаях уместно и проиграть, зато в картину мира ребенка войдет опыт переживания радости победы. Однако нельзя и поддаваться слишком усердно, поскольку это обесценит усилия ребенка.

С **девочками**, как правило, играют мамы. Не обязательно в куклы, хотя именно кукла позволяет даже маленькой девочке поднять свою самооценку, ведь о кукле она сама заботится. И тут есть великолепная возможность через игру объяснить дочке, какие правила существуют в отношениях между людьми в реальной жизни. Вы объясняете, как должна себя вести кукла, каковы правила игры, и дочка привыкает соблюдать эти правила, например, слушаться маму.

Прорабатывайте диалоги, где дочка говорит сразу и за себя, и за куклу, и аккуратно исправляйте ее.

Для того чтобы такая игра была интересной и полезной, совершенно не обязательно покупать дорогостоящих кукол. Очень яркие и дорогие игрушки до какой-то степени уведут внимание ребенка с внутренних процессов на внешние формы, ему начинает казаться, чем больше блеска, тем важнее игра. А вам-то, скорее всего, хотелось бы научить его просчитывать программу поведения и находить правильные цепочки образов, которые ведут к целям.

В последние годы получили широкое распространение **ролевые игры**. Впрочем, и пятьдесят лет назад дети самостоятельно делали себе игрушечные мечи и щиты и с упоением рубились на крыше гаражей и мчались друг за другом по дворам в игре казаки — разбойники.

Ролевая игра, если ее правильно построить и организовать, — это **универсальный целостный метод воспитания, перевоспитания и развития** любого ребенка. Школа иногда может изменить жизнь, личность, а чаще не может, поскольку не всегда у педагогов есть достаточно возможностей организовать воспитательную работу, а родители заняты и тоже не могут всерьез влиять на ребенка за редким исключением. В этих условиях ролевая игра становится альтернативным миром, где ребенок, юноша может безопасно, не боясь быть поднятым на смех, не боясь окончательно разочароваться в себе, может попробовать разные роли, примерить и маску злодея и преступника, и лавровый венок героя, прожить несколько жизней и попробовать разные модели поведения, чтобы найти свою, чтобы убедиться, что он сам волен выбирать жизненные стратегии.

В советское время дети гораздо больше верили, что в их руках — мир, мечтали стать космонавтами и делать мир, который представлялся рациональным, гармоничным, еще лучше.

В такой парадигме было куда легче учиться, делать усилия, видеть вокруг прекрасное. Но современные дети, часто не по собственному желанию, а по обстоятельствам, оторваны как от сообщества взрослых, так и от коллектива детей. Настоящей проблемой стала компьютерная зависимость, когда ребенок проводит у экрана помногу часов, предпочитая виртуальный мир реальному. К сожалению, такое времяпровождение не способствует выработке у ребенка способности действовать в реальном мире, опираясь на окружающих и добываясь своих целей.

Ролевая игра, напротив, предполагает создание специального игрового пространства, игрового мира, где ребенок получает неопровержимые, эмоционально насыщенные образы взаимодействия с окружающими и образы коллективного влияния на мир.

Порою за неделю ролевой игры ребенок получает больше эмоционально насыщенной, на собственном опыте воспринятой информации, чем за год.

В игре ребенок увлечен, включен в коллектив и его взаимоотношения, в борьбу за какие-то детские игровые цели, а на фоне этой увлеченности он готов переносить тяготы и лишения. В семье ребенок может устроить скандал из-за того, что мама неправильно сварила суп, а в игре, в походе, в палаточном лагере он, скорее всего, будет рад простой, приготовленной на костре еде, а потом еще и пойти выполнять очередное игровое задание.

В игровом мире не на кого обижаться, существуют определенные законы и правила этого мира, и на них обида не действует.

Благодаря этому свойству игрового мира, ребенок осваивает, например, важный и необходимый для дальнейшей жизни образ смирения

и послушания. Этот образ нередко совершенно отсутствует в картине мира современного ребенка, а в особенности ребенка, пережившего трудную жизненную ситуацию.

И действительно, в современной реальности ребенку и неоткуда взять образ послушания. В традиционном обществе эта проблема решалась просто: не слушаешься — волк унесет. И съедали, и уносили.

Иная ситуация сейчас: многие семьи ведут битву о том, кто в доме хозяин. Не всегда родители настолько уверены в своей системе ценностей и последовательны в своих воспитательных воздействиях, что могут устанавливать свои правила и передавать ребенку ценные для них образы действия, поведения, традиции.

В этом отношении ролевая игра очень полезна для современного ребенка вообще и, в частности, для ребенка, имеющего небогатый социальный опыт, не умеющего взаимодействовать с социумом.

Мир ролевой игры иерархичен, в нем есть начальники, старшие и главнокомандующие; правила игры установлены и известны с самого начала. Те, кто не выполняют правила, лишаются удовольствия игры и покидают ее. Поэтому все правилам подчиняются.

Таким образом, ролевая игра — это мир в миниатюре, в котором ребенок может по собственному желанию опробовать разные жизненные сценарии, в приближенных к реальности условиях выяснить, насколько правильный его собственный образ мира.

Именно поэтому многие родители после игр наблюдают у детей эффект преобразования; в сознании ребенка появляются новые конструкты поведения, образы действия. «Он теперь знает, что читать — это престижно и хорошо», «Спасибо, ребенок начал мыть посуду» и т.д.

Так происходят мощные преобразования в образе мира ребенка, его представление о действительности обогащается. Причем это происходит ненасильственным путем без нотаций и нравучений — ребенок сам хочет участвовать в игре, «втягивается» в пространство игрового мира, несмотря даже на то, что нередко от него требуется напряжение его умственных, физических, эмоциональных сил, преодоление трудностей.

Так в игре ребенок получает опыт победы. Он знает: я могу это (например, преодолеть страх, выступить перед публикой и т.п.), у меня это уже было, я сделал тогда усилие и победил. Из игры этот позитивный опыт переносится в реальность и помогает в жизненном самоопределении.

## Сценарий ролевой игры «Золотой век»

Мир игры «Золотой век» представляет собой воображаемую Россию 18-ого века времен правления императрицы Екатерины II. Этот мир создан мастерами «Конструкторского бюро ролевых игр» и не имеет какой-либо первоосновы (книги, игры или фильма). История этого мира в целом повторяет реальную историю России, однако отдельные моменты могут сильно различаться с реальными историческими событиями. Самое главное отличие от реальности заключается в уровне развития науки и техники. В мире золотого века люди активно используют энергию пара, знают электричество, достигли фантастических успехов в механике, пневматике и оптике. Кроме того, в мире «Золотого Века» существуют и силы, действие которых не поддается научному объяснению. Однако проявления таких сил (назовем их «магией»), крайне редки.

Непосредственное действие нашей игры развернется на воображаемых просторах южного Урала и Сибири. Несмотря на то, что Россия уже давно присоединила эти территории, они остаются достаточно дикими и малоизученными. С одной стороны, они находятся далеко от европейской части нашей страны, и поэтому здесь не всегда действуют порядки и законы Российской Империи. С другой стороны, этот край очень важен для России, поскольку богат полезными ископаемыми и ресурсами, так необходимыми для развития страны. Поэтому эта земля становится промышленным и заводским центром страны, а вместе с тем и благодатной почвой для торговцев и изобретателей. Официальный Петербург осознает важность этого места и поэтому всячески пытается укрепить его присутствием здесь представителей привилегированного класса дворян, а также бюрократической и военной машинами империи. Однако, несмотря на это, Южный Урал и Сибирь остаются в основном пристанищем авантюристов-изобретателей, охотников за свободой и наживой. Одним словом, идеальным местом для нашей игры.

В нашей игре существуют три «города», в которых будут проживать игроки. Каждый из городов имеет строго определенный социальный характер и населен определенным типом людей. Екатеринбург — административный центр провинции и резиденция губернатора (что является исторической неточностью, поскольку таким местом в то время был Оренбург). Основная часть населения Екатерининбурга — это дворяне, чиновники и горожане. Ревда — город-завод. Здесь проживают купцы, изобретатели и инженеры. Ишимская укрепленная линия, или просто Ишим, станет домом для казаков. Каждый город имеет свою уникальную сюжетную линию, переплетаясь между собой, эти линии создают общий сюжет.

## Общая завязка

1780 год. Прошло 6 лет после подавления восстания Пугачева, но жизнь в Сибири ставит перед людьми все новые и новые вызовы. Присмиревшие казаки по-прежнему не довольны политикой, проводимой в их отношении Петербургом. Открыты крупнейшие в мире месторождения императрита — невероятно ценного минерала, используемого в паровых и электрических механизмах. Уральские инженеры, сами того не подозревая, стоят на пороге открытия, способного изменить весь мир. Коренное население этих земель притесняют русские колонисты. Дворянство пытается поставить весь Урал и Сибирь на службу российской короне, но эти земли слишком своевольны, дики и богаты, чтобы просто стать сырьевым придатком великой страны. Возможно, именно поэтому европейские державы проявляют к ним в последнее время очень пристальный интерес. Осознавая всю сложность ситуации, важность губернии, с визитом сюда направляется сама императрица Екатерина Великая.

## Инженеры-купцы.

Вместе с новостью о визите Екатерины жители Ревды узнают также, что с императрицей едет делегация ученых из Петербургской академии наук, а также немало их иностранных коллег. Они направляются сюда с целью организации большой научной конференции, главным вопросом которой станет вопрос использования колоссальных природных богатств губернии и богатейшие залежи императрита. Ревдинские купцы и инженеры собираются на совет, ведь у них тоже созрели мысли о том, как правильно вложить средства. Глава завода, купец Пётр Акинфиевич Демидов (реальный исторический персонаж), представляет свой проект универсального боевого человекоподобного автомата. Ему оппонирует чудаковатый изобретатель Артемий Ревдинский, которого поддерживает заместитель главного инженера завода — Анна Фридриховна Штерн, немка, решившая приложить свой талант изобретателя здесь, на Урале. Артемий предлагает проект энергоплантации — мощного источника мирной и чистой энергии. В итоге принимается решение строить именно энергоплантацию.

Для этого снаряжается экспедиция с целью изучения залегающих императрита. Экспедиция находит пещеру, бывшую некогда местом пристанища неизвестного местного языческого культа. Изучая пещеру, инженеры находят странный артефакт, напоминающий по форме куб и являющийся потенциальным мощнейшим источником энергии. Куб доставляют в Ревду, изучают и приходят к выводу, что он станет одним из элементов, используемых в механизме энергоплантации. Но необходимы и другие детали, а также деньги и прочие ресурсы. Какое-то время уходит на их сбор. И вот, наконец, все готово для того, чтобы достичь желанной цели. Однако тут оказывается, что собственно хозяин завода — Демидов — отказывается давать

деньги на реализацию проекта. В самый разгар спора происходит нападение на Ревду странных и пугающих существ.

Завязывается настоящая борьба, и когда, казалось бы, ничто не может спасти Ревду, неведь откуда появляется целая армия механических автоматов. Оказывается, Демидов втайне создавал её и потратил на это все добытые ресурсы, невзирая на то, что было принято совсем другое решение. Автоматы уничтожают нечисть. Далее следует разговор Демидова с жителями Ревды, в котором он говорит, что их мнение ему не указ и что он сам знает, на что тратить деньги и силы. После этого он забирает при помощи автоматов куб и скрывается в неизвестном направлении. Жители Ревды чувствуют себя потерянными и обманутыми. Им нужен лидер. Формально им становится первый инженер Блинов. Он робкий и нерешительный, однако отказывается уступить лидерство кому-то еще. Он принимает решение готовиться к обороне города, но действует медленно и нерешительно. В итоге город выдерживает еще одно нападение Демидова, который на этот раз ведет в бой не только автоматы, но и ту самую нечисть. Город выстоял, но ценой больших потерь, боевой дух жителей Ревды сильно упал. Необходимы решительные действия, особенно со стороны лидера. Но Блинов испуган и способен только мямлить. Здесь роль лидера берет на себя Штерн. Она организует разведку и узнает, что Демидов с кубом укрылся в тайном скиту. Организованная и решительная атака ревдинцев ломает сопротивление подручных Демидова; его силы разбиты, но самому негодю удается бежать, прихватив с собой самое ценное, в том числе и куб. Изучая убежище Демидова, ревдинцы узнают, что он принадлежит к секте кромешников — таинственной и могущественной организации, использующей древнюю магию для достижения корыстных целей. За этой новостью наших героев и застаёт известие о том, что матушка-императрица прибыла в Екатеринбург.

## Казачество

Шесть лет прошло после подавления восстания Пугачева. Часть требований, которые выдвигали казаки в ходе восстания, были выполнены, однако казаки продолжают терять свои привилегии и самобытность, все больше превращаясь в шестеренку внутри военной машины Российской Империи. В казачьих крепостях и станицах не все спокойно.

Ишимский атаман Федор Федотыч Чумаков (реальная историческая фигура) сам некогда выбрал путь царской службы вместо кровавой вольницы и совершенно не одобряет бунтарские настроения в Ишиме. Однако дальнейшие события перевернут все с ног на голову.

Леса, горы, тайные убежища, пещеры и шахты после бунта полны всякого сброда, разбежавшегося из Пугачевской. Эти бандиты окончательно потеряли совесть и продолжают терроризировать губернию. Ишимские

казаки получают поручение из Екатеринбурга подавить сопротивление одной из таких шаек. Причем разведчики рассказывают, что банда эта хранит у себя утерянную «царскую казну» — золото Пугачева.

Не все казаки с радостью стремятся выполнить это поручение военного ведомства Екатеринбурга, поскольку среди бандитов у многих остались знакомые и родственники. Однако послушаться приказа никто не решается. Атака стремительная и удачная. Шайка уничтожена, золото отбито и доставлено в Ишим. Но каково же удивление казаков, когда губернаторские казначеи в сопровождении горной стражи приходят в Ишим, забирают золото, а вместо положенной награды даже спасибо не говорят, мол, служба не за корысть, а за славу должна делаться! Да к бесу такую славу! — возмущаются ишимские казаки, однако не рискуют пока пойти на конфликт с властью. Чиновники, забрав казну, уезжают, и тут приходит весть о нападении на царскую карету, везущую золото Пугачева по пути в Екатеринбург. Наши герои немедленно направляются на место злодеяния, но уже поздно. Царские чиновники пропали, а казна украдена. Как назло, в этот момент на дороге появляется еще один отряд горной стражи, посланный сюда навстречу чиновникам из Екатеринбурга. наших героев обвиняют в нападении на царицыных слуг, называют клятвопреступниками, нарушившими присягу. Гнев несправедливо обвиненных казаков сдерживать трудно, но и здесь осторожному атаману Чумакову это удастся. А также договориться с властями о том, что казаки обещают найти и вернуть пропавшую казну в обмен на прощение.

Дальнейшие поиски казны приводят наших героев на стоянку одного из диких местных племен. С этим племенем происходит стычка, после которой казаки обнаруживают весьма странную вещь: разбитую карету и женщину в богатом походном платье, связанную. Каково же их удивление, когда они узнают, что это не кто иной, как сама матушка императрица Екатерина Великая, слух о приезде которой недавно облетел все округу. Она очень тепло встречает своих спасителей, рассказывает, что на ее кортеж совершили нападение некие дикари и что ишимские казаки спасли ей жизнь.

Екатерину приводят в ишимский стан, где рассказывают обо всех тех несправедливостях, которые творят местные чиновники. Императрица настолько потрясена этим рассказом, что решает не ехать пока в Екатеринбург, а остаться здесь, с казаками, и инкогнито проследить за всеми нарушениями закона, потом взять злодеев с поличным и примерно наказать.

Меж тем пропавшее золото по-прежнему не найдено, и официальные власти облагают казаков дополнительным налогом. Стерпеть такое казаки не могут, и даже атаман Чумаков не в состоянии остановить разбушевавшуюся силу. А императрица как будто бы и рада этому. Только правда должна восторжествовать, и казаки эту правду должны на штыках всей России принести. Ну, а дальше пошло-поехало! Нападения на купеческие «железные» караваны, столкновения с горной стражей, присоединение к бунтовщикам

местных народов, сожженные усадьбы. И чем дальше катится этот бунт, тем больше всем становится понятно, что ни к чему он не ведёт, кроме крови и насилия. И сама царица очень странно себя ведет. Слышно, будто бы она ночами по Ишиму ходит и с кем-то якобы разговаривает и с местными, что присоединились, язычниками, бывает, что-то подолгу обсуждает. А когда императрица приказывает похитить губернатора Ивана Андреевича Рейнсдорпа (реальное историческое лицо) и требовать за него выкуп, тут у некоторых казаков окончательно пропадает желание повиноваться. С такими Императрица расправляется жестоко. Остальные выполняют приказ и похищают губернатора. Испуганный Рейнсдорп окончательно рассеивает все сомнения. Он рассказывает казакам, что женщина, которую они слушают, самозванка и что истинная императрица еще в пути. Эта новость для многих не удивительна, однако Лжеекатерина собирается продемонстрировать ишимским казакам истинную власть. А дальше начинается темный ритуал, посредством которого Лжеекатерина пытается подчинить волю казаков, используя древнюю языческую магию. Однако теперь наших героев уже не проведешь!

Они отказываются подчиниться воле зловещей самозванки, укрываются в ишимском остроге и оказываются взятыми в осаду темными силами Лжеекатерины. Понимая, что одним им не выстоять, они решают послать за помощью в Ревду и Екатеринбург. Самое время повиниться и признать всю неправоту бунта. Ревдинских инженеров на месте нет, а жители Екатеринбурга понимают, что теперь у них с казаками общий враг и что если казакам не помочь, то будет потом только хуже. Дворянское ополчение Екатеринбурга идет на помощь осажденному Ишиму и снимает с него осаду. А самозванку берут в плен. В этот момент объединенные силы казаков и дворян узнают о прибытии истинной самодержицы всероссийской, ее величества императрицы Екатерины Великой.

## Дворянство

Империя расширяет и укрепляет свое влияние в самых разных частях света. От янтарных берегов Восточной Пруссии до серных сопот Манчжурии раскинулись ее владения. Паровые ледоколы бороздят неприступные северные моря, а блестящие выпускники военных академий и лучшие из благородных мужей бьют басурман в Закавказье и Бессарабии и, преодолевая отчаянное сопротивление османов, рвутся к шпильям и куполам Царьграда. Но именно сейчас как никогда важна для России ее сердцевина, ее центр — Урал и Сибирь. Здесь самые крупные залежи императрита, здесь куется оружие победы, здесь несметные богатства и здесь должен установиться порядок и закон.

Однако самая образованная и привилегированная часть русского общества, дворянство, не может не замечать внутренних проблем страны. Знакомые с трудами великих просветителей, они не могут принять

7

действительность в ее безобразии и несовершенстве, кои она являет. В этом противоречии между желанием служить Родине и желанием изменить ее и существует российское дворянство.

Сразу же после того как губернатор Иван Андреевич Рейнсдрп объявил о скором приезде императрицы, стало известно о бале, который дает у себя месье Венсан Лябуль — французский просветитель, герой великой буржуазной революции, весьма состоятельный и харизматичный человек. На балу присутствует весь свет уральской столицы, и екатеринбургское дворянство повержено наповал обаянием, умом и честностью француза. Рядом с ним даже прибывший недавно из Петербурга адъютант Потемкина Александр Дмитриевич Ланской (реальная историческая фигура, один из последних фаворитов Екатерины II), блестящий столичный кавалер, кажется провинциальным помещиком. Он подкупает публику рассказами о великой французской революции, о стране, в которой победили свобода, равенство и братство. Слушая эти рассказы, екатеринбургское дворянство не может не потупить глаза, вспоминая о российской действительности с ее произволом чиновников, казнокрадством, всесильным самодержавием и крепостным правом. А слова месье Лябуля вызывают желание действовать и бороться.

Дальнейшие события, происходящие в Екатеринбурге, все более усиливают в среде дворянства сомнения относительно разумности существующего строя. Сначала губернатор организует присягу на верность российской короне группы местных племен, мирных и безобидных, которые с радостью делятся секретами своей земли, показывая самоцветные жилы и золотые месторождения. А на следующий день приходит указ записать всех жителей этих племен в крепостные, изъять их имущество.

Месье Лябуль с жаром обличает действия властей. И действительно, бюрократическая систем такова, что даже губернатор Рейнсдорп, добрый по натуре человек, ничего не может сделать. Вокруг Лябуля складывается кружок дворян, которые сочувствуют его прогрессивным взглядам. Очень быстро кружок превращается в законспирированную организацию во главе с Венсаном Лябулем, ставящую своей целью спасение России. И есть от чего конспирироваться. Из Петербурга приходят новости, что величайший из российских просветителей, автор правдивого «Путешествия» Радищев попал в опалу и чуть ли не заточен в крепость. Лябуль говорит, что всему виной существующая система, что ее необходимо разрушить, что действовать нужно тайно, осторожно, но решительно. По Екатеринбургу проходит слух, что на самом деле месье Лябуль принадлежит к какой-то еще более могущественной тайной организации. Когда члены кружка спрашивают его об этом напрямую, он не отнекивается и рассказывает, что лучшие люди всех стран объединились в этой организации, что их цель — мир и благоденствие всех людей на земле и что называют они себя масонами. Он рассказывает о них так проникновенно, что у наших

7

героев не остается никаких сомнений в искренности Лябуля. Они даже изъявляют желание присоединиться к масонам, и Лябуль, не долго думая, посвящает их.

Однако что-то настораживает в этом французе. Недаром господин Ланской не доверяет ему и, несмотря на то, что сам является образчиком чести, не вступил ни в тайный кружок, ни в масонскую ложу.

А конфронтация между нашими героями и официальной властью нарастает. Тайный кружок приступает к написанию «Уложения» — своего проекта конституции, в котором Россия видится совсем другой, свободной страной. Начальник полиции организует облаву на наших героев, они вынуждены бежать. Однако совсем скоро события приобретают еще более драматический характер. Лябуль приказывает членам кружка организовать убийство начальника полиции. Начинает литься кровь, и чем дальше заходят события, тем более связанными своими поступками становятся наши герои, а Лябуль из обаятельного просветителя превращается в кровавого диктатора, старающегося разрушить мир и порядок на Урале. Он подолгу и часто отлучается из города, активно пытается вложить в текст «Уложения» идею о широкой автономии российских губерний и чуть ли не о независимости Урала. К тому же Лябуль странно отговаривает екатеринбургских дворян, пытаться решить проблему с бушующим повсюду бунтом казаков. Но с обеих сторон льется русская кровь! А все вместо того, чтоб попытаться договориться, дворяне с казаками ненавистью убивают друг друга. Переговоры, устроенные было губернатором, срываются по вине Лябуля и оборачиваются горящими дворянскими усадьбами. Совсем не о такой свободе и не о таком равенстве и братстве мечтали наши герои.

Наши герои помогают Ланскому проследить за французом и узнают, что тот действительно принадлежит к тайной и могущественной организации, да только это не безобидные и полумифические масоны, а зловещая секта кромешников, стремящаяся к тираническому господству в России и во всем мире. Они используют древнюю магию языческих племен, самые передовые боевые автоматы и стоят за всеми бедами, случившимися в последнее время. В этот момент приходит сообщение из Ишима, в котором казаки каются в своих поступках и просят помощи в борьбе против кромешников. Наши герои решают, что совсем не по-христиански держать зло друг на друга и пора забыть старые обиды, когда Отечество в опасности, и приходят на помощь казакам, снимая осаду с Ишима. Там-то их и застают весть о прибытии в Екатеринбург императрицы Екатерины Великой.

## Общее заключение

Императрица созывает комиссию, в которую входят представители всех сословий, и узнает о событиях, которые творятся в губернии. Она понимает их серьезность и призывает всех жителей объединиться против угрозы кромешников.

У наших героев есть один козырь в рукаве: взятая в плен самозванка, поднявшая казаков на бунт. Императрица лично ее допрашивает, и все узнают, что зовут ее на самом деле Татьяна Харлова (реальный исторический персонаж), что она была соратницей Пугачева и еще вместе с ним тогда прознала про черную языческую магию и про кромешников. Харлова ведет себя нагло и высокомерно, будто бы зная, что ей ничего не грозит. И действительно, в самый разгар публичного допроса, устроенного просвещенной императрицей, на Екатеринбург совершается нападение кромешников. Вражеские полчища ведут сами Лябуль и Демидов. Лябуль совершает покушение и убивает императрицу. В пылу битвы Харлова бежит вместе с двумя другими главными заговорщиками. Нападение отбито, но у всех подавленное настроение, ведь кромешники снова в сборе, сильны как никогда, а императрица убита. И каково же здесь удивление, когда из толпы рыдающих и испуганных фрейлин появляется пожилая статс-дама, как две капли воды похожая на убитую Екатерину. «Ну, полно, полно вам рыдать, жива я, — говорит она, — вот я перед вами, ваша царица, а это мой двойник, моя верная защитница», — говорит Екатерина и склоняется над убитым двойником.

Воодушевленные возвращением законной, мудрой и сильной царицы, жители южного Урала и Сибири под мудрым руководством Анны Штерн, атамана Чумаков и губернатора Реинсдорпа готовятся раз и навсегда остановить угрозу стране и разгромить кромешников. В тяжелой и драматической битве наши герои побеждают зло, спасают страну и возвращают энергокуб. Добро торжествует, казаки получают привилегии и почет, инженеры строят энергоплантацию и обеспечивают ее энергией сотни тысяч людей и механизмов, дворяне предоставляют императрице переработанное «Уложение», и та соглашается с этим документом, принимая его за основу будущих реформ. Заканчивается время разногласий, распрей и непонимания, наступает время труда, сотворчества и мира!

## Приложение 2

### Английский музыкальный лагерь «Mind The Gap!»

- Международный проект, объединивший талантливых студентов из Великобритании, детей из сообщества приемных семей «Китеж».
- Международная команда из девяти профессиональных музыкантов, режиссеров, вокалистов и дизайнеров, многие из которых являются опытными участниками и организаторами Британского музыкального фестиваля Barnstorm Youth Theatre.
- Зажигательная атмосфера музыки, театра и творческий мост между детьми из России и Великобритании.
- Написанная и поставленная детьми музыкальная пьеса на английском языке, которая будет представлена публике в Москве.

### Script: Horace of Arabia (Working Title):

#### Character List:

##### MARKET PEOPLE:

Anna Bernikova — SAVIL	the mother
Majya Belova — ALIYA	first daughter
Mary Holditch — ISRA	second daughter
Alina Voganova — JUDA	youngest daughter
Maksim Nabiullin — SULAIMAN	the old man
Sergey Bokov — ZULFIQAR	the mute hermit
Anna Frost — GALILA	the wanton woman
Nastya Vas'kina — MEHDI	the apothecarist
AMBASSADORS:	
Tomas Kaspar — SIR GERALD	
Vera Lapina — DAME WINIFRED	
Aleksandr Antonov — QUENTIN	the butler

##### SPANISH MERCHANTS:

Joshua Wheeler — CAPTAIN FAUSTO	the evil captain
Tierney Beames — LEON	Rosalie's sweetheart
Anton Lemesenko — DIEGO	the one the sisters fight over
KING'S ADVISORS:	
Diana — CER	
Valeria Vdovichenko — BER	
Nancy Anderson — US	

## SORCERERS:

Bea Pitel — ERIDANUS  
Alisa Buryakovskaya — CYGNUS  
Aimee Bennett — CETUS

the chief sorcerer  
first apprentice  
second apprentice

## PRINCESS:

Nelli Pichugina — ROSALIE

## SMUGGLERS:

Ellie Franklin — SLYZER  
Margot SNATCH  
Lola Clark-Stone — SNEAK

Sergey Vahtin — SECREO  
Mihail Sychev — MUDDLE

## ACT ONE: PROLOGUE

*(3 sorcerers waft onstage. Freeze around crystal ball) (In the 'ball' (silhouetted/shadows on the back of the stage), FAUSTO knocks on imaginary door. JUDA runs to open the door, SAVIL restrains her, nervously opens the door)*

SAVIL: Hello? (FAUSTO hands him a mysterious package)  
SAVIL: What's this?  
FAUSTO: The answers you're seeking are locked inside. (Beat. They walk away. Lights down)

## SCENE ONE

*(In the King's Advisor's Dungeon) (dripping/creaking/rats soundscape by the three KING'S ADVISORS (KAs). Lights up)*

CER: The time has come.  
BER: The time has come to show the world.  
US: The time has come to light the fuse.  
BER: We've been watching.  
CER: We've been waiting.  
US: And now it comes.  
CER: All our dreams  
BER + US: And all their nightmares. (ROSALIE, offstage: Hello!)  
CER: The princess!  
BER: Prepare yourselves.  
US: Be...friendly.

*(ROSALIE enters)*  
ROSALIE: Is everything ready for tomorrow? (KAs look confused and scared)  
ROSALIE: ...the festival?!  
BER: Oh yes, the monthly arrival of merchants to our fair island.  
CER: Raucous.  
US: Smelly.  
BER: RICH. (KAs nod approvingly)  
US: And tomorrow, worse than ever.  
CER: The largest festival this island has ever seen.  
BER: The King's Diamond Jubilee  
ROSALIE: It's going to be great! People will come to celebrate with my father from far and wide.

They're arriving in their thousands!

KAs: Ugh.  
ROSALIE: Could I...please could I go to the harbour and watch the ships arrive in the morning?  
US: You know your father doesn't permit it.  
ROSALIE: But –  
CER: You're not allowed out alone.  
BER: You must stay in the castle, where we can keep an eye on you.  
ROSALIE: Very well, I'll have to wait until the festival. I'll be in my room. Good night.

*(ROSALIE exits)*

CER: Sweet...dreams.  
US: Wheels are turning.  
BER: Cogs in motion.  
CER: Someday soon, she will make us very rich.  
US: Someday VERY soon.  
BER: Everything ends at the festival.

*(Lights go down, soundscape, dripping, creaking etc, fade to quiet...)*

## SCENE TWO

*(In the Market) (COCK-A-DOODLE-DOO! Market soundscape, animals, shouting, etc.)*

GALILA: Parsnips! Parsnips! Get your Potatoes and Parsnips!  
ALIYA: Queenie's ice-cold lemonade!  
MEHDI: Saffron and thyme here!  
ISRA: Chickens, pheasants, three pigeons for a dime!  
JUDA: Dad! Dad! Can I have a sugar toad, dad? Please!

*(ZULFIQAR and SULAIMAN meet surreptitiously)*

SULAIMAN: Same as usual, Zulfi?

*(SULAIMAN passes illegal alcohol, ZULFIQAR hides it under his habit)*

MEHDI: Oregano, tarragon, parsley!  
ISRA: Sausages, ham hock, nice leg of dog  
JUDA: MUM!  
GALILA: Beetroots, yam roots, carr-roots...

SAVIL: Alright, alright Juda. Here's a Docat.  
MEHDI: Sage, soy sauce... oh, hello there young lady.  
JUDA: (shy) A sugar toad, please.  
MEHDI: Here. Have some soy sauce too.  
JUDA: Thanks!  
ALIYA: What time are the ships arriving, mother?  
SAVIL: Erm...  
GALILA: Could be any time. Patience, child.  
ALIYA: I'm NOT a child.

*(ZULFIQAR points wildly, waves)*

SULAIMAN: I think Zulfi can see something.  
JUDA: (climbs a pole) The ships! The ships!  
ALL: Hurray! (SONG: MARKET/SUGAR TOAD)  
MEHDI: Hey, you! Help me with this spice table!  
ISRA: Put up the bunting  
ALIYA: Tie up that goat  
GALILA: How do I look?  
ALL: Erm...



SULAIMAN: LOVELY!  
JUDA: Here they come!

(Enter AMBASSADORS)

DAME WINIFRED: Tally ho!  
SIR GERALD: Fond salutations  
BUTLER QUENTIN: How...quaint.  
DAME WINIFRED: Such a balmy little town.  
SIR GERALD: See the delightfully rustic market stalls.  
DAME WINIFRED: And the humble, friendly natives. (SULAIMAN spits)  
DAME WINIFRED: Oh!  
MEHDI: Could I interest you fine ladies in the finest gold-plated powdered lizard tail? Excellent for curing bowel ailments.  
ALIYA: Queenie's finest ice-cold lemonade served here.  
QUENTIN: Madam, would you like some fresh lemonade?  
GALILA: (to SIR GERALD) Well hello, aren't you a fine specimen of a man?  
SIR GERALD: Good afternoon, madam. My, what a lovely...hat.  
DAME WINIFRED: (to ZULFAQAR, who is meditating): Excuse me, sir, do you happen to know where we may buy a cup of tea?  
ISRA: Haha! Milady, meet Zulfiqar. He's our mute hermit. He doesn't speak.  
WINIFRED: Gosh.  
SULAIMAN: (to ETTIE) Hey lady, would you be interested in a little dealing 'under the table', if you get me?  
QUENTIN: Sorry?  
SULAIMAN: I've got the finest moonshine liquor money can buy.  
QUENTIN: Goodness! No, thank you  
SULAIMAN: Just a game of chess, then?  
QUENTIN: Erm, no.  
SULAIMAN: No need to be so unfriendly  
GALILA: What a handsome moustache.  
SIR GERALD: My, thank you!

DAME WINIFRED: Gerald! Let's go!  
JUDA: (to QUENTIN) Hello. Hello? HELLO!?  
QUENTIN: What! What, you pestilent child?!

JUDA: (scared, gives him flower/balloon/sugar toad) Here. It's for you.  
QUENTIN: Oh!  
SAVIL: I'm very sorry. Is she disturbing you?  
QUENTIN: No, no. She's lovely. Thank you very much.  
JUDA: Welcome to our island.  
SAVIL: Yes, welcome, all of you!

(Enter MERCHANTS, carrying Ambassadors' luggage)

CAPTAIN FAUSTO: (to LADY, DAME and SIR)  
My lady, Gentlemen, welcome ashore. We hope you find your vacation here to be... maravilloso!  
SIR GERALD: I'm sure we will (winks at GALILA)  
LEON: Cap'n, sir, where should we stow this luggage?  
CAPTAIN FAUSTO: Just bring 'em here, I'm sure the welcoming party will be here soon.

(LEON AND DIEGO do big muscly show of carrying luggage. ALIYA and ISRA sigh)

SIR GERALD: Thank you, Captain, for safely sailing us from distant lands with very little bribery and almost no seasickness... (ZULFIQAR rings bell/makes noise/signal)  
MEHDI: The King's Advisors are coming!

(Mad rush – stalls are shut or covered, illegal wares hidden, children hide behind parents, old man hides alcohol under chess table and

starts playing, 'Quick!', 'Hand me that!', 'Why didn't you TELL us they were coming?' etc.)  
(Enter KING'S ADVISORS)

CER: Dame Winifred  
BER: Sir Gerald  
US: Butler  
KAs: Peasants. (JUDA whimpers, hides behind SAVIL)  
BER: I trust you haven't been too disturbed by the vulgarity of our native 'people'.  
QUENTIN: No, they've been quite lovely.  
CER: Indeed?  
US: If you follow us, you'll find much more suitable accommodations in the castle.  
CER: The King awaits your visit with pleasure.  
SIR GERALD: Thank you  
KAs: SNIFF (KING'S ADVISORS exit, followed by AMBASSADORS. QUENTIN and ETTIE shrug and resignedly pick up luggage and follow)  
MARKETERS and MERCHANTS: PHEW! (Start to open stores etc.)  
LEON: Captain, permission to take leave and explore?  
CAPTAIN FAUSTO: Granted. Enjoy yourself.  
SULAIMAN: Could I interest you chaps in a tankard of top-quality rum?  
FAUSTO: Now you're talking!  
DIEGO (Sisters' love interest): Afternoon. I'd like to purchase some of your apples.  
SAVIL: Granny Smith, Cox, or cooking?

### SCENE THREE

(Smugglers emerge from their various hiding places one by one... increasingly comical)

SLYZER: Pssst  
MUDDLE: Pssst (very loudly)

ALIYA: He's...  
ISRA: Wonderful!  
ALIYA: Strong  
ISRA: Handsome  
ALIYA: Exotic  
DIEGO: Golden Delicious please.  
ISRA/ALIYA: He's delicious.  
ISRA and ALIYA: HEY!  
ALIYA: He's mine!  
ISRA: Mine!  
ALIYA: I saw him first  
ISRA: Well I...sold him apples first!  
DIEGO: My, what tasty apples you have, senora.  
ISRA: Six of our finest Golden Delicious.  
ALIYA: And have a glass of cold lemonade, on me.  
DIEGO: How Kind. I expect to be seeing much more of you and your family, senora,  
SAVIL: I expect so too.  
ISRA: We'll wait for you at the festival.  
ALIYA: I'll be under the clock tower.  
JUDA: The festival? Mum, can I go? I want to see the beautiful princess!  
SAVIL: Of course.  
FAUSTO: (to SAVIL) Scuse me, Sir, could I have a word?  
SAVIL: Not now, not now. I've got my hands rather full. At the festival.  
JUDA: Hurray! (They busy about, prepare for the festival, stroll off stage)

ALL: Shhh (they congregate tentatively all carrying loot, taking it in turn to throw items into the centre)  
SLYZER: One fish  
SNEAK: One doll

**SNATCH:** One snake  
**MUDDLE:** Eurrghhh! (jumps into arms of person next to him)  
**SECREO:** One chain

(they all look at **MUDDLE** for his contribution)

**MUDDLE:** One silly hat... ummm... actually, two silly hats  
**SNEAK:** Brilliant! Just what we needed as usual...  
**SECREO:** Hey, I think they are kind of cool. (plays in hat)  
**SLYZER:** Silence! Continue.  
**SNEAK:** Wait you'll like this one... PORRIDGE.  
**SNATCH and SECREO:** Yes! (High five each other)  
**SECREO:** Frankincense  
**SNATCH:** Myrrhh  
**SNEAK:** Gold (They smile at each other)  
**SLYZER:** Where did you get that bizarre combination of items?  
**SNATCH:** Ah, we just nabbed it from three regal gentlemen who were going to visit a baby...  
**SLYZER:** Hmm. Good work anyway. Right, put the rest in the middle now. (They all empty themselves of every bit of swag they have except for

#### SCENE FOUR

(The Princess is disobeying the King's Advisors and dresses as a boy (in her sailor sweetheart clothes) to go to the market. The two apprentice sorcerers are present, helping and advising.)

**ROSALIE:** The sun has nearly risen. It's such a beautiful day and I look SO GOOD.  
**CYGNUS:** Your Lord Father would not agree.

Muddle) Muddle, have you got anything else to show us?

**MUDDLE:** Umm... well... I -  
**SECREO:** Yes?  
**SNEAK:** Cough up, dopey!  
**MUDDLE:** I didn't get anything else. Sorry. I got distracted watching the belly dancers.  
**SLYZER:** (Pause) Tell me what you think of this behaviour Secreo.  
**SNEAK:** I think it's totally unacceptable Slyzer. I think we should punish Muddle.  
**SNATCH:** Me too.  
**SECREO:** I have an idea.  
**SLYZER:** Yes?  
**SECREO:** Let's make him do a belly dance. (They all nod as if it's the best idea ever)  
**SNEAK:** Go on, muddle. We'll provide you some music.  
**MUDDLE:** Umm... (He moves to the centre of the circle)  
**SNEAK:** Put this hat on while you're at it.  
**SNATCH:** Dance, kid, dance! (Music plays, he begins to dance reluctantly wanting to cry. A noise is heard off stage. They all look at each other, gather their things and run off separate ways)

**ROSALIE:** What 'my Lord' Father doesn't know, won't hurt him. (laughs)  
**CETUS:** As your counsel, we should warn you against this.  
**ROSALIE:** Just like you do every market day? You're my closest friends – just because you're now apprentice sorcerers it does not mean you can't keep my secrets! (Sorcerers look at each other wearily.)

**SORCERERS [together]:** Again, your Lord Father wouldn't agree!  
**ROSALIE:** Again, he doesn't need to know! Now help me with my hair.

(Routine ensues to hide hair under hat and make her look like a boy.)

**CETUS:** You do know the trouble you'd be in if you got caught?  
**ROSALIE:** YES! I'm not going to get caught. Besides, Daddy's advisors don't have a clue, they don't suspect anything!  
**CYGNUS:** Are you sure? I never trust those three. Specially the wisest, most loyal men in the land. Says who?!  
**CETUS:** Maybe they were years ago. They're getting old now.  
**ROSALIE:** Like you, do you mean?  
**CETUS:** None of that! There's only a few years difference between us. But we ARE here to keep you out of trouble!  
**ROSALIE:** Everyone has to keep me out of trouble!  
**CYGNUS:** And no one manages it!  
**ROSALIE:** How do I look? (The transformation is complete.)  
**CYGNUS:** Like a young, fresh-faced merchant sailor boy.  
**ROSALIE:** Perfect. Exactly the look I was going for.  
**CYGNUS:** Just a bit too clean.  
**CETUS:** Yes you need a bit of dirt and grime – never done a hard day's work in your life!  
**ROSALIE:** Shhhh! (Jokingly)

#### SCENE FIVE

(In the market) (ZULFIQAR is playing charades with SULAIMAN, GALILA and JUDA)

(There is a sound that someone is coming; the Princess hides as the Chief Sorcerer enters. See apprentices.)

**ERIDANUS:** Ah! There you two are! Slacking off work again. You know this is the Princess' quarters... AND it's time for your lessons.

(ROSALIE emerges.)

**ROSALIE:** It's my fault. I asked them to come and help me. (He looks her up and down.)  
**ERIDANUS:** Still playing these silly games I see. When are you going to grow up? The trouble you'll be in if I told your Father!  
**ROSALIE:** Please don't tell Father!  
**ERIDANUS:** [aside] He probably wouldn't listen to me anymore anyway. Hmm, maybe this isn't the time.  
**ROSALIE:** Oh thank you! (winks at Sorcerers 1 and 2.)

(Noise to signal the arrival of all the merchant ships.. horns, bells etc)

**CYGNUS:** The ships have arrived!  
**CETUS:** The merchants are here!  
**ROSALIE:** I have to go, thank you... thank you!  
**ERIDANUS:** Wait! My lady. I trust you will return and be in a erm... fit state... for the festival tonight?  
**ROSALIE:** Yes! Yes, I will! Goodbye! (Rushes out)  
**ERIDANUS:** What are you two looking so pleased about? Lessons!

**JUDA:** Film! It's a film!  
**SULAIMAN:** Two words.

GALILA: First word...  
 SULAIMAN: Stretch? Grow?  
 GALILA: Twinkle?  
 GALILA: Good work, Suli! Star...gun?  
 SULAIMAN: Star shooter? No? Star battle?  
 JUDA: STAR WARS!  
 SULAIMAN: Ah, well done, Juda  
 SAVIL: Juda? It's lunch time. Come along home.  
 CAPTAIN FAUSTO: Mehdi, my man! I've travelled the seven seas and never found an apothecarist as fine and honest as you.  
 MEHDI: such high praise! What do you want?  
 CAPTAIN FAUSTO: Nothing at all... just a little deal of benefit to us both... I happen to have 'come across' some eighteen barrels of preserved dragon toes.  
 MEHDI: But – how? Never mind, I don't want to know. You sneaky fiend, Alfonso. Name your price.  
 CAPTAIN FAUSTO: Let's discuss it over a bottle of Sulaiman's fine ale.  
 SULAIMAN: (to ROSALIE) Boy! Why are you loitering? Up to no good?  
 ROSALIE: No, sir!  
 GALILA: Suli, lay off. He's just young... and handsome...  
 SULAIMAN: Ahh! A game of chess, Galila?  
 GALILA: (reluctantly) okay.

*(LEON sneaks up and taps ROSALIE)*

ROSALIE: Leon?!  
 LEON: Rosalie!  
 BOTH: Eeeeeeeee! (jump around and hug) (SULAIMAN clears his throat loudly)  
 BOTH: Right, yes, ahem (step away, adopt low voices, look at feet etc.)  
 ROSALIE: How are you? It's been so long...

LEON: Such a long time, I know. I've got such stories to tell you!  
 ROSALIE: Really?  
 LEON: You'll never believe it. I've seen boats made of fire, whirlpools as big as this island, whole flocks of flying horses... but how's it been here?  
 ROSALIE: Well, you know. My father's advisors aren't very nice. But I like hanging out with the sorcery apprentices.  
 LEON: I think of you, you know. Every day.  
 ROSALIE: Me, too. And I've been thinking – I want to come with you next time you leave. I have no freedom here.  
 LEON: But –  
 ROSALIE: But I'm the princess, but I must serve the island. I don't care! I want to have adventures, and see the world, with you.  
 LEON: Ok. Ok, let's do it. I'll get you a place on the ship.  
 ROSALIE: Really?!  
 LEON: Of course, Rosie. I'll smuggle you on if I have to!  
 ROSALIE: Oh, Leon.  
 LEON: Come on, let's get some spiced tea.  
 ISRA: I can't believe that on this whole island there's only ONE handsome man.  
 ALIYA: I can't believe that my SISTER would take my one true love from me! (They pull each other's hair)  
 SAVIL: Girls, girls, please stop bickering. Remember that family bonds are more important than any BOY. Besides, it's lunch time.  
 ALIYA: Humph. What's for lunch?  
 JUDA: Dill.  
 ALL: Hooray!

*(They sit to eat, laughing and talking. FAUSTO knocks at the door. JUDA runs to get it. SAVIL looks scared, stops her, and opens the door.)*

SAVIL: Hello?

*(FAUSTO hands her the package)*

SAVIL: What's this?  
 FAUSTO: The answers you're seeking are locked inside. (freeze)  
 GALILA: RAID!!

*(Screaming and banging. KAs arrive loudly, SAVIL hides the package, marketers/merchants/princess stand in line as if facing inspection, looking guilty)*

CER: Serfs.  
 BER: Low-lifes.  
 US: Filfth.  
 BER: Your petty existence is far below our care.  
 CER: But Princess Rosalie has left the castle.  
 US: We must find her.  
 BER: For her own safety.

*(ROSALIE shakes, LEON holds her hand)*

## SCENE SIX

*(The family opens the package)*

ISRA: Mother, what is that?  
 SAVIL: I don't know.  
 ALIYA: open it!  
 JUDA: I'm scared.

*(They open the package and crowd around the map)*

ALIYA: What is it?  
 ISRA: Some kind of map.  
 JUDA: Look! There's a letter!

US: (to ZULFIQAR) Has she been in the market today? ...SPEAK!  
 SULAIMAN: Please, sir-  
 CER and BER: Quiet!  
 US: Well? (ZULFI looks nervous, then mimes extravagantly)  
 CER: Is he...ill?  
 CAPTAIN FAUSTO: Sirs, there's been no princess in the market today.  
 BER: No?  
 SAVIL: No princesses at all.  
 MEHDI: Not even one.  
 US: Very well. (looks around) You! What is that?  
 SULAIMAN: It's whiskey, sir.  
 BER: I trust you have a license for it?  
 SULAIMAN: Well...  
 CER: I hereby confiscate it in the name of the King.  
 MARKETERS/MERCHANTS: What? Hey!! Etc.  
 BER: Any sighting of the Princess will be reported immediately.  
 US: On pain of...torture  
 CER: We are always watching. (KAs exit)  
 LEON: Quick, you have to get back to the castle!  
 ROSALIE: Come with me?  
 LEON: Yes, of course. (They exit)

SAVIL: (reading) This map speaks from beyond the grave. Given by your father, and his father, and his father's father. It points to treasure unheard of and riches unseen. But beware, friend. Treat with caution the desires of fools and greedy men. This map may lead to more than mere jewels."  
 JUDA: What does it mean?  
 ISRA and ALIYA: We're going to be RICH!

(SNAP! The thing FAUSTO was leaning on broke. He runs away. Everyone freezes)

ISRA: What was that?  
ALIYA: Someone listening.  
SAVIL: I don't like it. We should go and find the treasure now, before anyone finds out.

(DIEGO, whistling, enters)

DIEGO: Good afternoon, the most fair and splendid family on all the

## SCENE SEVEN

(The Ambassadors' plot to find the treasure is revealed)

GERALD: It's jolly sunny here, isn't it Winifred?  
WINIFRED: Rather. I'm most parched. Do you have anything to swig, Quentin?  
QUENTIN: Only this tea, I'm afraid.  
WINIFRED: Well, I suppose that will have to do. (She drinks)  
GERALD: Oh deary me. Seeing you drink that makes me feel I must join you with a tippie. (takes a swig)  
WINIFRED: Charming. Anyway, we have more important things to discuss.  
GERALD: Our 'diplomatic' visit.  
QUENTIN: Our 'lovely jubbly' foreign relations quest.  
GERALD: Indeed.  
WINIFRED: Indeed.  
GERALD: But...  
WINIFRED: But... (They all snigger in a very British way)  
QUENTIN: Nobody must know of our true interests.  
GERALD: Our 'economic' interest.  
WINIFRED: The 'golden' opportunity.

island... sorry, am I disturbing something?

SAVIL: We have to leave now.  
ALIYA: Mummy, can he come with us?  
DIEGO: Um – come where?  
ISRA: Please? Oh please?  
SAVIL: There's no time! Alright, but he must keep it secret.  
DIEGO: Keep what secret?  
SAVIL: Let's go! (Exit, taking the map, but dropping the letter)

(ZULFIQAR comes in, picks up the letter, reads it, looks enigmatic, walks off)

GERALD: The 'glistening' chance.  
QUENTIN: An experience to 'treasure'.  
GERALD: Too obvious Quentin.  
QUENTIN: Sorry.  
WINIFRED: Right-o, first of all we need to get to know the town better, see if anyone knows something of value concerning the-thing-which-we-are-talking-about-without-saying-its-name.  
GERALD: I'm quite the buff on public relations, I can help out.

(Enter FAUSTO)

GERALD: Are we agreed on that then folks?  
WINIFRED: Of course. A-ha! A local! Gerald — take the lead.  
GERALD: (Patronising) DO YOU SPEAK ENGLISH?  
FAUSTO: No, not a word.  
GERALD: He doesn't speak English.  
QUENTIN: Bum.  
GERALD: CAN YOU UNDERSTAND ME IF I TALK VERY SLOWLY AND LOUDLY IN YOUR FACE?  
FAUSTO: Not at all. Sorry, darling.

GERALD: WHAT IF I GO E-V-E-N SLOOOWWEEERRR?  
FAUSTO: (Having fun with them) Slower doesn't help at all. Just give up. See you later.  
GERALD: Ok. Bye then. (To the rest) Sorry chaps, no luck. (FAUSTO stands and eavesdrops)  
WINIFRED: Darn it. If they can't understand English, how are we going to find out where the treasure is?!

ALL: Shh!

## SCENE EIGHT

(Sorcerers see plot to kidnap princess in the crystal ball)  
(CETUS and CYGNUS are casting a spell into the 'crystal ball', ERIDANUS is looking something up in a book and not paying attention.)

CETUS/CYGNUS:  
Come mist, come fog  
Come seeing gauze,  
Guide us, show us,  
Teach us lore.  
Lead us through your shady depths,  
The many paths we long to tread,  
Danger, intrigue, make it known,  
If the little bird the nest has flown.  
Come mist, come fog,  
Come cloud and flame,  
Tell us if... the dog's gone lame.  
(The two collapse into giggles.)  
CETUS: They're not the words you imbecile!  
CYGNUS: I forgot! I forgot the real spell!  
CETUS: Shh! He'll hear! (ERIDANUS looks up.)  
ERIDANUS: It's too late... I've already heard.

(CETUS/CYGNUS are nervous, they know they're going to be told off.)

QUENTIN: Don't you mean the-thing-which-we-are-talking-about-without-saying-its-name.  
WINIFRED: Ah yes, of course. How are we going to find the-thing-which-we-are-talking-about-without-saying-its-name?  
ALL: Hmm (FAUSTO smiles)  
QUENTIN: Hold on, chaps this man was talking English all along...  
GERALD: That means... (FAUSTO scarpers. Their eyes widen and they do a comic British knees-up run off stage).

ERIDANUS: [aside]: I cannot believe this is what my life has become. One of the original sorcerers of the third circle and I'm reduced to this. Teaching two, good— for-nothing sorcerers with no ambition!

(To CETUS/CYGNUS:) ARE YOU NOT TAKING THIS SERIOUSLY?! THIS IS A CAREER. A LIFE PATH. AND YOU CAN'T EVEN REMEMBER A SIMPLE SPELL. And if you want people to take you seriously, you need to stop all this messing around. Learn to behave with some dignity and then they'll show you some respect!

CETUS/CYGNUS: Yes, sir. Sorry Sir.  
ERIDANUS: And your spell didn't even work. A sorcerer needs to create his OWN magic. Why am I teaching these talented individuals?! (Returns to his books)  
CETUS: See what you did!  
CYGNUS: What I did?! That's not fair! You didn't know the words either.  
CETUS: No, I suppose not. He has a point though. We need to act

more like sorcerers and maybe people will take us more seriously.

CYGNUS: Let's ask him for advice.

*(As the approach ERIDANUS, they pass the crystal ball – it starts to smoke/something to indicate the spell is working.)*

CETUS: Wait! WAIT! Look... it's working, our spell was working! We just need to have more faith in ourselves and believe we

### SCENE NINE(a)

*(KAs discuss plot to kidnap princess. Smugglers overhear)*

*(KAs walk on, CER creaking, BER making ghostly howls, US saying 'doom, doom, doom'. The SMUGGLERS are hidden around)*

BER: We've searched the market.

CER: We've checked the castle.

US: We've crossed the whole island.

ALL: Where IS she?

BER: She slips through our fingers

US: Again and again.

BER: Like a snail.

US: Like a snake.

BER: It is vital that we find her soon.

CER: We must have her kidnapped by the festival tonight.

### SCENE NINE (b)

*(The sorcerers unfreeze after seeing the King's Advisors plot in the crystal ball)*

CETUS: This is BIG!

CYGNUS: MASSIVE!

CETUS: HUMUNGOUS!

CYGNUS: GIIII-NOR-

ERIDANUS: Enough! This is lies. What a load of rubbish. They are the

can do it! And act more like sorcerers.

*(ERIDANUS' attention has been caught, he approaches the ball.)*

ERIDANUS: What do you see?

*(They gather round the ball and freeze, Scene 9(a) happens – VERY IMPORTANT that they only see the King's Advisors, the smugglers are hiding, watching the scene take place in real time but the sorcerers are unaware.)*

US: The plan must go ahead.

BER: For their fear and our glory.

CER: For the throne.

US: For the MONEY.

CER and BER: Money.

MUDDLE: MONEY!?

SMUGGLERS: SHHHHH!

KAs: What was that?(Very long pause)

CER: It does not concern u .

US: Keep your minds focused on our task.

BER: The princess WILL be kidnapped.

CER: The ransom WILL be paid.

US: We must keep on searching.

ALL: She WILL be found. (KAs exit)

King's servants, loyal and true. Your spell must have cast a story not the truth; I'm a good teacher and you too can't even prophesize.

CETUS: But...

ERIDANUS: QUIET!

CYGNUS: Rosalie –

ERIDANUS: I won't hear any more! This is a joke. Go and study your prophecies. You must learn your spells. The RIGHT words. NOW. (Exeunt CETUS and CYGNUS.)

ERIDANUS: The Princess Rosalie. I knew those three were up to something! This is my chance. I can

### SCENE NINE (c)

*(Smugglers discuss what to do with their information)*

SLYZER: Pssst

MUDDLE: Pssst (very loudly)

ALL: Shhh

SNATCH: Did you hear that?

SLYZER: Kidnapping the Princess, eh?

SECREO: Holding her to ransom, eh?

SNEAK: Stealing the throne, eh?

ALL: Muddle!

SLYZER: This is serious.

SNATCH: Serious indeed.

SECREO: What do we do?

SNEAK: Should we tell someone?

MUDDLE: We should warn the princess.

SNEAK: More importantly we should warn the king.

SECREO: This could throw the city into turmoil!

SNEAK: And the people.

SNATCH: Without order we would have nothing to smuggle.

MUDDLE: We could be ruined.

SLYZER: We could be made. Do you people not understand. With this information we would never need to smuggle one more thing. We would never have to steal any lousy market goods. We could make a fortune.

SNATCH: How?

SLYZER: This information is worth the value of the life of the princess.

threaten them, they'll have to do what I say... and then once again I can run the country. I will have everyone under my thumb.

*(Evil laugh. Exeunt ERIDANUS (sweeps out because he WILL be wearing a cloak))*

We could use this information however we desire.

SHUSH: We could sell it to the highest bidder.

SNEAK: We could sell it to the King.

SLYZER: Exactly, Sneak.

MUDDLE: But how do we convince him that the information is of value?

SNATCH: Do you know anyone who is better at convincing people than Slyzer?

SLYZER: I don't. And that is why I am going to prove to him that a member of his family is in danger. Then he is sure to go along with it.

SHUSH: And then, the money?

SNEAK: The money. (smiles)

SNATCH: Oh, the money.

MUDDLE: We could split it between us.

SLYZER: And keep it all for ourselves.

ALL: Mmmmm.

SNATCH: (get over-excited) We're going to be rich!

ALL: (all join in with excitement i.e 'I'm going to be rich'/'I'll never have to steal again'/'This is the best news of my life'/'Who would of thought me a rich man?!')

ALL: (realising they are being too loud) Shhhhhhhh. (They hear a noise and scarper) (Exeunt.)

## SCENE TEN:

*(Back at the castle, ERIDANUS tells KAs they have to look for a girl dressed as a boy, KAs have returned to their dungeon to regroup and discuss how to find the Princess.)*

CER: She eluded us.  
BER: Disgraceful.  
US: Despicable.  
BER: We must redeem ourselves.  
US: Find her.  
CER: Catch her.  
BER: Kidnap her. (Evil laughs)  
CER/US: BUT HOW?  
BER: She can't outwit us.  
US: Where did she go? (ERIDANUS has sneaked in to the dungeon.)  
ERIDANUS: Err... excuse me, gentlemen. May I have a word? I think I may be able to help with your dilemma. (CER/BER/US very suspicious, they want to trust Eridanus but are unsure.)  
CER: Dilemma?  
BER: Do we have a dilemma?  
ERIDANUS: I know about your plan to take the Princess hostage. I am a sorcerer. I know these things. I also know where the Princess is.  
US: Where?

## SCENE ELEVEN

*(FAUSTO tells the AMBASSADORS that he knows where the treasure map is, and joins up with them)*

QUENTIN: Well, although things aren't going particularly well with the-thing-which-we-are-talking-about-without-saying-

ERIDANUS: I'm not telling you. Not unless you do something for me in return.  
CER: An interesting proposition.  
US: Fascinating  
BER: Intriguing.  
ERIDANUS: Most intriguing. I will tell you the whereabouts of the Princess if, and ONLY IF, you grant me the position of Fourth King's Advisor... and 25% of the ransom money.  
BER: NO.  
ERIDANUS: What else can you do? You need the Princess by tonight. I need your power. We can work together. You don't have another option.  
BER: Is he right?  
CER: He's right isn't he?  
US: Very well. You leave us no other path.  
CER/BER/US: Where is she?  
ERIDANUS: She, haha... I mean, sorry, I am taking this seriously. She is no longer a she. Rosalie has dressed as a sailor boy. You will find her in her quarters. You will barely recognize her, it's a very good disguise.  
CER: The Princess is a boy.  
BER: A sailor.  
US: A kidnapped sailor. (Exeunt.)

its-name, you will all be glad to know I brought scones.  
GERALD: Scrumptious. One can never go wrong with a scone.  
WINIFRED: You can never feel alone with a scone! (They bellow with laughter)(Enter Fausto)  
GERALD: Winnie, its him. It's the man.

WINIFRED: The man who pretended he couldn't speak English!  
GERALD: The swine who overheard our plans! Quentin, quick grab him.  
FAUSTO: (Hands up backing away) Its alright I would have found out anyway. Besides I know something that might be of use to you.  
QUENTIN: (accusing) And what might that be?  
GERALD: He's playing us. Grab him!  
QUENTIN: Just wait a second.  
FAUSTO: This information is mutually beneficial for us all. But if you do not help me in return then I shall find myself some other greedy idiots to help locate the treasure.  
GERALD: He's having us on.  
FAUSTO: As I said I can always find someone else... (starts to walk off)

## SCENE TWELVE

*(Everyone in the market hears about the treasure and decides to find it.)  
(The marketers are drunk)*

GALILA: (laughing raucously) And then... and then he says...  
MEHDI: What? What?  
SULAIMAN: Go on!  
GALILA: He says: 'that's not my toe anyway'!!! (All explode into helpless laughter)  
MEHDI: Suli, I love you.  
SULAIMAN: Awwwwwwwwww.  
MEHDI: I'm serious. This is the best rum I've ever tasted.  
SULAIMAN: (sobering up) Come to think of it, has anyone heard from Savil and his lot? They've closed shop unusually early today.

QUENTIN: Stop! Chaps we have nothing to go on, this could be our way to the treasure. (pause)  
WINIFRED: Tell us, and we will help you.  
FAUSTO: Woahh, before I give you the information we need to agree on a cut of the profits...  
GERALD: Well, there's 6 of us here, so you get one sixth.  
FAUSTO: Half.  
GERALD: No way!!  
FAUSTO: Fine (walks off again)  
GERALD: (angrily) Okay, half!  
FAUSTO: Now, obviously I can't tell you everything now or you could just run off... but here's the first thing. (Beckons them all to gather round and whispers).  
ALL: Ooohh! (Intrigued)  
WINIFRED: To the market!  
QUENTIN: To the market!  
GERALD: To the market!  
ALL: Hurrah! (Exeunt)

*(ZULFIQAR peeks his head out, looking around)*

MEHDI: Zulfi, my man! (Looking very suspicious, ZULFIQAR comes on, waving the letter)  
SULAIMAN: What's that? Writing? My eyes aren't so good.  
GALILA: Here. (takes letter, reads) "This map speaks from beyond the grave. Given by your father, and his father, and his father's father. It points to treasure unheard of and riches unseen. But beware, friend. Treat with caution the desires of fools and greedy men. This map may lead to more than mere jewels."  
MEHDI: What does THAT mean?

**GALILA:** Where did you get this, Zulfi?  
(ZULFI mimes extravagantly)  
**SULAIMAN:** It was Savil's? She's got a map?  
She's going to find the treasure?  
It's here on the island?!!  
**GALILA:** Who else knows about this?  
(ZULFI shrugs)  
**MEHDI:** If the treasure is on the island...  
**SULAIMAN:** Then WE should get a share,  
too!

### **SCENE THIRTEEN**

*(KAs find LEON in ROSALIE's bedroom – kidnap him thinking he's her.)*

**LEON:** (Humming a love song, calls to Rosalie who is offstage) You might be able to dress like a boy but you still take a long time in the bathroom, Rosie! It's a good job I love you!  
(He sits back to read a book and wait for ROSALIE to get dressed for the festival)

*(Enter KAs, they sneak up behind LEON.)*

**CER:** There she is.  
**BER:** Waiting for us.  
**US:** Easy prey. (They step closer.)  
**BER:** She will be ours.  
**CER:** She will make us rich.  
**US:** Rich beyond belief.

*LEON stretches, turns and sees them.*

**LEON:** Uh-oh... oh... erm... Hi. (CER/BER/US approach.)  
**LEON:** I'll just be leaving.

**MEHDI:** My thoughts exactly.  
**GALILA:** Well come on, then – let's go find Savil and her family  
**SULAIMAN:** They can't be far.  
**MEHDI:** We're going to be RICH!  
**GALILA:** This way! (Off they go. ZULFI makes a silent thankful prayer, then follows gleefully).

**US:** No.  
**CER:** You belong to us now.  
**LEON:** No, no... I'll just go. I know I'm not meant to be here. I'm sorry. Really sorry.  
**BER:** You will not leave.  
**LEON:** I know I'm not meant to be in Rosie's room, but I'm leaving... now, no harm done!  
**CER:** Catch her.  
**BER:** Hold her.  
**LEON:** HER?! What are you talking about? I'm a boy!  
**CER:** Don't let her go!  
**US:** She's very strong!  
**LEON:** Will you listen to me? I'm not a girl!  
**CER:** This is it.  
**BER:** The beginning of our plan!  
**US:** Power!  
**BER:** Money!  
**CER:** Total control!  
**LEON:** LET ME GO! (Exeunt.) (Enter Rosalie.)  
**ROSALIE:** Leon?? (no answer). Typical boys!

### **Для заметок**

Для заметок

Series of horizontal dashed lines for notes, arranged in blocks of 7 lines.





