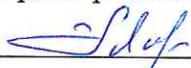


ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНО-
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АЛЫЕ ПАРУСА»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор АНО ДООЦ «Алые паруса»

 Мясников А.Ю.
« 20 » апреля 2024 г

ПРОГРАММА

3-ой летней каникулярной смены

«Человек – это чудо?»

Организация–исполнитель: АНО ДООЦ «Алые паруса»

Автор(ы) программы:

Гневашева Е. А., руководитель управления;

Каримова А. Р., руководитель проектного отдела;

Семёнов С. А., руководитель проектов;

Евдокимова М. П., руководитель проектов.

География: Тюменская обл., г. Тюмень

Срок реализации:

период с 30.06.2024 по 13.07.2024

Тюмень, 2024

ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ «ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНО–
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АЛЫЕ ПАРУСА»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор АНО ДООЦ «Алые паруса»

_____ Мясников А.Ю.

«_____» _____ 2024 г

ПРОГРАММА

3-ой летней каникулярной смены

«Человек – это чудо?»

Организация–исполнитель: АНО ДООЦ «Алые паруса»

Автор(ы) программы:

Гневашева Е. А., руководитель управления;

Каримова А. Р., руководитель проектного отдела;

Семёнов С. А., руководитель проектов;

Евдокимова М. П., руководитель проектов.

География: Тюменская обл., г. Тюмень

Срок реализации:

период с 30.06.2024 по 13.07.2024

Тюмень, 2024

Содержание программы

<u>АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ</u>	3
<u>2. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИДЕЯ ПРОГРАММЫ</u>	3
<u>3. ЦЕЛЕВОЙ БЛОК ПРОГРАММЫ</u>	4
3.1. Цель и задачи программы.....	4
3.2. Предполагаемые результаты программы	5
3.3. Критерии и способы оценки качества реализации	6
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА ПРОГРАММЫ.....	6
3.4. Методы оценки качества реализации	7
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КОМПОНЕНТА ПРОГРАММЫ.....	7
<u>4.ПРОЕКТИРОВАНИЕ И СЦЕНИРОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ</u>	8
<u>5.ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ РОЛЕВОЙ ИГРЫ</u>	12
5.1. Общий сюжет. Предыстория общего мира.	12
5.2. Описание игровых миров для смен	21
5.3. Описание игровых миров	23
<u>6. СИСТЕМА МОТИВАЦИИ И СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ</u>	32
<u>7. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u>	46
<u>8. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u>	46
<u>9. ОСОБЕННОСТИ МАТЕРИАЛЬНО–ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ</u>	48
<u>10.НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</u>	52
<u>11. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА В АНО ДООЦ «АЛЫЕ ПАРУСА»</u>	54
<u>12.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</u>	58

1. Актуальность программы

Одной из основных проблем взаимодействия человека и природы является истощение природных ресурсов. Человечество использует природные ресурсы без должного учета их возобновляемости, что приводит к вымиранию видов, вырубке лесов, загрязнению водоемов и атмосферы. Это негативно сказывается не только на окружающей среде, но и на самом человеке, так как он зависит от природы для получения пищи, воды, лекарств и других необходимых ресурсов.

Важно также отметить, что человек и природа тесно связаны между собой, и любое нарушение этой взаимосвязи может иметь негативные последствия. Например, изменение климата, вызванное деятельностью человека, может привести к катастрофическим последствиям, таким как наводнения, засухи, ураганы и другие природные бедствия.

Для решения проблемы взаимосвязи человека и природы необходимо изменить свой подход к использованию природных ресурсов. Это может включать в себя развитие экологически чистых технологий, устойчивое использование природных ресурсов, внедрение мер по защите окружающей среды и бережливое отношение к природе.

В целом, сохранение взаимосвязи человека и природы является ключевым условием для устойчивого развития человечества и сохранения планеты для будущих поколений.

Проведение исследования с детьми, направленного на выявление сходств организма человека с ключевыми особенностями планеты и вселенной, позволит им понять, что все живое на планете Земля обладает определенными общими чертами. Это поможет детям воспринимать окружающий мир как взаимосвязанную систему, где человек является неразрывной частью природы.

Исследование общих свойств человеческого мозга и вселенной поможет детям по-новому взглянуть на сам процесс познания мира. Оно позволит понять, что мозг человека и вселенная обладают удивительными способностями к саморегуляции, развитию и творчеству, что подчеркнет глубокую взаимосвязь между человеком и миром в целом.

Изучение этих аспектов является важным шагом в направлении образования детей в духе глобального экологического мышления и ответственного отношения к природе. Ведь только осознав причины и последствия своих действий, человек может изменить свое поведение и способствовать сохранению баланса во взаимодействии с окружающей средой. Проблема взаимосвязи человека и природы является крайне актуальной в современном мире, где человечество сталкивается с рядом глобальных экологических проблем. Человек всегда зависел от природы для выживания, но с развитием технологий и увеличением населения он начал воздействовать на окружающую среду все сильнее и негативнее.

2. Педагогическая идея программы

Новизной программы является модель игрового взаимодействия детей на смене, которая представлена в формате единой сюжетно-ролевой игры. Каждый ребёнок, приехавший на смену, получает роль с игровой миссией, в соответствии с тем игровым миром, к которому принадлежит его отряд. Всего игровых миров – четыре. Каждый игровой мир написан в соответствии с возрастными особенностями детей, а роли и миссии подобраны таким образом, чтобы ребёнок не столкнулся с трудностью её реализации.

Уникальностью программы 3-ой летней смены «Человек – это чудо?» является то, каким образом в правила игры вписан образовательный компонент. Дети не будут участвовать в специальных мастер-классах или отрядных работах для того, чтобы получить новые знания. Знания будут приобретаться детьми в ходе решения своих игровых миссий и социальных и экономических проблем игровых миров.

При разработке данной программы авторы также вдохновлялись «Теорией развивающего обучения» В. В. Давыдова и рассуждениями на тему «развивающего обучения» Л. С. Выготского. Развитие ребёнка реализуется – по Л. С. Выготскому – через «зоны ближайшего развития», которые формируются в процессе его обучения, в общении со взрослыми и товарищами. Это положение означает, что новое действие ребёнок самостоятельно сможет сделать лишь тогда, когда сделает это во взаимодействии с другими. Новая психическая функция станет собственным «индивидуальным продолжением» её выполнения в коллективной деятельности, организация которой и есть обучение. Благодаря данному формату проведения лагерной смены, у детей появится возможность больше посвятить свое время общению со сверстниками, ребятами более старшего возраста и со взрослыми, а в процессе этого общения, совершать для себя все больше новых открытий в русле образовательного компонента программы.

Примечание: в период, указанный на титульном листе данной программы, одновременно реализуется три летние каникулярные смены. 2 каникулярные смены по 14 дней и 1 каникулярная смена в 21 день. При данном формате разработки лагерной смены получилось выстроить систему, при которой все три смены взаимодействуют друг с другом в одном игровом пространстве, и увязать роли всех детей, которые будут участниками этой игры. Для каждой смены конец её игры – это логичное завершение и определённое ключевое событие для последующей смены.

3. Целевой блок программы

3.1. Цель и задачи программы

Цель: формировать у детей образ человека, как неотъемлемой части биосферы Земли.

Задачи:

Организационные:

1. Познакомить детей с историей и традициями АНО ДООЦ «Алые паруса» и предысторией игрового мира смены;
2. Обеспечить условия для комфортного формирования и развития временного коллектива;
3. Организовать для детей комплекс мероприятий, направленных на объяснение правил игры, знакомство с ролями и их игровыми миссиями;

Образовательные:

1. Исследовать с детьми сходства организма человека с ключевыми особенностями планеты и Вселенной;
2. Выявить с детьми общие свойства двух сложнейших природных систем: человеческий мозг и Вселенная;
3. Создать образ человека, как неотъемлемой части биосферы Земли.

Оздоровительные:

1. Укрепить здоровье детей и создать условия для приобретения навыков здорового образа жизни детьми посредством системы физкультурно–оздоровительных мероприятий;
2. Создать условия для сохранения и развития психического, эмоционального и социального здоровья детей через систему мероприятий и деятельность педагогов и психолога на смене;
3. Организовать оптимальный режим питания, отдыха и оздоровления, обеспечивающий эффективность процесса оздоровления;

Досуговые:

1. Создать условия для формирования досуговой культуры у детей;
2. Познакомить детей с различными направлениями интеллектуальной, творческой и спортивной деятельности, с последующим выбором ребёнка направления, которое его увлечет после смены в АНО ДООЦ «Алые паруса»;
3. Формировать у детей культурное воспитание, через комплекс досугово-развлекательных мероприятий.

3.2. Предполагаемые результаты программы

Организационные:
Дети знают историю и традиции АНО ДООЦ «Алые паруса» и понимают предысторию игрового мира смены;
В каждом отряде из группы детей сформирован временный детский коллектив в организационный период смены, в основном периоде смены – коллектив продолжает свое

развитие до состояния команды, в заключительном – коллектив переходит в состояние команды;
Дети знают и понимают правила ролевой игры, свои индивидуальные роли и их игровые миссии;
Образовательные:
Дети знают сходства организма человека с ключевыми особенностями планеты и Вселенной;
Дети выявили общие свойства двух сложнейших природных систем: мозг и Вселенная;
Дети создали образ человека, как неотъемлемой части биосферы Земли.
Оздоровительные:
Укреплено здоровье детей и созданы условия для укрепления здоровья и приобретения навыков здорового образа жизни детьми;
Сохранено и развито психическое, эмоциональное и социальное здоровье детей;
Организован оптимальный режим питания, отдыха и оздоровления, обеспечивающий эффективность процесса оздоровления детей;
Досуговые:
Созданы условия для формирования досуговой культуры у детей;
Дети знают различные направлениями интеллектуальной, творческой и спортивной деятельности и имеют представление о своем потенциальном увлечении;
Дети знают о правилах культуры поведения во время досугово-развлекательных мероприятий.

3.3. Критерии и способы оценки качества реализации образовательного компонента программы

Критерий	Показатель
Знание детей сходств организма человека с ключевыми особенностями планеты и Вселенной;	<ol style="list-style-type: none"> 1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Размышления детей во время отрядной и общей рефлексии (фиксация результатов с помощью приложения «Ментиметр»/ «Облако слова»).

Способность детей привести примеры систем, взаимосвязи и влияния элементов на систему (используя игровой мир);	<ol style="list-style-type: none"> 1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Действия детей в ходе ролевой игры;
Знание детей общих свойств двух сложнейших природных систем: мозг и Вселенная;	<ol style="list-style-type: none"> 1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Действия детей в ролевой игре;
Образ человека, как неотъемлемой части биосферы Земли.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Количество правильных ответов детей в выездном анкетировании; 2. Действия детей в ходе ролевой игры, при создании новой общей концепции и игрового мира.

3.4. Методы оценки качества реализации образовательного компонента программы

1. Анкета (анализ эффективности будет происходить на основе сравнительного анализа ответов выездного и выездного анкетирования);
2. Метод «Облако слов» – это визуальное представление списка категорий или тегов, ключевых слов. С помощью «Облака слов» руководитель проекта может составить общую картину понимания образовательного компонента детьми, выявив, запомнившиеся им, наиболее важные слова.
3. Переход детьми к следующему событию игры и, как финальный результат – победа в игре. При «не попадании» детей в концепцию построения мира, где образ человека – неотъемлемая часть биосферы, в игре предусмотрены игровые карточки «Мастерский произвол», которые будут показывать детям на примерах, негативные последствия принятых ими решений. Каждая карточка «Мастерского произвола» кардинально может изменить ход игры и помешать детям осуществить задуманное (или пойти в неверном направлении по ходу событий в игре).
4. Итоговая рефлексия, опрос – в конце игры, предусмотрена общая рефлексия с Мастерами игры, где с детьми будет проведена беседа об идее и смысле ролевой игры, в которой они смогли принять участие. Рефлексия будет по отрядная, а также по игровым мирам (разбор с детьми основных задач, которые им необходимо было решить и способов решения различных изначальных проблем общества игрового мира).

4. Проектирование и сценирование ролевой игры

В данном разделе программы представлена методика, по которой происходило проектирование образовательной ролевой игры для смены. Прежде чем, описать методику, необходимо познакомиться с понятийным аппаратом организационного проекта игры.

Признаки игры:

- Игра происходит отдельно от всего остального. То есть, игра обязательно отделена от жизни, от текущих повседневных событий;
- Игра обязательно предполагает собственную активность участников игры. То есть в игре человек действует не по заданию, не по инструкции, а только сам, на свой страх и риск, по собственному желанию;
- Игра – это значимое для её участников действие. То есть, если выигрыш (удачное действие в игре) – это для человека не значимо, то он не играет;
- Игра обязательно предполагает наличие «игрового» (или «игрушечного») производства. В игре должно быть производство, которое не производит ничего значимого за пределами игры;
- Игра обязательно предполагает двойственность отношений игроков: есть отношения игровых персонажей (формальные и «производственные») и отношения людей, личностей.

Таким образом, авторы программы понимают под игрой все, что соответствует пяти приведённым выше условиям.

Примечание 1: в ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры (общепринятый термин «Мастер игры»);

Примечание 2: в ролевой игре основным механизмом «запуска» игры является «роль».

Понятийный аппарат организационного проекта игры:

1. **Роль** – это комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

Примечание 3: образно говоря, ролевою игрою можно сравнить с театральным представлением по пьесе, в которой прописан только первый акт, а все остальное оставлено на откуп игрокам.

Как это ни парадоксально, но серьёзным препятствием к использованию игры в обучении и воспитании является профессиональная педагогическая подготовка и педагогический опыт. Очень многие функции в работе педагога можно назвать «инспекторскими»: поддерживать дисциплину, следить за правильным и своевременным выполнением заданий. В игре «инспекторские» функции практически являются запрещенными: они разрушают саму игру.

Разумеется, организатор игры решает педагогические задачи, но, в отличие от «классического» педагога, он лишен возможности прямого воздействия на игроков, он не может непосредственно приказывать игрокам, наказывать нарушителей, объявить, как нужно правильно действовать. Задача организатора игры сделать так, чтобы игрокам «приказала, наказала, объяснила» игра.

2. **Вводные** – совокупность информации об игре и игровой обстановке, которая предоставляется игроку на начало игры. Фактически это объяснение игроку смысла его роли, возможностей его роли, а также предоставление игроку дополнительной информации об игре и игровой обстановке, которую он должен знать по замыслу игры. Вводные бывают индивидуальными и групповыми.
3. **Загруз** – это раздача вводных игрокам. В большинстве случаев загруз является началом игры, поскольку задача мастера здесь – «ввести» игрока в роль, сделать так, чтобы правила и ограничения роли были игроком восприняты. В этом смысле загруз – не просто раздача инструкций, а маленькая игра, где мастер должен создать у игрока ощущение тайны, опасности, трудности, с которыми игрок столкнется в предстоящей игре. Кроме того, мастеру на загрузе важно «не сказать лишнего», не сообщить игроку нечто такое, чего он не может знать согласно своей роли.
4. **Игровой мир** – мир, в котором, по замыслу мастеров, происходят игровые события. Для успешной игры требуется наличие по крайней мере двух миров. Например, одна группа игроков играет «в средневековую войну», другая является «пришельцами» из космоса или будущего. Столкновение (необязательно военное) представителей двух или более игровых миров, собственно, и порождает игру. Игровой мир является основанием для задания в игре определенной группы ролей, имеющей свои внутренние взаимоотношения и объединенной общим отношением к другим группам ролей, к другим игровым мирам.
5. **Ключевые события игры** – ситуации, ради разыгрывания которых проводится игра, кульминация всех игровых событий. В качестве ключевого события игры выделяется нечто такое, что, по замыслу игры, обязательно должно состояться. Если организаторы игры имеют замысел, связанный с проведением расследования, то в качестве ключевого события можно взять судебное разбирательство. **Мастера имеют, как правило, «аварийные варианты» воздействия на игру, если ключевое событие под угрозой:** описание предполагаемого хода игры включает основные события игры и различные линии перехода от одного события к другому для разных групп игроков.
6. **Мастер Игры** – организатор игры, ответственный за ее проведение. Как правило, это руководители проекта. Чаще всего для проведения игры требуется организованная

работа группы людей – мастерской группы. Мастера, как правило, находятся вне игры, имеют четко оговоренные знаки отличия от игроков. В функции мастера на игре входит **отслеживание выполнения правил, а также разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций**, поэтому слово мастера на игре – закон.

7. **Мастерский персонаж** – игрок, выполняющий на игре определенные действия по четким инструкциям мастеров. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит ее запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является мастерским персонажем. Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли, произвести какое-либо воздействие. Их в таком случае также принято называть мастерскими персонажами. **В данной игре мастерские персонажи также являются двигателями событий в игре.** Мастерские персонажи – это педагоги-организаторы смены.
8. **Мастерский произвол** – некорректное вмешательство мастеров в ход игры. Действие мастеров признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Например, если мастер безо всяких на оснований объявляет игрока умершим в игре. **Мастерский произвол допустим лишь при невыполнении игроками правил игры.** В данной игре присутствуют карточки «Мастерского произвола», которые будут раскрывать детям негативные последствия их действий в игре.
9. **Сюжет** – виртуальная **предыстория игры**. Историческое событие или фрагмент литературного произведения, которые положены в основу замысла данной игры. Сюжет, во-первых, определяет, продолжением чего является данная игра, что было в игровом мире до начала игры. Во-вторых, сюжет определяет основные черты игровых миров в данной игре. В-третьих, сюжет определяет примерный состав ролей, необходимых в данной игре. **Сюжет игры в большинстве случаев известен всем игрокам, но возможен вариант, когда разные группы игроков имеют разные представления о сюжете, как например, в данной игре.**

Методика делится на две части: проектирование ролевой игры и сценирование ролевой игры.

Проектирование ролевой игры

1. Каждая ролевая игра (далее – РИ) может быть рассмотрена, как проект, направленный на достижение необходимой цели и решение определённых задач. С учетом этих цели и задач строится структура РИ.
2. Для реализации замысла необходимо создать и описать как минимум два мира, представители которых будут сталкиваться на плацдарме.

Понятно, что в каждом из этих игровых миров (далее – ИМ) существуют свои законы, нормы поведения, особые взаимоотношения между людьми и представления людей об устройстве мира.

3. Чтобы задать такой мир в игре, необходимо перенести отличия ИМ в правила (например, простолюдин обязан кланяться любому встречному дворянину), прибавить к этому требования к костюмам, антуражу и подготовить ряд текстов, позволяющим игрокам «почувствовать» тот мир, куда их приглашают (легенды, истории, документы).
4. Игровые миры могут относиться к одной временной эпохе, главное, чтобы правила миров отличались друг от друга, как и представление об устройстве мира у обитателей ИМ.
5. Параллельно с описанием ИМ складывается сюжет игры. Под сюжетом авторы понимают набор ролей, необходимых для реализации замысла игры в выбранных для игры мирах.
6. Разработка отдельной роли представляет для себя описание характеристики места данного персонажа в этом игровом мире, его взаимоотношений с другими персонажами, его знаний об игровом мире и о до игровых событиях.
7. Совокупность ролей, связанных одним действием являющимися реализацией части замысла, называется сюжетной линией.

Примечание 4: рекомендуется делать в любой, даже самой простой игре несколько сюжетных линий, чтобы игроки могли в процессе игры переходить от одного типа действия к другому и иметь некоторый выбор способов действия.

8. Следует понимать, что роли, оказавшиеся на пересечении сюжетных линий – это самые сложные роли. Примером такой роли может быть роль разведчика, который выдает себя за другого человека, т. е. ему необходимо одновременно совершать действия, подтверждающие его «легенду», и заниматься своим непосредственным делом.

Сценирование ролевой игры

- Для осуществления сценирования на бумаге, необходимо определить, какие роли являются ключевыми, а какие роли – второстепенными.

Затем, в коллективе, для которого реализуется игра необходимо выбрать наиболее активных детей – их наделить ключевыми ролями. Реальному лидеру лучше отдать статусное место «короля» в игре. И напротив – ребёнку, склонному к анализу происходящего, но не рвущемуся быть центром внимания, можно предоставить место, на котором необходимо разгадать какую-то загадку, понять нечто необычное.

- Распределение ролей **по усмотрению организаторов игры** применяется в основном в случае образовательных игр, когда роли раздаются с учетом личных траекторий

развития учащихся, при наличии четкого представления об их зонах ближайшего развития.

- Существуют три основных способа введения человека в роль, превращения его в игрока: установка; театрализованное действие; предварительная игра.

Более простой вариант театрального сценирования можно подготовить силами игроков.

Примечание 5: например, игра должна начинаться с коронации, принесения присяги, обряда и тому подобных вещей. Порядок проведения этого эпизода может быть разработан и без участия мастеров или при их консультировании.

Примечание 6: театрализованное действие всегда служит дополнением к установке, а не заменяет ее, но с помощью такого эпизода иногда легче ввести людей в игру, нежели долго им что-то объясняя. Театральный вариант сценирования помогает людям почувствовать игровой мир, ощутить себя его жителями; в то же время мастера могут использовать этот эпизод для выдачи определенной информации, задания норм поведения и пр. При проведении театрализованного сценирования очень важна красота костюмов, антуража, действия, заставляющая переключить внимание участников игры на игровые реалии.

Примечание 7: проведение мини-игры с отдельным игроком или группой – это один способ введения игрока в игру. В этом случае также происходит установка, но Мастер выступает не в качестве человека «вне игры», а в роли персонажа, который беседует с игроками.

5. Организационный проект ролевой игры

Примечание 8: полный организационный проект игры находится в приложениях.

5.1. Общий сюжет. Предыстория общего мира.

Действие игры происходит в мире, где жители планеты Латерр являются основной движущей силой космических открытий. В период с 28 050 столетия по 29 600 столетия было освоено около 6 галактик («Млечный путь», «Большое Магелланово облако», «Галактика Андромеды», «Галактика Треугольника», «Малое Магелланово облако», «М49», «Галактика Веретено») и около 7 планет в разных галактиках. Жителям планеты Латерр предстоит освоить еще 15 необитаемых планет, с помощью различных технологий, которые на протяжении тысяч столетий открывают ученые на заселенных планетах.

Галактика «Большое Магелланово облако», в которой открыта планета Арб, Пирр и Посейдон до настоящего времени оставалась загадкой для жителей планеты Латерр. Дело в том, что эта галактика и планеты в ней была открыта в 27 000 столетии, как раз тот момент, когда на планете Латерр была угроза ядерной войны. То, до какого состояния общество само довело себя и планету, то, какой ущерб нанесло само себе, было не подвластно ни одной статистике.

Сильные мира сего уже опустили руки и настолько заиклились на борьбе за территорию, что и не заметили, как у них под носом были созданы два проекта.

Первый проект (начало реализации 27 000 столетие) – уже известный по игровому миру, «Ковчег», суть которого заключалась в спасении человека, как вида во Вселенной. Небольшой организованной группой людей были созданы 4 космических корабля с названиями в соответствии: «Ковчег-1» (отправлен на планету Пирр), «Ковчег-2» (отправлен на планету Арб), «Ковчег-4» (отправлен на планету Лето), «Ковчег-3» (отправлен в космос на планету Прометей, но из-за сбоя системы, сделал большой круг и вернулся на планету Латерр). Экипажами «Ковчегов» стали дети и педагоги с планеты Латерр. Основная миссия экипажей заключалась в освоении новой планеты и адаптации её для жизни человека. Экипажи при приземлении должны были подать сигнал на родную планету через систему Межгалактических Маяков. Система Межгалактических Маяков представляет собой остановочные космические станции на краях открытых галактик. Названия Маяков выбирались по принципу названия галактик и регистрировались таким образом: Межгалактический Маяк. Млечный путь. Координаты. Эти станции служили нейтральной территорией и были созданы для собраний «Совета Великого Кольца». «Совет Великого Кольца» – это сообщество выдающихся людей в той или иной сфере. В совет может вступить любой желающий, если он добился определенного успеха в своей сфере (например, защитил научную работу или создал полезное изобретение, которое можно использовать в целях развития космической отрасли и освоения необитаемых планет). Совет «Великого кольца» есть внутрипланетарный и внешнепланетарный. На данный момент в «Совете Великого Кольца» состоят выдающиеся ученые из разных областей с открытых и освоенных/полуосвоенных планет:

1. Галактика «Млечный путь». Планета Латерр:

- **Доктор Лафремов** – доктор биологических наук, научный сотрудник Палеонтологического института. Палеонтология – это наука о жизни, существовавшей в прошлые геологические периоды (изучение того, как выглядела жизнь в прошлом; жизнь – это животные, растения, микроорганизмы). Занимается доказательством того, что вне зависимости от условий планеты, на ней так или иначе, возможна жизнь.

2. Галактика Андромеды. Планета Торманс:

- **Доктор Профессор Родис** – доктор метеорологических наук, профессор. Климатолог. Известна как изобретатель способа рассеивания облаков. Таким образом, Родис пытается адаптировать климатические условия ближе к полюсам на планете Торманс для того, чтобы поселение людей смогло распределиться по планете равномерно.

3. Галактика Андромеды. Планета Гаррота:

- **Профессор Мартынов** – доктор психологии, эксперт в области клинической психологии. Работал над установлением контакта со слизнями Гарроты. Справился успешно. Слизни и латеррианцы на данный момент легко уживаются на Гарроте (ранее – было несколько вспышек конфликтов между цивилизациями).

4. Галактика Треугольника. Планета Владислава:

- **Доктор Ляев** – доктор биологических наук. Занимается исследованием инопланетной низшей белковой жизни.

5. Галактика Треугольника. Планета Крукс:

- **Профессор Крукс** – далёкий предок первооткрывателя планеты Крукс. Инженер планетарных космических станций. Занимается разработкой космических станций, способных обеспечивать космонавтам долгое пребывание на планете без атмосферы.

6. Галактика «Малое Магелланово Облако». Планета Надежда:

- **Профессор Левингук** – доктор микро–биологических наук, профессор. Вирусолог, изучающий микроорганизмы, их физиологию, эволюцию. На данный момент решает на планете проблему с экологической катастрофой и генетической эпидемией.

7. Галактика «М49». Планета Корриция:

- **Профессор Репнин** – доктор географических наук, профессор, по направлению океанология. Занимается изучением проблемы океанов планеты Корриция. Пытается решить проблему с отсутствием жизни в океанах.

8. Галактика «Веретено». Планета Шарак:

- **Профессор Янгивелий** – астроном, изучает небесные тела, планеты, спутники и звезды, а также законы их движения в галактике Веретено. В связи с тем, что планета имеет специфичную атмосферу, он разработал множество методик, позволяющих получить достоверные данные, несмотря на рефракцию. Старается решить проблему пилотируемых полетов с планеты.

К сожалению, участники проекта «Ковчег» не смогли передать сигнал о прибытии на родную планету, так как по стечению странных (на самом деле не странных) обстоятельств, Межгалактические Маяки перестали работать. Оказалось, что дело в деятельности некой организации «Вечность», которая являлась параллельным проектом с «Ковчегом» и тоже была направлена на устранение последствий возможного ядерного конфликта на планете Латерр.

Проект «Вечность» (начало реализации 27 000 столетие) – это группа ученых, увлеченная темой путешествий во времени, была обеспокоена критической ситуацией на планете Латерр. Поэтому, они создали проект, целью которого было создание некоего «Бункера» вне времени и пространства, куда они собирались поместить население планеты для того, чтобы спасти большинство от страшной катастрофы. Но в ходе эксперимента был

создан аппарат – хронограф, который позволил людям, имеющим определённый ген перемещаться во времени. Данный ген передавался по наследству: в одной семье – по женской линии, в другой – по мужской. Как выяснилось, что тот, кто тестировал это устройство, оказался человеком из семьи с этим геном. Его звали Гордей Лесовик. После Гордея использовать хронограф пытались многие другие ученые из команды, но раз за разом получалось только у Гордея. Именно поэтому, возникла теория о некоем гене, который позволяет путешествовать во времени. Таким образом, исследования шли дальше и эту теорию смогли доказать. Все началось с экспериментов в лаборатории, Гордей Лесовик, используя сверх быстрый компьютер, который оперирует не битами (способными принимать значение либо 0, либо 1), а кубитами, имеющими значения одновременно и 0, и 1. Это позволило обрабатывать все возможные состояния одновременно, достигая существенного преимущества (квантового превосходства) над обычными компьютерами в ряде алгоритмов. Благодаря этому компьютеру удалось создать программу, способную существовать без вмешательства человека, в замкнутой системе «Энтропия». После этого Гордей Лесовик стал вмешиваться в данную систему, путём запуска еще одной такой же программы. Таким образом, первоначальная программа вернулась в исходное состояние на 1 секунду. Это был большой прорыв в путешествиях во времени. Далее, Гордей Лесовик более углубленно стал заниматься этими исследованиями и смог осуществить контроль над временем, в которое возвращалась эта программа. После программы группа учёных начала применять аналогию с компьютерной программой на атомах. Был создан некий ускоритель частиц, который позволил сделать серию успешных экспериментов и небольших путешествий во времени предметов и животных. Все дошло до того, что Гордей предложил себя на роль первого путешественника во времени.

Времени на пробные исследования не было, именно поэтому, теория о гене, позволяющем путешествовать во времени, раскрылась позже. Гордей действительно смог переместиться во времени, более того, вернуться назад без существенных изменений. Эксперимент увенчался успехом и под грифом «Секретно» продолжил своё существование. Гордей Лесовик собрал вокруг себя команду молодых, перспективных и увлеченных ученых и создал некое пространство, существующее вне времени под названием «Вечность».

«Вечность» стала некой могущественной организацией, находящейся, в открытом после экспериментов, темпоральном поле, способной осуществлять путешествия во времени. Гордея Лесовика, стали считать легендарным основателем «Вечности», благодаря которой были произведены прорывные исследования в математике и физике. На основе исследований удалось протянуть темпоральное поле далеко в будущее, когда Солнце превратилось в Сверхновую. Черпая энергию Сверхновой, организация обеспечила себя энергией для

перемещений во времени в далёкое будущее (до этого, с помощью хронографа можно было путешествовать только в прошлое, энергии хватало только на это). Исследования времени привели Вечных к ряду неразрешимых загадок, в том числе «Скрытых Столетий» между 70 000–м и 150 000–м столетиями, проникнуть в которые Вечные не смогли, но выяснили, что после 150 000–го столетия человечество не существует. Одной из теорий являлось существование сверхлюдей, гораздо более развитых технически, чем Вечные, которые и создали эти «Скрытые Столетия».

Вечные контактируют с живущими во времени «временями» (так они называют обычных людей, которые не могут путешествовать во времени, более того, ничего не знают о «Вечности») и торгуют между столетиями, но тщательно скрывают своё вмешательство в ход истории, совершая Изменения Реальности. Цель вмешательств – благо человечества: Вечные предотвращают войны, катастрофы, эпидемии. Почти всегда побочным эффектом является исчезновение космических технологий. Но поскольку, это распространяется только на конкретную Вселенную, в рамках которой происходит перемещение во времени – особого вреда от вмешательства не наблюдалось. Межгалактические МАЯКИ так и продолжали функционировать, просто на других планетах в соседних Вселенных, люди начинали делать приоритет на планетарных удобствах и на несколько столетий забывали о развитии межпланетных взаимоотношений и новых космических разработках. Таким образом, путём, казалось, малой потери в темпе освоения космоса, «Вечность» смогла предотвратить ядерную войну на планете Латерр. Именно поэтому, авторы проекта «Вечность» не заметили, как прямо у них под носом отправили четыре космических корабля с детьми и педагогами в другую Галактику, на которую изменение реальности не распространилось, так как она находилась в другом темпоральном поле (темпоральное поле «Вечности» распространялось только на галактику «Млечный путь»).

Поскольку «Вечность» стала серьезной и влиятельной организацией, о существовании которой мало кто знал, но она вмешивалась во все процессы, которые происходили в галактике «Млечный путь», появилась необходимость создания особенной структуры.

Старший вычислитель – это главный управляющий Вечный, который согласовывает все возможные перемещения во времени, учитывая степень влияния их на настоящее. Данные он получает от вычислителей, младших вычислителей, статистов и наблюдателей. Если принимается решение о «вмешательстве», то эту работу выполняли техники, которых, кстати, именно по этой причине, недолюбливали в кругах Вечных. Долгое время должность Старшего Вычислителя занимал Гордей Лесовик, который под конец жизни отправил себя в свое прошлое, чтобы подсказать себе молодому, что нужно сделать, а далее, замкнув кольцо времени, остался в своем столетии доживать свой век.

После Гордея, старшим вычислителем была назначена Даигея Дарц, которая была последним молодым учёным, вступившим в проект «Вечность» уже после осуществления её первого задания на планете Латерр – предотвращения ядерной войны. Даигея в момент угрозы ядерной войны была маленькой девочкой, которую испугала мысль о том, что в какой-то момент могут перестать существовать она, её родители и все родные и близкие ей люди. Она была так мала, что еще не могла понять, что такое ядерная война и ядерное оружие, единственная ассоциация с войной у неё была смерть всего живого на её родной планете. Что такое ядерные разработки, она поняла немного позже, поступив в некую школу, в которой был специализированный класс точных наук. Девочка делала большие успехи и уже в институте её пригласили работать в некую организацию под названием «Вечность». Благие намерения организации увлекли девушку, а когда она узнала всю подноготную и была допущена к секретным данным, осталась. Годы шли, Даигея продвигалась по карьерной лестнице, но, к сожалению, она так и не смогла стать техником, так как не имела нужного гена для путешествий во времени. Несмотря на отсутствие гена, её заметил Гордей Лесовик и поняв, что она прекрасный претендент на то, чтобы стать его преемником (своих детей у Гордея не было в силу специфики работы), стал её готовить на свое место. Таким образом Даигея стала старшим вычислителем и в какой-то степени, повелителем времени. Власть Даигее ударила в голову на столько, на сколько Гордей не мог предположить. Именно поэтому, «Вечность» стала распространяться на другие Вселенные для поиска большего количества техников, то есть, тех людей, которые имели ген для путешествий во времени (далее – ген путешественников). Даигея настолько заиклилась на «безопасности», что стала распространять влияние «Вечности» не только на предотвращение событий, способных вызвать катастрофу планетарного масштаба (пример: Мировая Война), но и на регулирование пустяковых конфликтов. Именно для этого ей и нужны были новые техники с геном путешественников. С каждым годом, ситуация становилась критичнее и на это стал обращать внимание Вычислительный Совет. На последних собраниях участники Совета все чаще поднимали вопрос о том, что в связи с распространением темпорального поля и влияния «Вечности» на другие Галактики, общий потенциал космических исследований входит в состояние деградации. В некоторых Галактиках стали исчезать Межгалактические МАЯКИ (самый первый Маяк исчез в галактике «Большое Магелланово Облако», что и было причиной того, что сигнал с планет, куда высадились «Ковчеги» не был отправлен на Латерр), а общение между планетами – прекращалось. С этим ничего не мог поделать «Совет В Кольца», так как на них тоже влияло изменение реальности. Но Даигея настолько не хотела допускать какое-либо самостоятельное решение от жителей планеты Латерр, поскольку, она помнила ту перепуганную войной девочку в детстве, что в определенное время начала делать

манипуляции со временем, в отношении членов её же Совета, что противоречило всем правилам управления «Вечностью». В какой-то момент, «Вечность» стала буквально «разваливаться» и были моменты, когда круг с Гордеем Лесовиком не замыкался и, как следствие, «Вечность» переставала существовать. Ей пришлось самостоятельно подготавливать техника, способного отправиться в прошлое и подсказать юному Гордею Лесовику идею создания машины времени. Таким образом, она искусственно замкнула круг и держала всю власть в своих руках. Но она даже не подозревала о том, что каждый раз, когда она находила нужного техника, обучала его всему тому, что должен знать Гордей и отправляла его в нужное столетие, Гордея Лесовика там не существовало. А техника, которого готовила Даигея, приходилось занимать место Лесовика, называться его именем и каждый раз создавал «Вечность» заново. Даигею злило одно – невозможность посмотреть скрытые столетия, она хотела узнать и исправить ситуацию с тем, что в 150 000 столетии человечества не существовало.

Дело в том, что так называемые «Скрытые Столетия» были искусственно созданы людьми из будущего, которые узнали с помощью своих специальных агентов о том, что «Вечность» негативно влияет на будущее в целом. Предположительно, действия «Вечности» и привели к тому, что человечество перестало существовать в 150 000 столетии. Но корень проблемы они так и не сумели найти. Именно поэтому, они временно скрыли некоторые столетия для того, чтобы Даигея не смогла изменить их реальность и еще более ускорить уничтожение человечества.

Главой специальной операции людей из «Скрытых Столетий» стал Визи Арет. Визи живет в 120 000 столетии и работает в историческом музее, который представляет из себя огромный оцифрованный архив естественной истории человечества. Визи увлекался Первобытной историей и коллекционировал газеты Первобытного мира. В одной из таких газет он обнаружил странное временное несоответствие: на предпоследней странице он заметил маленькую статью некоего Гордея Лесовика, который рассуждал на тему изобретения такого Первобытного оружия, которое было бы способно сдерживать страны в принятии глобальных решений. К статье была прикреплена фотография ядерного гриба, но на момент написания этой статьи, разработки ядерное оружие еще не начались, более того, еще даже не родились те, кто ядерное оружие, впоследствии его изобретут. В виду этого открытия, он начал более углубленно изучать личность Гордея Лесовика и понял, что у этого человека нет прошлого в прямом смысле этого слова: он не смог найти ни свидетельства о рождении, ни медицинской карты, ни выписок справок с мест учёбы, плюс ко всему, будущее Гордея Лесовика он также не смог найти во всех архивах, которые были у него в распоряжении. С этим открытием он обратился в «Совет Великого Кольца», в который по-прежнему, на момент

120 000 столетия существовал и успешно осуществлял свою деятельность. В «Совете Великого Кольца» Визи сообщили о том, что они подозревали, что реальность изменена и подвержена вмешательству и это могло быть следствием того, почему человечество исчезло. Дело в том, что «Совет Великого Кольца» как раз–таки и занимался поиском корня данной проблемы и Визи подоспел, кстати. «Советом» было принято решение вновь использовать технологии путешествий во времени (которые к моменту 70 000 столетий были запрещены во всех галактиках, которые входили в «Совет») для того, чтобы скрыть некоторые столетия от вмешательства со стороны «Вечности». Так у Визи появилась работа тайным агентом «Совета Великого Кольца». Визи был отправлен по следам Даигеи. Именно Даигея подозревалась в совершении противоестественного хода событий в истории человечества. Путь по стопам Даигеи привел Визи на планету Арб. Ему удалось выяснить, что Даигея прибыла на планету лично для того, чтобы найти новых техников с геном путешественников. Во времени Визи уже нашли способ осуществлять путешествия при помощи мутации генов. Но до сих пор соблюдалось правило двоих: путешествовать во времени могли только попарно, а именно – мужчина и женщина. Поэтому Визи вместе с другим агентом–женщиной Ваей Тор были внедрены в организацию «Вечность», как люди, у которых есть ген путешественников во времени. Их заслали как раз в то время, когда только к власти пришла Даигея и она активно занималась поиском техников. Даигея лично предложила Визи и Вае стать её личными техниками. Именно через них она осуществляла все свои махинации по исправлению прошлого. Задача Визи и Ваи заключалась в том, чтобы фиксировать все изменения, которые внесла Даигея вовремя и докладывать о них в свое столетие «Совету Великого Кольца». В последней такой операции, Визи и Вае пришло задание от «Великого Кольца», заключающееся в одной фразе: «Больше изменений время не выдержит. Пора действовать». Для того, чтобы операцию не раскрыли, «Великое Кольцо» приняло решение о прекращении контактов с Визи и Ваей. И спасение человечества легло на плечи юных специалистов. Операция привела Визи на планету Арб. Они вместе с Даигеей отправились туда для поиска новых техников и расширения влияния «Вечности» во Вселенной «Магелланово облако». Тем временем, Вае осталась вне времени и пространства и всячески пыталась помочь Визи, настраивая Вычислительный Совет против Даигеи. Но, к сожалению, вычислительный Совет постоянно забывал об угрозе исчезновения человечества, так как Даигея закольцевала событие, влияющее на память Вычислительного Совета. И миссия Ваи заключалась в том, чтобы разорвать этот круг.

Тем временем, после высадки «Ковчегов» на планетах Арб, Пирр и Посейдон, главами экипажей было принято решение: создать свой собственный мир, которые будет находиться вне системы планеты Латерр и «Совета Великого Кольца». Из-за того, что ответа от Латерр не

последовало, на сигнал по Межгалактическим Маякам об успешной высадке на планете, главы экипажей приняли такое решение. Они начали создавать свой отдельный мир и свои правила, по которым он развивался. Прошло около 3 000 столетий и на планетах Арб, Пирр и Посейдон люди не знают о существовании «Совета Великого Кольца», о том, что все они – потомки жителей далёкой планеты Латерр в галактике «Млечный путь», а о космических прорывах не могло идти и речи, так как, забыв свою историю, народ разделился на лагеря. На планете Арб ситуация стала критической: жители разделились на три враждующих лагеря, назвали себя Мирами и построили друг между другом Ворота, которые открывались только 1 раз в 10 лет. Мир Инаков занимался научными работами, Мир Нового Света развивал потребительский рынок, а «коренные» жители (так они себя называли) выбрали путь Леса – путь полной изоляции от всех существующих проблем на их планете. Действие начало развиваться по знакомому всем латеррианцам, сценарию: угроза вооруженного конфликта между мирами нарастала, а люди, получившие власть, жадно манипулировали друг другом и простыми жителями для наращивания своего капитала и сферы влияния.

5.2. Описание игровых миров для смен

Мир 1

Примечание: жестянщики – люди строгой дисциплины. Природа – явление непостоянное и иногда непредсказуемое, особенно на Пирре. Молниеносная реакция на внезапный выпад со стороны хищного растения, гибкость ума, хоть и узконаправленного – необходимые черты любого жестянщика.

Общество жестянщиков поделилось на три касты:

- Стахи – рабочие, трудящиеся на предприятиях, занимающихся добычей полезных ископаемых и их обработкой;
- Тайгы – войны жестянщиков. В их обязанности входит защита города и каждого его жителя от природы Пирра;
- Политы – работники умственного труда. Самая маленькая каста этого мира. В нее входят немногочисленные ученые, которые разрабатывают оборонную технику и экономисты, ведающие всеми вопросами распределения добываемых ресурсов.

Вне зависимости от того, кто и в какой касте находится, все жестянщики должны с некоторой периодичностью (либо по прямому требованию главы тайгов) выходить в патрули по Периметру в связи с нехваткой людей, усиливающейся с каждым годом.

Раз в день жестянщики и корчѣвщики обмениваются ресурсами. На это задание отправляют представителей от политов (для фактического учета полученной продукции) и представителей от политов для защиты от пиррянской природы и демонстрации для корчѣвщиков уровня вооружения жестянщиков.

В обществе жестянщиков работают пять основных организаций с четким разделением труда, между которыми распределены люди:

Организация “Ядро” – организация, добывающая полезные ископаемые.

Мир 2. Примечание: корчѣвщики – фермеры, подчиняющиеся сформированному укладу пирритянской флоры и фауны. Они приспособились выживать на планете. Корчѣвщики верят в духов леса, отрицают прогресс и любое вмешательство человека в ход жизни планеты.

Раз в день жестянщики и корчѣвщики обмениваются ресурсами. На это задание отправляют представителей от Говорунов и Дхаров для защиты от опасных жестянщиков, которые могут напасть в любой момент.

Духовная сфера – вся духовная жизнь заключается в поклонение планете Пирр, сохранению обрядов и традиций. Каждый день они приносят дары духам леса. Они не видят смысла в знаниях, так как для них это прямое нарушение уклада планеты. Их обучают только “нужным” понятиям для каждой касты.

Но есть секретная группа Тата Хатага, которая занимается изучением мира. Важнейшая часть их жизни состоит в сборе и анализировании информации о планете Пирр, чтобы понять её закономерности. О ней знают только те, кто входит в неё. Они считают, что важно не только следовать слепо планете, но и нужно изучить её.

Социальная сфера

Есть две группы корчѣвщиков: фермеры и скотоводы, каждая группа делится на касты:

– **Говоруны:** 1) **Телепаты**, которые считывают настроение планеты и перерабатывают информацию для остальных фермеров/скотоводов. Им приходит основная информация о состоянии планеты, доступные ресурсы на сегодняшний день, они обрабатывают эти знания и передают другим корчѣвщикам. Только они знают язык планеты. Могут общаться с деревом, если повысят свои умения до 5 уровня. Повышение/понижение уровня скилла зависит от принятых решений на собрании говорунов. Конфликтуют с переговорщиками, так как не сходятся во мнениях как нужно распределять ресурсы: сколько планете, сколько жестянщикам, а сколько оставить корчѣвщикам для выживания.

Если они встретили животное и рядом с ними не было Дхара, то должны сдаться ему в плен.

Артефакт: язык планеты

Стахи в ней добывают и транспортируют найденные материалы между другими организациями. Тайги занимаются защитой стахов во время работ, планируют варианты продвижения между различными производственными точками (для обхода наиболее опасных мест) и обеспечивают связь между разными участками, занятыми человеком. Политы составляют план работ, основываясь на требованиях двух других организаций (и требованиях парламента) и исследуют залежи полезных ископаемых.

Организация “Щит” – организация, в ведении которой находится защита города. Стахи заняты производством вооружения. Тайги защищают производственные точки и курируют (контролируют) организацию патрулей со стороны других организаций, а политики проводят исследования в сфере военной техники, составляют производственные планы и ведут учет продукции.

Организация “Рост” – занимается сбытом продукции между организациями, а также корчёвщикам и на другие планеты (после того, как дети смогут запустить корабль в космос). Обладает несколькими складами и распределительными пунктами. Стахи хранят, распределяют и продают товары, тайги защищают склады и распределительные пункты, а также разрабатывают различные методики военного дела. Политы ведут строгий учет продукции и соотносят потребности в ней у всех участников товарного обмена на Пирре, они же могут формировать эти потребности.

Организация “Энергия” – занимается обработкой добытых “Ядром” ресурсов для создания тепло- и электроэнергии, а также созданием технических средств для других организаций.

Банк – предоставляет другим организациям банковские услуги, а именно:

2) **Переговорщики**, которые ведут переговоры с жестянщиками об обмене ресурсами. Только они могут взаимодействовать с жестянщиками и распределять ресурсы. Конфликтуют с телепатами, так как не сходятся во мнениях как нужно распределять ресурсы: сколько планете, сколько жестянщикам, а сколько оставить корчёвщикам для выживания. Если им не хватит ресурса для обмена с жестянщиками, то войны нападут на них.

Если они встретили животное и рядом с ними не было Дхара, то должны сдаться ему в плен.

– **Дхары** – хранители порядка, защищают важные места корчёвщиков, сопровождают переговорщиков. Они могут спасти взятых в плен корчёвщиков с помощью “Зелья Невидимки”, но обязательно должен присутствовать жрец, чтоб помочь раненому. Существует 5 разрядов Дхаров. Повысить свой скилл можно на соревнованиях. От разряда зависит какого животного может победить Дхар. Они яро против жестянщиков. Поддерживают сформированный уклад планеты, не видят смысла в развитии. При полной поддержке уклада планета награждает их шукурами, как символ единения. Ненавидят тех, кто против системы планеты, могут сдавать изменников Телепатам.

При встрече с животным незамедлительно вступают с ним в бой, если не могут его победить, то у них отнимается скилл.

Артефакты:

-Зелье Невидимки - с помощью него можно украсть ресурсы у Жестянщиков или помочь корчёвщику, попавшему в плен.

-Оружие 1-5 разряда, с помощью которого можно победить животного.

– **Тата Хатаги** – секретная каста корчёвщиков, тайно исследуют мир и пишут свои труды. В их сообщество приглашают только самых мудрых. От количества полученных знаний зависит исход игры. Вы можете раскрыть свою касту, но будьте осторожны, Дхары ловят изменников и сдают телепатам.

Если они встретили животное и рядом с ними не было Дхара, то должны сдаться ему в плен.

Артефакт: научные труды прошлых Хатагов.

– **Ламисты:** 1) **Учителя**, которые передают информацию другим поколениям о скотоводстве/фермерстве. Знают, как правильно обрабатывать землю. Часто взаимодействуют учителя скотоводов и

<p>1. Покупка облигаций (50, 100 или 150 кр.);</p> <p>2. Предоставление кредита (в максимальном размере – 115% от денежных средств в имуществе организации под 15%);</p> <p>3. Постановка денежных средств организации на сберегательный счет (под 10%);</p> <p>4. Страхование физ.лиц (100 кр. на 2 дня);</p> <p>Также Банк занимается научными исследованиями и заверяет у Мистера Пирра ценные бумаги на использование и создание новых технологий, разработку новых месторождений. В случае, если сотрудники Банка получили ценную бумагу быстрее, чем научные сотрудники другой организации защитили у Мистера Пирра исследование, то им необходимо выкупить у Банка ценную бумагу, прежде чем создавать технологию и применять ее.</p> <p>Парламент – головной орган власти, в котором представлены все организации и правитель города – Мистер Пирр. В парламенте решаются стратегические вопросы (насколько они могут быть стратегическими у жестянщиков), вопросы перераспределения ресурсов в пользу одной из каст, а далее организаций.</p>	<p>фермеров, так как им нужно обмениваться знаниями.</p> <p>Умеют создавать зелье Невидимки для Дхаров. Для этого им нужно корень ельника и шерсть шерпа обменять на зелье у корчѳвщика Пиррсея.</p> <p>Артефакт: пособие по скотоводству/фермерству. Нужно для добычи ресурсов.</p> <p>Если они встретили животное и рядом с ними не было Дхара, то должны сдаться ему в плен.</p> <p>Жрецы, которые занимаются подношениями духам леса/обучению традициям. Могут нормализовать состояние планеты. Также умеют лечить корчѳвщиков, которых взяли в плен животные, но нужно присутствие Дхара. Прежде чем что-то сделать, жрецам нужно спросить у планеты разрешения, которое могут расшифровать телепаты.</p> <p>Если они встретили животное и рядом с ними не было Дхара, то должны сдаться ему в плен.</p> <p>Жрецы у фермеров умеют добывать корень ельника, который нужен для создания зелья невидимки.</p> <p>Жрецы у скотоводов умеют добывать шерсть шерпа, она нужна для создания зелья невидимки.</p> <p>Артефакт: лечебные травы скотоводством, это входит в прямые обязанности всех корчѳвщиков.</p> <p>Несмотря на разделение на касты, каждый занимается фермерством или Все решения принимаются на общем собрании, нет четкой иерархии или главенствующих лиц. У Корчѳвщиков все равны.</p> <p>Дети с самого раннего возраста учатся сельским работам, а осваивая их - сразу определяются к какой-либо касте. В основном они получают информацию о мире от своих родителей и ламистов. Они не изучают ничего нового, только то, что знали их предки.</p>
---	--

5.3. Описание игровых миров

<p>Мир 3. Планета Арб. Мир коренных жителей.</p> <p>Примечание: Мир коренных жителей – это третья часть жителей планеты Арб, которая выбрала путь Леса. Они захотели уйти от проблем, которые существуют на планете Арб, поэтому, не поддержали ни Великого</p>	<p>Мир 4. Мир организации «Вечность» и «Скрытых столетий» планеты Латерр (с 70000 столетия по 149000 столетия).</p> <p>Примечание: 150000 столетия на момент игры человечества не существует.</p> <p>Жители планеты Латерр являются основной движущей силой космических открытий. В</p>
---	--

Товерона, ни «Совет Прайс» и стали вести племенной образ жизни.

Каждое поселение коренных жителей – это отдельная семья со своим Наставником, и шаманом, которого они называют Ву. Коренные жители верят в силу Стихий и общаются с Матерью–Природой и Отцом–Творцом. Семью они ценят и поэтому, в каждой из них есть свои воины, которые защищают от напастей и Мэй, которые поддерживают семейный очаг с помощью магических перьев птицы феникс.

Семья «Шаолинь».

Ву – это шаман семьи «Шаолинь», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Шаолинь» знает, как призвать Стихию Огня**

Семья «Удан».

Ву – это шаман семьи «Удан», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Удан» знает, как призвать Стихию Воды**

Семья «Эмей».

Ву – это шаман семьи «Эмей», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. Ву семьи «Эмей» имеет шёлковые ленты. Если шёлковые ленты (по каким-либо причинам) заканчиваются, восполнить их

период с 28 050 столетия по 29 600 столетия было освоено около 6 галактик («Млечный путь», «Большое Магелланово облако», «Галактика Андромеды», «Галактика Треугольника», «Малое Магелланово облако», «M49», «Галактика Веретено») и около 7 планет в разных галактиках. Жителям планеты Латерр предстоит освоить еще 15 необитаемых планет, с помощью различных технологий, которые на протяжении тысяч столетий открывают ученые на заселенных планетах.

Галактика «Большое Магелланово облако», в которой открыта планета Арб, Пирр и Посейдон до настоящего времени оставалась загадкой для жителей планеты Латерр. Дело в том, что эта галактика и планеты в ней была открыта в 27 000 столетии, как раз тот момент, когда на планете Латерр была угроза ядерной войны. То, до какого состояния общество само довело себя и планету, то, какой ущерб нанесло само себе, было не подвластно ни одной статистике. Сильные мира сего уже опустили руки и настолько зациклились на борьбе за территорию, что и не заметили, как у них под носом были созданы два проекта.

Первый проект (начало реализации 27 000 столетие) – уже известный по игровому миру, «Ковчег», суть которого заключалась в спасении человека, как вида во Вселенной. Небольшой организованной группой людей были созданы 4 космических корабля с названиями в соответствии: «Ковчег–1» (отправлен на планету Пирр), «Ковчег–2» (отправлен на планету Арб), «Ковчег–4» (отправлен на планету Лето), «Ковчег–3» (отправлен в космос на планету Прометей, но из-за сбоя системы, сделал большой круг и вернулся на планету Латерр). Экипажами «Ковчегов» стали дети и педагоги с планеты Латерр. Основная миссия экипажей заключалась в освоении новой планеты и адаптации её для жизни человека.

Второй проект Проект «Вечность» (начало реализации 27 000 столетие) – это группа ученых, увлеченная темой путешествий во времени, была обеспокоена критической ситуацией на планете Латерр. Поэтому, они создали проект, целью которого было создание некоего «Бункера» вне времени и пространства, куда они собирались поместить население планеты для того, чтобы спасти

можно с помощью Мастера Игры. **Ву семьи «Эмей» знает, как призвать Стихию Земля:**

Семья «Хуанхэ».

Ву – это шаман семьи «Хуанхэ», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. Ву семьи «Хуанхэ» имеет воду из реки Хуанхэ. Если вода из реки Хуанхэ (по каким–либо причинам) заканчиваются, восполнить её можно с помощью Мастера Игры. **Ву семьи «Хуанхэ» знает, как призвать Стихию Воздуха.**

Семья «Янцзы».

Ву – это шаман семьи «Янцзы», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Янцзы» знает, как призвать Стихию Воды.**

Семья «Чежеуцзян».

Ву – это шаман семьи «Чежеудзян», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Чежеудзян» знает, как призвать Стихию Воздуха.**

Семья «Чанцюань».

Ву – это шаман семьи «Чанцюань», он является хранителем семьи и всех его жителей в духовном плане. Он – некий проводник между жителями семьи и Природой–Матерью. Также шаман умеет

большинство от страшной катастрофы. Но в ходе эксперимента был создан аппарат – хронограф, который позволил людям, имеющим определённый ген перемещаться во времени. Данный ген передавался по наследству: в одной семье – по женской линии, в другой – по мужской. Как выяснилось, что тот, кто тестировал это устройство, оказался человеком из семьи с этим геном. Его звали Гордей Лесовик. Возникла теория о некоем гене, который позволяет путешествовать во времени. Гордей Лесовик более углубленно стал заниматься этими исследованиями и смог осуществить контроль над временем, в которое возвращалась эта программа. Все дошло до того, что Гордей предложил себя на роль первого путешественника во времени. «Вечность» стала некоей могущественной организацией, находящейся, в открытом после экспериментов, темпоральном поле, способной осуществлять путешествия во времени. Гордея Лесовика, стали считать легендарным основателем «Вечности», благодаря которой были произведены прорывные исследования в математике и физике. Исследования времени привели Вечных к ряду неразрешимых загадок, в том числе «Скрытых Столетий» между 70 000–м и 150 000–м столетиями, проникнуть в которые Вечные не смогли, но выяснили, что после 150 000–го столетия человечество не существует. Одной из теорий являлось существование сверхлюдей, гораздо более развитых технически, чем Вечные, которые и создали эти «Скрытые Столетия».

Вечные контактируют с живущими во времени временами (так они называют обычных людей, которые не могут путешествовать во времени, более того, ничего не знают о «Вечности») и торгуют между столетиями, но тщательно скрывают своё вмешательство в ход истории, совершая Изменения Реальности. Цель вмешательств – благо человечества: Вечные предотвращают войны, катастрофы, эпидемии.

Совет «Великое кольцо» – это сообщество выдающихся людей в той или иной сфере. В совет (или межпланетарный совет) может вступить любой желающий, если он добился определенного успеха в своей сфере.

предсказывать будущее. Будущее он может увидеть при общении со Стихиями. Но для того, чтобы пообщаться с нужной Стихией, ему необходимо сделать особый ритуал. У каждой Стихии – ритуал призыва свой. **Ву семьи «Чанцюань» знает, как призвать Стихию Земля.**

Совет «Великого кольца» есть внутрипланетарный и внешнепланетарный.

1. Внутрипланетарный совет состоит из постоянных членов (один представитель из каждой сферы жизнедеятельности планеты).
2. Межпланетный совет. В совет входят не только уроженцы планеты Латерр, но и представители всех планет-участников «Великого кольца» (основной костяк представителей – это лидеры внутрипланетного совета, которые также выбираются путём голосования).

На данный момент в «Совете Великого Кольца» состоят выдающиеся ученые из разных областей с открытых и освоенных/полу-освоенных планет.

Галактика «Млечный путь». Планета Латерр:

Доктор Лафремов – доктор биологических наук, научный сотрудник Палеонтологического института. Палеонтология – это наука о жизни, существовавшей в прошлые геологические периоды (изучение того, как выглядела жизнь в прошлом; жизнь – это животные, растения, микроорганизмы). Занимается доказательством того, что вне зависимости от условий планеты, на ней так или иначе, возможна жизнь.

Галактика Андромеды. Планета Торманс:

Доктор Профессор Родис – доктор метеорологических наук, профессор. Климатолог. Известна как изобретатель способа рассеивания облаков. Таким образом, Родис пытается адаптировать климатические условия ближе к полюсам на планете Торманс для того, чтобы поселение людей смогло распределиться по планете равномерно.

Галактика Андромеды. Планета Гаррота:

Профессор Мартынов – доктор психологии, эксперт в области клинической психологии. Работал над установлением контакта со слизнями Гарроты. Справился успешно. Слизни и латеррианцы на данный момент легко уживаются на Гарроте (ранее – было несколько вспышек конфликтов между цивилизациями).

Галактика Треугольника. Планета Владислава:

Доктор Ляев – доктор биологических наук.

Занимается исследованием инопланетной низшей белковой жизни.

Галактика Треугольника. Планета Крукс:
Профессор Крукс – далёкий предок первооткрывателя планеты Крукс. Инженер планетарных космических станций. Занимается разработкой космических станций, способных обеспечивать космонавтам долгое пребывание на планете без атмосферы.

Галактика «Малое Магелланово Облако». Планета Надежда:

Профессор Левингук – доктор микробиологических наук, профессор. Вирусолог, изучающий микроорганизмы, их физиологию, эволюцию. На данный момент решает на планете проблему с экологической катастрофой и генетической эпидемией.

Галактика «М49». Планета Корриция:

Профессор Репнин – доктор географических наук, профессор, по направлению океанология. Занимается изучением проблемы океанов планеты Корриция. Пытается решить проблему с отсутствием жизни в океанах.

Галактика «Веретено». Планета Шарак:

Профессор Янгивелий – астроном, изучает небесные тела, планеты, спутники и звезды, а также законы их движения в галактике Веретено. В связи с тем, что планета имеет специфичную атмосферу, он разработал множество методик, позволяющих получить достоверные данные, несмотря на рефракцию. Старается решить проблему пилотируемых полетов с планеты.

На данный момент в «Совете Великого Кольца» состоят выдающиеся ученые из разных областей с открытых и освоенных/полу-освоенных планет.

В связи с этим, процедура обсуждения, например, экономического плана, происходит в несколько этапов.

1. Заочный: членам совета отправляется экономический план межпланетного развития, члены совета его изучают самостоятельно, вносят свои предложения и корректировки в специальную систему с искусственным интеллектом, которая анализирует наиболее часто встречающиеся корректировки и объединяет данные по группам, далее – искусственный

	<p>интеллект составляет несколько вариантов планов развития экономики.</p> <p>2. Очный: члены совета собираются в некой виртуальной реальности и голосуют за один из пяти предложенных ИИ вариантов.</p> <p>Далее – планы развития отправляются во внутренние советы и там происходит распределение обязанностей по выполнению пунктов плана с поправками на внутреннее развитие (согласование межпланетного плана с внутрипланетным).</p> <p>За контроль осуществления плана отвечает внутри планеты отвечает главы внутреннего совета и главы внутреннего совета соседней планеты.</p>
--	--

Как необходимо выстроить мир детям (возможный вариант, позволяющий пройти игру):

Галактика «Большое Магелланово облако».

Планета Арб (и любая другая планета, которая войдет по итогу игры в состав «Великого Кольца») – планета прогрессивной цивилизации, на которой все жители осуществляют свою деятельность, ориентируясь на баланс между природой и техническим прогрессом. На этой планете развиваются одинаково как технические, естественно–научные, так и гуманитарные науки. На планете действует Совет «Великого кольца», в который входят представители из разных сфер жизнедеятельности. Таким образом им удается поддерживать баланс, так как их решения базируются на всеобщем понимании разных сторон.

Жителей планеты можно отличить по сферам деятельности, которыми они обычно занимаются:

Духовная сфера – это сфера, которая отражает духовно–нравственную жизнь общества. Основная функция духовной сферы – производство и передача новых знаний и ценностей.

Каждый житель планеты Арб помимо своей основной профессии занимается тем или иным видом творчества и участвует в формировании и развитии духовной сферы жизни общества на планете/планетах. То есть, человек может быть распределён по своим способностям на профессию «социолог», но при этом, ему открывается комплекс его дополнительных данных– талантов: в школе все дети знакомятся с разными видами творчества, а после выпуска – выбирается одно или несколько направлений и далее человек в нем/них развивается и реализуется (организуют выставки, читательские вечера, музыкальные концерты и т. д.).

Социальная сфера – это общество в целом, которое включает в себя территорию, национальности, демографические особенности, менталитет, а также это совокупность организаций и учреждений, которые отвечают за благосостояние населения.

Одна из ключевых сфер на планете Арб – это социальная сфера. Социальная сфера построена таким образом, чтобы человек успевал «совмещать» работу на благо общества, семейную жизнь и воспитание детей, творческое (в том числе, техническое творчество) увлечение. Профессии также подбираются для человека в «Распределительном окне» по его способностям и талантам. Профессию можно менять в течение жизни, для этого необходимо обозначить причину в «Распределительном окне» и получить новое задание.

Важной составляющей жизнедеятельности общества является социальная архитектура и социальная инженерия.

Воспитанием детей занимаются не только участники образовательного процесса: родители, педагоги и другие дети, ответственность за воспитание детей (за формирование и развитие будущего поколения планеты) – лежит на всем обществе. Дети проводят одинаковое количество времени в образовательных учреждениях, дома (общение с родителями) и на кружках (творческое начало) – все это способствует своевременному и гармоничному развитию личности. Для всего общества является важным передача опыта, знаний, умений, навыков, истории будущему поколению, поэтому процесс образования у детей является непрерывным.

Экономическая сфера – это хозяйственная деятельность страны, общества, семьи. Сфера, которая дает возможность получить средства для организации всех остальных сфер общественной жизни. Сюда входит: сельское хозяйство, промышленность, производство, рыночная и банковская система.

Экономическая система планеты Арб строится по примеру плановой экономики: экономическая система, при которой все имеющиеся материальные блага принадлежат планете (или объединению планет, входящих в «Великое Кольцо») и централизованно распределяются, основываясь на экономическом плане (составленном специалистами экономической сферы), утвержденным советом «Великого Кольца».

Политическая сфера – это сфера деятельности людей, которая связана с государственным устройством, судебной системой и безопасностью общества. Политическая сфера жизни обеспечивает мирную жизнь людей, регулирует их совместную деятельность.

Внутренняя политика планеты направлена на укрепление традиционных духовно–нравственных ценностей, в частности ценности семьи и преемственности поколений.

Внешняя политика направлена на формирование многополярного мира, укрепление глобальной безопасности и стабильного духовного, социального, экономического и политического развития.

Совет «Великое кольцо» – это сообщество выдающихся людей в той или иной сфере. В совет (или межпланетарный совет) может вступить любой желающий, если он добился определенного успеха в своей сфере.

Совет «Великого кольца» есть внутрипланетарный и внешнепланетарный.

1. Внутрипланетарный совет состоит из постоянных членов (один представитель из каждой сферы жизнедеятельности планеты).
2. Межпланетный совет. В совет входят не только уроженцы планеты Латерр, но и представители всех планет–участников «Великого кольца» (основной костяк представителей – это лидеры внутрипланетного совета, которые также выбираются путём голосования).

На данный момент в «Совете Великого Кольца» состоят выдающиеся ученые из разных областей с открытых и освоенных/полу–освоенных планет.

Галактика «Млечный путь». Планета Латерр:

- **Доктор Лафремов** – доктор биологических наук, научный сотрудник Палеонтологического института. Палеонтология – это наука о жизни, существовавшей в прошлые геологические периоды (изучение того, как выглядела жизнь в прошлом; жизнь – это животные, растения, микроорганизмы). Занимается доказательством того, что вне зависимости от условий планеты, на ней так или иначе, возможна жизнь.

Галактика Андромеды. Планета Торманс:

- **Доктор Профессор Родис** – доктор метеорологических наук, профессор. Климатолог. Известна как изобретатель способа рассеивания облаков. Таким образом, Родис пытается адаптировать климатические условия ближе к полюсам на планете Торманс для того, чтобы поселение людей смогло распределиться по планете равномерно.

Галактика Андромеды. Планета Гаррота:

- **Профессор Мартынов** – доктор психологии, эксперт в области клинической психологии. Работал над установлением контакта со слизнями Гарроты. Справился успешно. Слизни и латеррианцы на данный момент легко уживаются на Гарроте (ранее – было несколько вспышек конфликтов между цивилизациями).

Галактика Треугольника. Планета Владислава:

- **Доктор Ляев** – доктор биологических наук. Занимается исследованием инопланетной низшей белковой жизни.

Галактика Треугольника. Планета Крукс:

- **Профессор Крукс** – далёкий предок первооткрывателя планеты Крукс. Инженер планетарных космических станций. Занимается разработкой космических станций, способных обеспечивать космонавтам долгое пребывание на планете без атмосферы.

Галактика «Малое Магелланово Облако». Планета Надежда:

- **Профессор Левингук** – доктор микро–биологических наук, профессор. Вирусолог, изучающий микроорганизмы, их физиологию, эволюцию. На данный момент решает на планете проблему с экологической катастрофой и генетической эпидемией.

Галактика «М49». Планета Корриция:

- **Профессор Репнин** – доктор географических наук, профессор, по направлению океанология. Занимается изучением проблемы океанов планеты Корриция. Пытается решить проблему с отсутствием жизни в океанах.

Галактика «Веретено». Планета Шарак:

- **Профессор Янгивелий** – астроном, изучает небесные тела, планеты, спутники и звезды, а также законы их движения в галактике Веретено. В связи с тем, что планета имеет специфичную атмосферу, он разработал множество методик, позволяющих получить достоверные данные, несмотря на рефракцию. Старается решить проблему пилотируемых полетов с планеты.

В связи с этим, процедура обсуждения, например, экономического плана, происходит в несколько этапов.

1. Заочный: членам совета отправляется экономический план межпланетного развития, члены совета его изучают самостоятельно, вносят свои предложения и корректировки в специальную систему с искусственным интеллектом, которая анализирует наиболее часто встречающиеся корректировки и объединяет данные по группам, далее – искусственный интеллект составляет несколько вариантов планов развития экономики.
2. Очный: члены совета собираются в некой виртуальной реальности и голосуют за один из пяти предложенных ИИ вариантов.

Далее – планы развития отправляются во внутренние советы и там происходит распределение обязанностей по выполнению пунктов плана с поправками на внутреннее развитие (согласование межпланетного плана с внутрипланетным).

За контроль осуществления плана отвечает внутри планеты отвечает главы внутреннего совета и главы внутреннего совета соседней планеты.

Примечание:

В приложении 1.1. План-сетка смены.

В приложении 1.3. Роли.

В приложении 1.4. Сценарий игры.

В приложении 1.5. Техническое задание на отдел реализации массовых мероприятий (план общелагерных мероприятий на смене).

В приложении 1.6. Техническое задание на психолого-педагогический отдел (план отрядных работ на смене).

6. Система мотивации и стимулирования участников программы

Система стимулирования для детей:

Система стимулирования на 3-ой летней каникулярной смене «Человек – это чудо?» подразделяется на общелагерную и индивидуальную.

Индивидуальный уровень

Общелагерный уровень

Система стимулирования детей на общелагерном уровне делится на две части: не игровое время/игровое время.

В не игровое время ребята будут посещать общелагерные мероприятия и участвовать в различных спортивных и творческих состязаниях, направленных на укрепление здоровья детей и формирование досуговой культуры у детей соответственно.

За участие в данных мероприятиях дети будут отрядом получать очки, а в игровое время, дети могут перевести эти очки в игровую валюту для своего отряда.

Количество очков, которые можно заработать:

1 место	100
2 место	80
3 место	60
Участие	40
Акула-чистюля (вручается на общем сборе отряду, который содержит в чистоте свои комнаты и свою игровую)	20
Конкурс капитанов (ежедневная рубрика на общем сборе, в конкурсе сражаются выбранные детьми на УИСО, капитаны отрядов)	10

В игровое время, системой стимулирования для детей будет разработанная экономическая система под каждый из Миров.

Экономика мира корчѣвщиков.

Экономическая система корчѣвщиков строится по примеру традиционной системы. Большая часть ресурсов уходит на подношения Пирру, так как народ считает, что от этого напрямую зависит их дальнейшая жизнь. Земля находится в общем владении, ценится приверженность традициям, господствует натуральное хозяйство, неразвитость обмена, отсутствие

технического прогресса, слабый производственный потенциал, ограниченность производимых материальных благ.

Такая экономическая система способна удовлетворять лишь минимальные, жизненно необходимые потребности корчѣвщиков.

Нет личной зарплаты одного корчѣвщика, каждый трудится на благо своего поселения. Поэтому, все заработанное отдают телепату поселения, который несёт это на совет говорунов. Там уже они распределяют заработанные ресурсы.

Чтобы на поселение не наложили штраф*, они должны тратить часть ресурсов на питание и защиту поселения (БП)**. БП нужно сдать в конце игрового дня Пиррсею на совете, иначе штраф*.

*примечание: штраф - блокировка определенного ресурса по усмотрению Мастера Игры. Штраф накладывается на один игровой день.

**Размер БП на момент старта игры - 15 шелковиц и 3 собаки в день/5 чечевиц и 3 собаки в день.

В мире корчѣвщиков каждый отряд — это определённое поселение (смотри файл «роли корчѣвщиков»).

В каждом поселении (отряде) должны быть следующие детские роли:

Жрец (в каждом поселении). - детская роль. Они занимаются подношениями духам леса/обучению традициям. Могут нормализовать состояние планеты. Также умеют лечить корчѣвщиков, которых взяли в плен животные, но нужно присутствие Дхара. Прежде чем что-то сделать, жрецам нужно спросить у планеты разрешения, которое могут расшифровать телепаты.

Если они встретили животное и рядом с ними не было Дхара, то должны сдаться ему в плен.

Жрецы у фермеров умеют добывать корень ельника, который нужен для создания зелья невидимки.

Жрецы у скотоводов умеют добывать шерсть шерна, она нужна для создания зелья невидимки. Артефакт: корень ельника или шерсть шерна.

Телепаты (в каждом поселении по 2) - считывают настроение планеты и перерабатывают информацию для остальных фермеров/скотоводов. Только они знают язык планеты. Узнают о состоянии планеты от животных. После расшифровывают и передают информацию всему поселению. Могут общаться с деревом, если повысят свои умения до 5 уровня. Повышение/понижение уровня скилла зависит от принятых решений на собрании говорунов. Конфликтуют с переговорщиками, так как не сходятся во мнениях как нужно распределять

ресурсы: сколько планете, сколько жестянщикам, а сколько оставить корчѣвщикам для выживания.

Артефакт: язык планеты;

Переговорщики (в каждом поселении по три человека) - ведут переговоры с жестянщиками об обмене ресурсами. Только они могут взаимодействовать с жестянщиками и распределять ресурсы. Место обмена ресурсами - "Рында", он происходит один раз в день в установленное время. Обмен начинается с 3 игрового дня. Конфликтуют с телепатами, так как не сходятся во мнениях как нужно распределять ресурсы: сколько планете, сколько жестянщикам, а сколько оставить корчѣвщикам для выживания. Если им не хватит ресурса для обмена с жестянщиками, то войны нападут на них.

Если они встретили животное и рядом с ними не было Дхара, то должны сдать ему в плен. Дхары (в каждом поселении минимум 6 человек) - хранители порядка, защищают важные места корчѣвщиков, сопровождают переговорщиков. Они могут спасти взятых в плен корчѣвщиков с помощью "Зелья Невидимки" (зелье изготавливают жрецы), но обязательно должен присутствовать жрец, чтоб помочь раненому. Существует 5 разрядов Дхаров, изначально каждый 1 разряда. Повысить свой скилл можно купив оружие высшего разряда у жестянщиков. От разряда зависит какого животного может победить Дхар. Они яро против жестянщиков. Поддерживают сформированный уклад планеты, не видят смысла в развитии. При полной поддержке уклада планета награждает их шкурами, как символ единения. Ненавидят тех, кто против системы планеты, могут сдавать изменников Телепатам.

При встрече с животным незамедлительно вступают с ним в бой, если не могут его победить, то у них отнимается скилл.

Дхар 1 разряда может победить Шерна, тем самым добыть шерсть шерна

Дхар 2 разряда может победить

Дхар 3 разряда может победить

Дхар 4 разряда может победить

Дхар 5 разряда может победить

Артефакты: 1. Зелье Невидимки - с помощью него можно помочь корчѣвщику, попавшему в плен.

2. Оружие 1 разряда - щит;

Оружие 2 разряда - топорик;

Оружие 3 разряда - меч;

Оружие 4 разряда - капкан;

Оружие 5 разряда - арбалет.

Экономическая система

Базовые понятия:

1. Каждый клан состоит из нескольких отрядов.

Клан «Ящер» – это сообщество организаций, занимающихся военной промышленностью. Военная промышленность – это отрасль тяжелой и лёгкой промышленности, производящие продукцию для вооружения и технического оснащения армии: различные виды военной техники, оружие, боеприпасы, средства связи, обмундирование и другое.

1 отряд: организация-производитель военной техники (танки, истребители, бронетранспортёры (БТР), корабли, ракетный комплекс). Название организации: «Гусеничка».

Стартовый капитал: 3000 световых.

Стоимость акции «Гусеничка»: 30 световых.

Стоимость контрольного пакета акций «Гусеничка»: 1530 световых.

2 отряд: организация-производитель оружия (огнестрельное, холодное, ракетное, торпедное оружие). Название организации: «Бабочка».

Примечание: начинали свое производство с ножей-бабочек, отсюда исконно и пошло название организации.

Стартовый капитал: 3000 световых.

Стоимость акции «Бабочка»: 30 световых.

Стоимость контрольного пакета акций «Бабочка»: 1530 световых.

3 отряд: организация-производитель обмундирования (военная форма, скафандры, водолазные костюмы, маскировочное обмундирование). Название организации: «Майский жук».

Стартовый капитал: 3000 световых.

Стоимость акции «Майский жук»: 30 световых.

Стоимость контрольного пакета акций «Майский жук»: 1530 световых.

ВАЖНО: по сути, игровая миссия данных организаций – **перепрофилироваться и выйти на рынок космической индустрии: производство ракетного комплекса, исследовательских ракет, обмундирование для космонавтов-исследований.**

Клан «Плющ» – это сообщество организаций, занимающейся предоставлением частных образовательных услуг. Образовательная услуга – это объем учебной и научной информации, преподаваемый гражданину, в виде суммы знаний, общественного и социального характера, а также практических навыков, передаваемых гражданину по определенной программе.

4 отряд: школьное частное образование, то есть, частные школы, лицеи и гимназии, а также центры дополнительного образования для школьников, включая детские лагеря. Название организации: «Серебряные ПОДРОСТКИ».

Стартовый капитал: 60 000 световых.

Стоимость акции «Серебряные ПОДРОСТКИ»: 600 световых.

Стоимость контрольного пакета акций «Серебряные ПОДРОСТКИ»: 30 600 световых.

5 отряд: частные высшие учебные заведения, а также спонсирование студенческих движений.

Название организации: «Золотая МОЛОДЕЖЬ».

Стартовый капитал: 70 000 световых.

Стоимость акции «Золотая МОЛОДЕЖЬ»: 700 световых.

Стоимость контрольного пакета акций «Золотая МОЛОДЕЖЬ»: 35 700 световых.

ВАЖНО: миссия для этого клана заключается в том, чтобы сделать образование доступным для каждого Человека вне зависимости от клана и мира, в котором они находятся, а также добавить образовательные программы, направленные в большей степени на исследование (связь с миром Инаков: возможность совместной разработки образовательных программ с лаборантами и учёными).

Клан «Гиков» – это сообщество организаций, занимающихся разработкой в сфере IT-технологий, в частности, искусственного интеллекта.

6 отряд: организация, занимающаяся разработкой компьютерных, виртуальных и симуляционных игр, направленных на военную тематику; занимаются продажей тактических и стратегических игр для обучения военных, а также финансовых симуляторов, для обучения детей в высших учебных заведениях финансовой грамотности (по понятиям Нового Света).

Название организации: «Танчики и кофе».

Стартовый капитал: 30 000 световых.

Стоимость акции «Танчики и кофе»: 300 световых.

Стоимость контрольного пакета акций «Танчики и кофе»: 15 300 световых.

7 отряд: организация, занимающаяся совершенствование искусственного интеллекта, основная деятельность заключается на использование технологии искусственного интеллекта в целях развития рекламной индустрии. Рекламная индустрия – это отрасль экономики, которая определяет рекламу как продукт экономической деятельности и обеспечивает общественную потребность в рекламных услугах. Название организации: «Роббо-реклама» (девиз: искусственный интеллект продаёт лучше, чем человек).

Стартовый капитал: 40 000 световых.

Стоимость акции «Роббо-реклама»: 400 световых.

Стоимость контрольного пакета акций «Роббо-реклама»: 20 400 световых.

ВАЖНО: игровой миссией для данного клана является разработка образовательных симуляционных и виртуальных игр для обучения космонавтов и исследователей других планет, а также пересмотр отношения к рекламной индустрии - осмысление

формирования потребительского отношения и, как следствие, смена вектора в популяризацию научных достижений, а также космических исследований, позитивное воздействие на социальный уклад общества.

Также Банк может обменять мешок золота на световые:

1 мешок золота - 30000 световых;

2. В каждом клане есть представители управленческого и производительного труда:

Управленческий труд – труд, направленный на выполнение пяти функций управления:

- Постановкой цели для деятельности своей организации, а также для её сотрудников;
- Планированием деятельности организации (включая её финансовую деятельность) и сотрудников;
- Организацией деятельности и распределением обязанностей между сотрудниками;
- Контролем за выполнением плана развития организации и деятельностью сотрудников (ежедневное занятие);
- Анализом выполненной работы и постановкой новой цели с учётом проведённого анализа (ежедневное занятие).

Производительный труд - реализация продуктов управленческого труда.

Представители производительного труда ежедневно ходят на работу и выполняют поручения управленцев.

3. В мире нового света существует две возможности заработать деньги:

Первая: деньги от труда – данные средства являются заработной платой каждого члена организации, в которой он работает, также есть возможность один раз в квартал (раз в три дня), за хорошую работу, получить премию (премии утверждает президиум клана.

Президиуму клана деньги выделяются из совета «Прайс»).

Заработная плата:

1. Член президиума (управляющий тремя организациями): 300 световых.
2. Руководитель организации: 200 световых.
3. Помощник руководителя: 150 световых.
4. Юрист: 100 световых.
5. Экономист: 100 световых.
6. Бухгалтер: 50 световых.
7. Менеджер по продажам: 100 световых.
8. Маркетолог: 100 световых.

ПРЕМИЯ: 200 световых.

Вторая: деньги от денег – данные средства является дивидендами от вложенных денег в акции различных компаний (существующих в мире Нового Света). Владельцу компании принадлежит контрольный пакет акций – 51%.

При условии, если какая-то организация выкупает контрольный пакет акций, она автоматически становится её владельцем. Условия в игровом мире изначально не равны, так как клан «Плющ» имеет в стартовом капитале сразу средства на приобретение всех организаций.

Владение организацией даёт возможность в принятии решений за руководителя этой организации. Руководитель выкупленной организации должен осуществлять свою деятельность согласно плану владельца.

Есть возможность избежать выкупа организации, постоянно увеличивая свой постоянный капитал, соответственно, стоимость своих акций и контрольного пакета.

Если случилось так, что организацию все же выкупили, у участников есть возможность заработать необходимое количество средств и выкупить её обратно, но это можно сделать только с помощью открытия брокерского счета в банке.

Все деньги, которые являются стартовым капиталом организаций, изначально хранятся в банке на накопительном счете под 20%. Процент с накопительного счета также приходит 1 раз в 3 дня. Процент рассчитывается от общей суммы по пропорции.

Стартовый капитал организации «Гусеничка»: 3000 световых.

Стартовый капитал организации «Бабочка»: 3000 световых.

Стартовый капитал организации «Майский жук»: 3000 световых.

Стартовый капитал организации «Серебряные подростки»: 60 000 световых.

Стартовый капитал организации «Золотая МОЛОДЕЖЬ»: 70 000 световых.

Стартовый капитал организации «Танчики и кофе»: 30 000 световых.

Стартовый капитал организации «Роббо - реклама»: 40 000 световых.

Например, организация «Гусеничка» имеет на накопительном счете изначально 3000 световых.

3000 световых – это 100%.

X – это 20%.

Пропорция: $3000 * 20 / 100 = 600$ световых.

600 световых – это те самые 20%, которые придут на счет организации «Гусеничка» на 3 игровой день (при условии, если на момент 3 игрового дня на счете будет именно 3000 световых, а не меньше или больше; если сумма будет другая, то вместо 3000 в пропорции ставится именно она).

Акции, которые возможно приобрести 1 раз в 3 дня в Банке:

Название акции	Стоимость акции	Доходность акции, %	Доходность акции, световые
«Гусеничка» Клан «Ящер»	30 световых	10%	3
«Бабочка» Клан «Ящер»	30 световых	10%	3
«Майский жук» Клан «Ящер»	30 световых	10%	3
«Серебряные ПОДРОСТКИ» Клан «Плющ»	600 световых	20%	120
«Золотая МОЛОДЕЖЬ» Клан «Плющ»	700 световых	20%	140
«Ганчики и кофе» Клан «Гиков»	300 световых	10%	30
«Роббо-реклама» Клан «Гиков»	400 световых	10%	40

Примечание: поскольку, стоимость акции может измениться, бухгалтерам вместе с мастерским персонажем-банкиром необходимо 1 раз в три дня производить расчеты новых доходностей и формировать подобную таблицу к моменту открытия банка в игровом времени.

Режим работы банка:

Ежедневно 1 и 2 день банк может производить финансовые операции:

- Снятие средств с накопительного счета;
- Пополнение накопительного счета;
- Купля/продажа движимого и недвижимого имущества;

Корабль «Ассоль» – 100 000 д.е.

(рента – 30%)

Летняя эстрада «Ракушка» – 100 00 д.е.

(рента – 35%)

Мост Дружбы – 80 000 д.е.

(рента – 25%)

Хранители – 60 000 д.е.

(рента – 15%)

Горка – 50 000 д.е.

(рента – 10%)

Костровое место – 50 000 д.е.

(рента – 12%)

Баня – 30 000 д.е.

(рента – 10%)

ШВН – 20 000 д.е.

(рента – 10%)

Гостевой причал – 20 000 д.е.

(рента – 10%)

Пень Дружбы – 10 000 д.е.

(рента – 5%)

Беседка у столовой – 5 000 д.е.

(рента – 10%)

Каперна – 5 000 д.е.

(рента – 10%)

Беседка у 6 дачки – 2 000 д.е.

(рента – 5%)

Лавочки напротив столовой 2 причала – 1 000 д.е.

(рента – 15%)

Примечание: РЕНТА – это доход, который организации могут зарабатывать дополнительно 1 раз в 3 дня.

- Финансирование сторонних организаций;
- Запрос на финансирование другими организациями;
- Единоразовое получение кредита под 10%;

1 раз в 3 дня (третий игровой день) банк работает по принципу:

1-ое игровое время – это подготовка экономистами и бухгалтерами таблицы с доходностью акций и таблица с необходимой суммой уплаты налогов.

Налоги:

- Налог на доходы юридических лиц: 10%.
- Налог на доходы физических лиц: 1%.

2-ое игровое время банк может производить финансовые операции:

- Покупка и продажа акций.
- Оплата налогов.

4. Ежедневно каждая организация будет принимать решение относительно своего производства:

Примечание: руководителям организаций ежедневно необходимо собирать «Семейный Совет», состоящий из ключевых сотрудников организации:

- Помощника руководителя;
- Юриста;
- Экономиста;
- Бухгалтера;
- Менеджера по продажам;
- Маркетолога.

На «Семейном Совете» необходимо будет принимать решения относительно действий организации. Основным лицом, которое продумывает стратегию, является сам руководитель организации, он совещается с помощником руководителя (предварительно, эта пара ролей обсуждает стратегию, а потом они её вместе представляют на «Семейном Совете»). Далее - экономисты и бухгалтеры оповещают семью о финансовой составляющей организации. Юристы представляют ситуацию общения между Мирами. Менеджер по продажам и маркетологи генерируют идеи для решения «Расширить производство» и «Внедрить новейшие технологии», а также именно они могут открыть функцию «Перепрофилироваться». При внедрении новых технологий в производство предварительно необходимо обратиться в клан «Гиков», которые эти технологии разрабатывают или же, 1 раз в 10 лет можно послушать ученых и лаборантов из Мира Инаков и предложить руководителю организации выкупить эту разработку.

ВАЖНО: именно мастером игры фиксируется приобретение новейших технологий в Мире Нового Света. Детям необходимо оповещать Мастера игры о своих нововведениях. Мастер игры обсуждает придуманные детьми нововведения и КУ принимает решение относительно событий, позитивно или пагубно влияющих на финансовое положение организации, а также на «семейную» составляющую.

Принятое решение от организации также объявляется на «Совете Прайс» руководителями организации и их помощниками. «Совет Прайс» выдаёт прибыль от принятого решения в конверте на руки руководителю организации. Эту прибыль они могут потратить куда и хотят и как хотят. Они могут внести её на свой накопительный счет, а могут заняться финансовыми отношениями с Миром Инаков, а также платить за передачу писем семьям между мирами. Почтальоны в Мире Инаков принимают только наличными.

Решения, которые могут принимать организации:

Решение относительно организации	Стоимость	Влияние принимаемого решения
Повысить уровень рекламы	-500 д.е.	На протяжении трёх кварталов на счёт приходят дополнительные 200 д.е.

Расширить производство	-1000 д.е.	На протяжении пяти кварталов на счёт приходят дополнительные 500 е.д.
Внедрить новейшие технологии (Какие?)	-1500 д.е.	На протяжении трёх кварталов на счёт приходят дополнительные 1000 д.е. (конечная прибыль рассчитывается «Советом Прайс»)
Устроить вечеринку для сотрудников в честь праздника	- 1000 д.е.	Хорошее настроение Примечание: данное решение зависит от ролей и «семейных отношений». Если в семье изначально есть конфликт, то при условии принятия такого решения, игрок, который провоцирует этот конфликт в этот день так не делает.
Сузить производство	+1000 д.е.	В следующем квартале на счёт придут 500 дополнительных е.д.
Отправить работников на курсы повышения квалификации	- 1500 д.е.	Повышение квалификации сотрудников
Остановить производство	+2000 е.д.	0
Ежедневная выплата заработной платы сотрудникам организации	В зависимости от количества сотрудников и их зарплаты	0
Начисление премии сотруднику организации Решение принимает президиум организации	- 200 д.е.	0
Перепрофилироваться	- 15 000 д.е.	Выход на рынок без конкурентов

Экономическая система в мире коренных жителей

В мире коренных жителей нет заработных плат, инвестиций, Банков или организаций-производителей, как в соседних двух Мирах. Основная цель (изначальная, игровая) коренных жителей – выжить на планете Абр, при постоянной угрозе нападения от Миров-соседей. Все необходимые ресурсы для выживания они берут от природы, при общении со Стихиями и Природой-матерью. Для того, чтобы попросить у Природы-матери ресурс, необходимо её позвать или совершить обряд на призыв одной из её дочерей-сыновей – Стихий. Призывать стихии в каждой семье может Ву или девочки Мэй. С Природой-матерью может общаться только Наставник семьи.

Ресурсы, которые можно получить у Природы и Стихий

Мясо	Ежедневно, Наставникам семей необходимо добывать по 5 карточек.
Молоко	Ежедневно, Наставникам семей необходимо добывать по 1 карточке.
Яйца	Ежедневно, Наставникам семей необходимо добывать по 10 карточке.
Рыба	Ежедневно, Наставникам семей необходимо добывать по 5 карточек.
Помидоры	Ежедневно, Наставникам семей необходимо добывать по 10 карточек.
Огурцы	Ежедневно, Наставникам семей необходимо добывать по 10 карточек.
Картофель	Ежедневно, Наставникам семей необходимо добывать по 1 карточек.
Зелень	Ежедневно, Наставникам семей необходимо добывать по 10 карточек.
<p>В последние 30 минут игрового времени, Наставник должен сдать комплект карточек (всех необходимых ресурсов) Мастеру Игры. Мастер игры в ответ отдает карточку «Физическая сила». Без карточки «Физическая сила», воины не могут общаться с драконами и, тем более, их искать, а Мэй и Ди не могут перемещаться между мирами, не используя брешы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Мэй, Ди и воинов могут остановить другие Мастера Игры из других Миров и не дать им возможность без «физической силы» двигаться дальше по игре. 	
Дерево	<p>Не обязательная карточка, но можно заработать максимум 1 в день у Природы-матери и продать в Банке Ненси Мусаильевне за 1 000 световых.</p> <p>Вместе с карточкой Мастер Игры выдаст сам ресурс, который также необходимо будет принести в Банк для продажи.</p>
Камень	<p>Не обязательная карточка, но можно заработать максимум 1 в день у Природы-матери и продать в Банке Ненси Мусаильевне за 1 000 световых.</p> <p>Вместе с карточкой Мастер Игры выдаст сам ресурс, который также необходимо будет принести в Банк для продажи.</p>
Железо	<p>Не обязательная карточка, но можно заработать максимум 1 в день у Природы-матери и продать в Банке Ненси Мусаильевне за 2 000 световых.</p> <p>Вместе с карточкой Мастер Игры выдаст сам ресурс, который также необходимо будет принести в Банк для продажи.</p>
Медь	<p>Не обязательная карточка, но можно заработать максимум 1 в день у Природы-матери и продать в Банке Ненси Мусаильевне за 2 000 световых.</p> <p>Вместе с карточкой Мастер Игры выдаст сам ресурс, который также необходимо будет принести в Банк для продажи.</p>

Серебро	Не обязательная карточка, но можно заработать максимум 1 в день у Природы-матери и продать в Банке Ненси Мусаильевне за 3 000 световых. Вместе с карточкой Мастер Игры выдаст сам ресурс, который также необходимо будет принести в Банк для продажи.
Золото	Не обязательная карточка, но можно заработать максимум 1 в день у Природы-матери и продать в Банке Ненси Мусаильевне за 5 000 световых. Вместе с карточкой Мастер Игры выдаст сам ресурс, который также необходимо будет принести в Банк для продажи.
Алмаз	Не обязательная карточка, но можно заработать максимум 1 в день у Природы-матери и продать в Банке Ненси Мусаильевне за 8 000 световых. Вместе с карточкой Мастер Игры выдаст сам ресурс, который также необходимо будет принести в Банк для продажи.
Нефть	Не обязательная карточка, но можно заработать максимум 1 в день у Природы-матери и продать в Банке Ненси Мусаильевне за 10 000 световых. Вместе с карточкой Мастер Игры выдаст сам ресурс, который также необходимо будет принести в Банк для продажи.

Ресурсы в таблице, которые являются необязательными карточками, могут принести семье коренных жителей доход в световых. Световые коренные жители могут использовать для того, чтобы побадать в библиотеку Джозефа Овертона (по сценарию игры, в определенный момент, для решения игровых задач, им понадобится доступ в библиотеку).

Заработанные очки в не игровое время, коренные жители могут перевести в золотые монеты. Наставники семей имеют некий капитал – определенной количество мешочков с золотом.

Примечание: изначально, очки переводятся в световые (игровая валюта первых двух миров), 1:1. Далее – коренные жители, могут скопить световые и обменять их также на мешочек с золотом (их игровую валюту).

Также, девочкам Мэй ежедневно необходимо поддерживать семейный очаг. Это можно сделать с помощью перьев птицы феникса. Перья птицы феникса можно получить от Стихии Огня при совершении обряда для ее вызова. Для того, чтобы семейное тепло осталось (его создает семейный очаг), необходимо добывать три пера в день. В ролях у Мэй прописан алгоритм добывания пера.

Примечание: те игроки, у которых роль шпионов из организации «Вечность» и шпионов из «Скрытых Столетий», работают под прикрытием в Мире коренных жителей, поэтому, их система стимулирования не отлична от описанной выше.

Мир шпионов из «Скрытых столетий»

В мире шпионов из «Скрытых Столетий» основная игровая миссия (общая) заключается в том, чтобы отсрочить гибель человечества в далёком будущем (в идеале – вообще уничтожить подобную временную линию). Для того, чтобы осуществить миссию, им необходимо регулярно делать космические прорывы. По правилам игрового мира, каждый космический прорыв сдвигает гибель человечества на 10 000 столетий.

Поэтому, шпионы из «Скрытых Столетий» осуществляют поиск необитаемых планет, уже в открытых ими, по игровому миру, галактиках.

Для космического прорыва необходимо:

- Найти местоположение галактики с необитаемыми планетами;
- Узнать о природе и характере необитаемой планеты;
- Проследить за научными открытиями в 30 000 столетии;
- Найти в 30 000 столетии на обитаемых планетах ученых, которые могли бы помочь совершить космический прорыв при освоении необитаемой планеты;
- Расставить в нужном порядке ученых и технологии 30 000 столетия и сдать их Мастеру Игры, объяснив логику применения карточек для освоения планеты.

Если логика карточек соблюдена и учтены все факторы, мешающие заселению планеты, то Мастер Игры открывает для шпионов одну из планет. Каждая планета после открытия – даёт им новые ресурсы, которые они могут использовать для межгалактических перелетов.

Если логика карточек не соблюдена или шпионы не могут её объяснить Мастеру Игры, в таком случае, мастер игры выдает им карточку «Катастрофа». Это определенная катастрофа, которая произошла на планете ввиду неосторожной деятельности шпионов. Исправить ситуацию можно, если вернуться в прошлое (а шпионы это делать могут, так как у них есть ген путешественников) и заново попробовать «разложить» карточки перед Мастером Игры.

Также, шпионы из «Скрытых Столетий» пытаются решить проблемы с пропажей Межгалактических Маяков (о причинах пропажи можно прочитать в предыстории мира). Поэтому, как только шпионы осваивают все планеты в одной из галактик, Мастер Игры выдает им Межгалактический Маяк. Наличие Межгалактического Маяка – даёт возможность отсрочить гибель человечества еще на 50 000 столетий, дополнительно к планетам. Если шпионы за игру восстановят все Межгалактические Маяки, то они смогут уничтожить временную линию, где человечество прекратило свое существование.

Описание открытых галактик и планет в этих галактиках

(для карточной игры)

Примечание 1: вес Солнца составляет 1 983 000 000 000 000 000 000 000 000 килограммов.

Примечание 2: M_{\odot} – это означает “Солнечных масс”.

Примечание 3: M_{\oplus} – это означает “Масс планеты Латеpp”.

Система стимулирования для педагогического коллектива:

В АНО ДООЦ «Алые паруса» заработная плата педагогическому коллективу начисляется по рейтинговой системе оплаты труда на основании положения о рейтинговой системе оценки деятельности сотрудников педагогической службы АНО ДООЦ «Алые паруса».

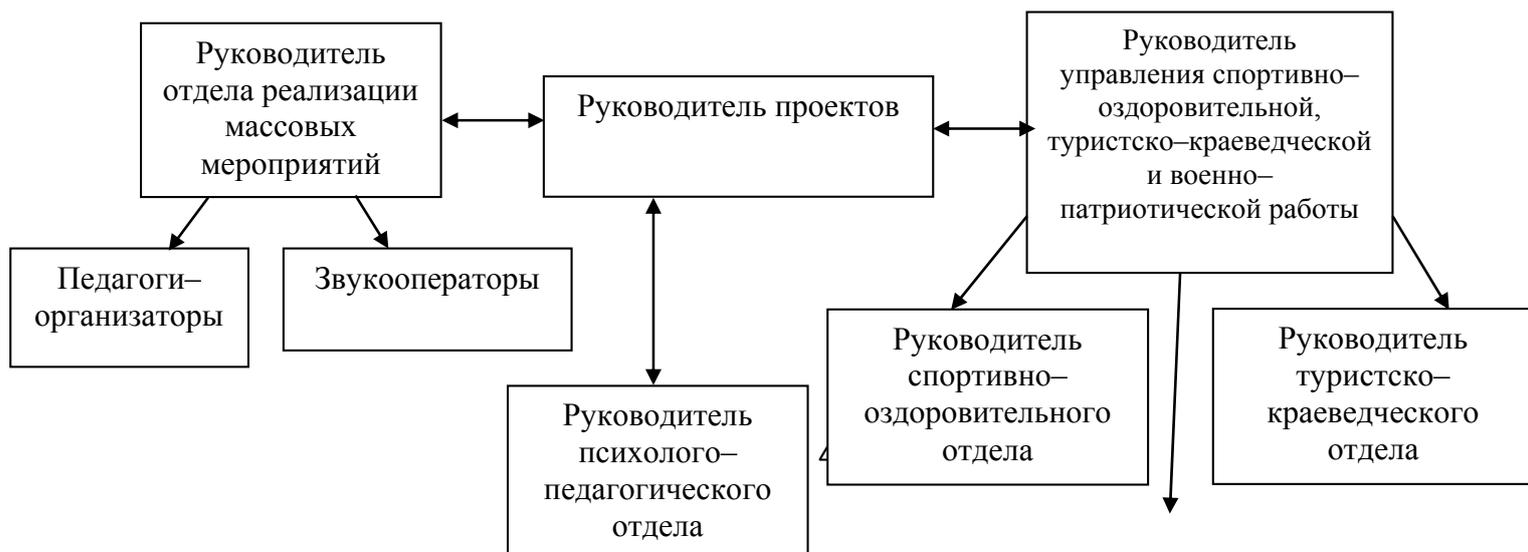
В «Бортовом журнале» руководителя смены есть таблица с критериями оценки работы педагогического коллектива. Ежедневно руководитель смены ставит баллы за работу своих подчиненных по этим критериям. Таблица ежедневно обновляется на общем информационном стенде в штабе «Команды управления», это место недоступно детям, но каждый вожатый может увидеть свои баллы и обсудить их с руководителем смены.

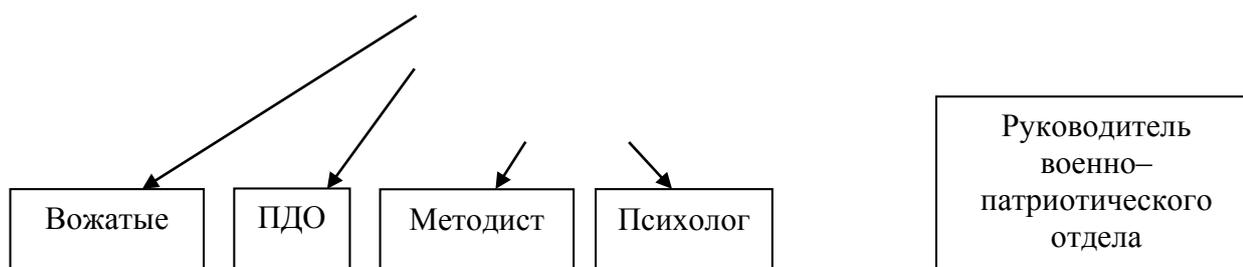
Примечание: рейтинговые таблицы для временного и постоянного состава в приложении 1.9.

7. Информационно-методическое обеспечение программы

Для программы 3-ой летней каникулярной смены «Человек – это чудо?», авторами разработан информационно-методический материал, с которым можно ознакомиться в приложении 1.7. За основу информационно-методического материала взята диссертация в форме научного доклада на соискание учёной степени кандидата психологических наук Рыбальченко Л. К., под руководством Н. В. Масоловой, доктора психологических наук, действительного члена РАЕН. Данная работа выполнена в отделении Ноосферного образования Российской академии естественных наук. Также для разработки ролевой игры, авторами было использовано учение В. И. Вернадского о ноосфере.

8. Кадровое обеспечение программы





На 3-ей летней каникулярной смене «Человек – это чудо?» организована следующая схема управления педагогическим процессом. В ней указана позиция каждого участника педагогического процесса и его функциональные обязанности. Данная схема показывает, как на смене осуществляется управление всем педагогическим коллективом и контроль за реализацией творческого замысла программы.

- Руководитель проектов: 4 человека (2 человека на смене в 21 день, по 1 человеку на смене в 14 дней);
- Руководитель отдела реализации массовых мероприятий: 1 человек;
- Педагог-организатор: 6 человек;
- Аниматор: 4 человека;
- Звукооператор: 2 человека;
- Руководитель психолого-педагогического отдела: 1 человек;
- Спортивный инструктор:
- Методист: 1 человек;
- Психолог: 2 человека;
- Вожатый: 36 человек;
- Помощник вожатых: 3 человека;
- Педагоги дополнительного образования: 6 человек;
- Руководитель управления спортивно-оздоровительной, туристско-краеведческой и военно-патриотической работы: 1 человек;
- Руководитель спортивно-оздоровительного отдела: 1 человек;
- Спортивный инструктор: 10 человек;
- Руководитель туристско-краеведческого отдела: 1 человек;
- Спортивный инструктор: 10 человек;
- Руководитель военно-патриотического отдела: 1 человек;
- Спортивный инструктор: 10 человек.

9. Особенности материально–технического обеспечения программы

1. Компьютеры.
2. Принтеры.
3. Сканер.
4. Ксерокс.
5. Ноутбук.
6. Фотоаппарат.
7. Телевизор.
8. Видеокамера.
9. Комплект музыкального оборудования.
10. Призы, подарки.
11. Доступ в Интернет.
12. Мультимедийный проектор, экран.
13. Гитара.
14. Микрофоны.
15. Стойки.
16. Чемодан канцелярии для КТД на каждый отряд (краски, кисти, ватманы, упаковочная бумага, наклейки, цветная бумага, картон, «непроливашки», карандаши, ручки, стикеры, фломастеры).
17. Методический бокс (чемодан для вожатых с развивающими играми, настольными играми, раскрасками и детскими сказками).

Игровое материально-техническое обеспечение:

1. Жужалы – это рации. Рациями пользуются технические специалисты и шпионы из Нового Света для связи друг с другом.
2. Библиотека – реальное место, оформленное под библиотеку. Уставлена стеллажами. Есть стеллаж с литературой «игровой» – это древние тексты, которые написаны на некоем «тичьем» языке.
3. Печать, которая будет храниться у Учёных. Данная печать подтверждает факт того, что научная работа была одобрена и может быть передана в библиотеку (печать ставится на обложку научной работы);

Материалы, необходимые для библиотеки:

- Научный альманах «Магия цифры СЕМЬ»;
- Научный альманах «Ошибка, которую совершил Иешуа»;
- Научный альманах «Семьи, между которыми ворота»; (**номер члена семьи в одной части, соответствует номеру члена семьи в другой части**).

- Научный альманах «Вся правда о Великом Товероне»;
- Научный альманах «Жужалы, как явление»;
- Книга «История создания «Грозного Совета»;
- Книга «О нашей Вселенной МЛЕЧНЫЙ ПУТЬ»;
- Фантастический рассказ «О далёкой планете Латерр»;
- Фантастический рассказ «История создания планеты Арб»;
- Летопись «История Старого Света в эпоху правления Великого Товерона»;
- История изобретений «Ордена Матиков»;
- История изобретений «Ордена Икиков»;
- История изобретений «Ордена Михиков»;
- История изобретений «Ордена Инжириков»;
- История изобретений «Ордена Атиков»;
- Книга «Инструкция к часам» (доступ только у магистра «Ордена Инжириков») в инструкции необходимо сделать подводку к тому, какую деталь необходимо приобрести для починки часов: какого размера батарейки, нужная деталь для замены;
- Книга «История традиций церемонии открытия Ворот Великого Товерона»;
- Материалы: «Как организовать День Открытых Дверей в Мире Инаков?»;
- Газета «НовоСветская правда»;
- Книга «Искусство воина: стратегия захвата» (доступ только у Великого Товерона);
- Книга «В поисках бреши между мирами» (платное издание) Автор: Нэнси Мусаильевна. (старая карта мира инаков);
- Книга «Карты звёздного неба и скрытый смысл звёзд»;
- Легенда о «Генеалогическом древе»;
- Детали для часов: Кукушка; Батарейки (пальчиковые и мизинчиковые); Стрелки для часов; Циферблат; Ключ для заводки часов; Каркас часов; Шестеренка; Винтики;
- Древнее знание «Пятый элемент» (знания о философском камне, о вызове космоса);
- Книга «Рецепты бабушки Шаолинь»;
- Древняя книга РУН;
- Камни для обрядов;
- Компас для выдачи почтальонам и воинам.

Игровое материально-техническое обеспечение:

- Карточка «Сыворотка правды»;
- Карточка с формулой $C_{10}H_{12}N_2O$ (разделенная на несколько составляющих);
- Карточка с формулой $C_8H_{11}NO_2$ (разделенная на несколько составляющих);

- Карточка с формулой C158H251N39O46S (разделенная на несколько составляющих);
- Документы проекта «Ковчег» (с координатами планеты Латерр + информация про шпионов из «Вечности» + информация про шпионов из скрытых столетий);
- Медальон с фотографиями детей–героев из третьего мира (дети, которые будут частью генеалогического древа и имеют семьи в Мире Инаков и в Мире Нового Света);
- Генеалогическое древо (тубус и само древо);
- Книга «Карта звёздного неба и скрытый смысл звёзд»;
- Карта звездного неба с точками (место нахождения звезды в масштабе миллиметровой карты);
- Миллиметровая бумага;
- Линейка;
- Карточки оружия **по 20 штук каждого вида** (холодное оружие, огнестрельное оружие, зажигательное оружие, оружие массового уничтожения, бактериологическое оружие, химическое оружие);
- Конверты;
- Игровая валюта (световые);
- Таблица решений для организаций производителей;
- Таблица – пустографка на отрядные места для директоров организаций, которую они заполняют ежедневно после выступлений на Совете Прайс;
- Упаковка фольги;
- Медальон с фотографиями (гравировка буквы К);
- Рации 10 шт;
- Альманах Жужалы и их истинное предназначение;
- Декодер с Тичьего языка;
- Учебник Карты звёздного неба и скрытый смысл звёзд;
- Письмо о предстоящей поставке оружия от Солярии Киберовны к Грозному Иешуа;
- Легенда о Генеалогическом древе (красивая);
- Научные статьи Семёна (на руки ребёнку);
- Научные статьи Семёна (для библиотеки);
- Свод правил оформления договора для юристов (в особенности договора о купле/продаже), а также реестр имущества организаций (для Солярии Киберовны);
- Оформленный алгоритм защиты в суде;
- свод правил по перепрофилированию организации (осуществляется через менеджера организации);

- Список заданий от Ненси Мусаильевны для шпионов изм мира Инаков, которые находятся в кланах;

Игровое материально-техническое обеспечение Мира коренных жителей и шпионов:

1. Карточки Стихий: Огонь, Вода, Земля, Воздух и пустая карточка;
2. Свод правил путешественников во времени;
3. Мемуар Гордея Лесовика;
4. Карточки «МАСТЕРСКИЙ ПРОИЗВОЛ» для путешественников во времени;
5. Хронограф;
6. Камни путешественников во времени;
7. Атласные ленты;
8. Материалы для Китайских колокольчиков;
9. Карточка НОВЫЙ СВЕТ (в обмен на молнию);
10. Карточка МИР ИНАКОВ (в обмен на молнию);
11. Молнии Божественного Дракона;
12. Напульсники (4 штуки) с изображением Дракона;
13. Тотемные места для драконов воинов (им необходимо будет сообщить о данных тотемных местах);
14. Белые платья (для девочек Мэй);
15. Перья с рунами и разных цветов (желтый, зеленый, красный) + зашифровать надписи руническим ставом (надписи – это тезисы о семье);
16. Свистулька (в форме птички, 14 штук);
17. Статуэтки драконов (4 штуки, 4 разных цветов);
18. Поделить руны на Стихии и раздать их шептунам в семьи в зависимости от стихии Шамана;
19. Кулоны в форме дракона 28 штук (для Ди и Мэй);
20. Таблички руна «Чешуя дракона»;
21. Древняя книга РУН;
22. Таблица с рунами для Шептуна (руна Огня, руна Земли, руна Воды, руна Воздуха);
23. Таблица с рунами для оберегов;
24. Отличительные знаки для наблюдателей и специалистов;
25. Карточка игрока «Разработка по созданию искусственной атмосферы и нормализации силы притяжения»;
26. Карточка игрока «Разработка массового заселения человечества на планеты с искусственно созданной атмосферой и нормализацией силы притяжения»;
27. Карточка игрока «Возможность заглянуть в 150 000 столетие»;

28. Карточка игрока «Почувствовать эмоцию, которая управляет человеком»;
29. Карточка игрока: «Временный ген путешественника»;
30. Карточка игрока «Прочитать мысли»;
31. Карточка «Вся правда»;
32. Мешочки золота;
33. Модель–конструктор ракеты;
34. Миллиметровая бумага;
35. Линейки.

10. Нормативно-правовое обеспечение программы

Основные нормативные правовые акты, необходимые для руководства и использования в работе организациями отдыха детей и их оздоровления (независимо от организационно-правовой формы и формы собственности), необходимых при организации отдыха детей и их оздоровления.

Федеральный уровень:

- Конституция Российской Федерации;
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990);
- Семейный кодекс Российской Федерации;
- Федеральный закон «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» от 21.11.2011 N 323-ФЗ;
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 16.04.2022);
- Федеральный закон от 24 июля 1998 г. N 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» в редакции Федерального закона от 28 декабря 2016 г. N 465-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей»;
- Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010 N 436-ФЗ;
- Федеральный [закон](#) от 4 декабря 2007 г. N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 22 мая 2017 г. № 978-р «Об утверждении Основ государственного регулирования и государственного контроля организации отдыха и оздоровления детей»;

- [Постановление](#) Правительства Российской Федерации от 17 декабря 2013 г. N 1177 «Об утверждении Правил организованной перевозки группы детей автобусами с изменениями 2014 – 2020 года»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Указ Президента Российской Федерации В.В. Путина от 21 июля 2020 г. N 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» утверждена постановлением Правительства РФ от 07.10.2021 № 1701;
- Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года. Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р;
- Стратегия развития физической культуры и спорта в Российской Федерации на период до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 24.10.2020 г. N 3081-р;
- Распоряжение Правительства РФ от 25 сентября 2017 г. № 2039-р «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017 – 2023 г. г.»;
- Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 «Услуги детям в учреждениях отдыха и оздоровления», утвержден Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 31 июля 2018 г. N444-ст;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29.05.2015 г. № 996-р;
- Методические рекомендации «Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также организациях отдыха детей и их оздоровления»;
- Санитарные правила 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Региональный уровень:

- Закон Тюменской области от 07.05.1998 N 24 «О защите прав ребенка»;
- Приказ Об определении уполномоченной организации в Тюменской области по организации отдыха и оздоровления детей в 2022 году 29.12.2021 № 575-п;

- Постановление Правительства Тюменской области от 05 июня 2013 года N 192-п «Об установлении классности санаторно-курортных и оздоровительных организаций Тюменской области, в которых организуется отдых детей и их оздоровление»;
- Постановление Правительства Тюменской области от 28 декабря 2012 года № 567-п «Об организации отдыха и оздоровления детей в организациях отдыха и оздоровления Тюменской области»;
- Стандарт услуг, предоставляемых детскими оздоровительными организациями и учреждениями Тюменской области.

Локальный уровень:

- Устав АНО ДООЦ «Алые паруса»;
- Правила внутреннего распорядка АНО ДООЦ «Алые паруса»;
- Иные локальные нормативные акты АНО ДООЦ «Алые паруса».

11. Воспитательная работа в АНО ДООЦ «Алые паруса»

Специфика воспитательной работы

- Воспитательная деятельность в лагере проходит в условиях временного объединения детей, при этом временный коллектив характеризуется разнообразием состава, относительной автономии существования, коллективного характера жизни и различных видов деятельности;
- Условия детского загородного лагеря дают возможность формирования как духовного, нравственного, психического, физического, так и естественного здоровья ребенка посредством активного отдыха;
- Организация воспитательной работы базируется на развитии самостоятельности и коммуникативных навыках ребенка, его отрыве от семьи;
- Воспитание организуется на основе простроенного режима дня. Все занятия, образовательного, досугового и оздоровительного характера осуществляются по установленному регламенту, что также способствует формированию личной и групповой дисциплины;
- Каждый ребенок привлекается к общественной деятельности путем выполнения определенных поручений (ЧТП), которые имеют иную направленность, по сравнению со школьными заданиями;
- Воспитание ребенка в детском загородном лагере организовывается квалифицированными специалистами: вожатыми с соответственной подготовкой и уровнем образования, педагогами дополнительного образования, психологом.

Основные принципы и традиции воспитания

Принципы воспитания – это исходные установки, главные ориентиры, организующие, упорядочивающие всю сложную систему воспитательной работы, включающие в себя такие компоненты, как цели, задачи, различные направления содержания, многообразный комплекс воспитательных методов.

Основными принципами воспитания в АНО ДООЦ «Алые паруса» являются:

1. Принцип целесообразности – данный принцип обеспечивает подбор содержания, методов, форм педагогического процесса, который направлен на формирование важных качеств, знаний и умений ребенка.
2. Принцип гуманности, доступности – «не навреди» и учитывая индивидуальные особенности ребенка. В АНО ДООЦ «Алые паруса» в данном принципе мы опираемся на учение Ш.А. Амонашвили, гуманную педагогику.
3. Принцип единства – целостности, взаимосвязи всех компонентов, образующих воспитательный процесс.
4. Принцип новизны – расширение методологического, игрового инструментария.
5. Принцип опоры на положительное в ребенке - педагоги должны проявлять положительное в человеке и, опираясь на него, развивать другие, недостаточно сформированные или отрицательно сориентированные качества, доводя их до необходимого уровня и гармоничного развития.
6. Принцип общественной направленности воспитания - вся работа педагога с детьми должна быть подчинена воспитательной цели, отвечающей потребностям общества.

Основные традиции воспитания АНО ДООЦ «Алые паруса»:

- Ключевые общие дела, через которые осуществляется интеграция воспитательных усилий педагогов. Важной чертой каждого ключевого дела и используемых для воспитания других совместных дел педагогов и детей является коллективная разработка, коллективное планирование, коллективное проведение и коллективный анализ их результатов;
- Сохранение и реализация воспитательного потенциала предметно-пространственной среды:
 1. Художественные изображения (символические, живописные, фотографические, интерактивные аудио и видео) природы России, региона, местности, предметов традиционной культуры и быта, духовной культуры народов России;
 2. Тематическое оформление интерьера помещений детского лагеря (вестибюля, коридоров, рекреаций, залов, лестничных пролетов и т.п.) и комнат для проживания детей;
 3. Информационные стенды о правилах поведения в детском центре «Алые паруса»,

а также о технике безопасности и правилах поведения при чрезвычайных ситуациях;

4. Звуковое пространство в детском центре – работа радио, аудио сообщения (музыка) позитивной духовно-нравственной, гражданско-патриотической воспитательной направленности, исполнение гимна Российской Федерации;
5. «Местные легенды АП» в помещениях детского центра или на прилегающей территории, такие как: Опушка Дружбы, Статуи Хранители, Лабиринт Желаний, Аллея Одинокого Оленя, костровое место и консерватория, рында, на которой несут службу на традиционной морской смене, а также Мост Дружбы, соединяющий Причал №1 и Причал №2;
6. Создание и поддержание в вестибюле или библиотеке стеллажей свободного книгообмена, на которые обучающиеся, родители (законные представители), педагоги могут выставлять для общего использования свои книги, брать для чтения другие;
7. Благоустройство игровых комнат вожатыми вместе с детьми, оформление отрядных уголков, позволяющее детям проявить свои фантазию и творческие способности. Отрядный уголок – форма отражения жизнедеятельности отряда, постоянно действующая, информирующая и воспитывающая одновременно, вызывающая интерес и стимулирующая активность детей. В оформлении отрядного уголка принимает участие весь отряд, вожатый является организатором и идейным вдохновителем;
8. Событийный дизайн: оформление пространства проведения общелагерных событий, церемоний, общих сборов, концертов, спевков, общих сборов;
9. Акцентирование внимания детей на важных для воспитания ценностях, правилах, традициях, укладе детского центра (стенды, плакаты, инсталляции и др.).
10. Фирменная одежда для педагогов, включая тельняшку, фланку и гюйс, как и полагается настоящему капитану;
11. Песенник Алых парусов, включающий в себя произведения авторов детского центра;
12. Лагерная газета «Кораблик детства», в составлении которой участвуют дети;
13. Карты России, Тюменской области (современные и исторические, точные и стилизованные, географические, природные, культурологические, художественно оформленные, в том числе материалами, подготовленными обучающимися) с изображениями значимых культурных объектов местности, региона, России, памятных исторических, гражданских, народных, религиозных мест почитания;

14. Ведение летописи отряда/смены.

- Ориентированность педагогов на формирование в рамках групп отрядов, центров дополнительного образования, развития доброжелательных и товарищеских взаимоотношений, благоприятной и комфортной среды;
- Поощрение конструктивного взаимодействия детей, а также их социальная активность;
- Общение, взаимодействие, организация отрядных и общелагерных мероприятий в детском центре «Алые паруса» основывается на традициях гуманной педагогики Амонашвили Ш.А.
- Ежегодный фестиваль популярной песни им. Евгения Шабалова «Звёздный дождь», в котором юные таланты могут проявить себя, показать свое мастерство;
- Ежегодный фестиваль самодеятельной песни «Попутного ветра!», в 10 лет он объединяет под своими парусами исполнителей и авторов бардовской песни из лагерей Тюменской области, как детей, так и педагогов центров.
- Проведение мероприятий «Спевка» и литературно-музыкальных композиций регулярно, на каждой смене. На них дети причащаются к исполнению лагерных песен, стихов, театральных номеров, о дружбе, о детстве, о море и мечте;
- Традиционная морская 6-я летняя каникулярная смена, с присущей ей целью воспитания в личности ребенка качества настоящего капитана, любовь к детскому центру «Алые паруса», к его традициям и принципам, отмечается День рождения тельняшки, празднование Дня Андреевского флага, День рождения АНО ДООЦ «Алые паруса».

12.Список литературы

1. Азимов, А. (2002). Конец вечности. Издательство «Эксмо». – 272 с.
2. Вернадский В. И. «Несколько слов о ноосфере» // Успехи современной биологии. 1944. №. 18. Вып. 2. С. 113–120 (переиздано в Вернадский В. И. Научная мысль как планетное явление / Отв. ред. А. Л. Яншин. – М.: Наука, 1991.).
3. Вернадский В. И. Научная мысль как планетное явление // В кн. Вернадский В. И. Философские мысли натуралиста / отв. ред. А. Л. Яншин. – М.: Наука, 1988. – 520 с. – ISBN 5-02-003325-1.
4. Вернадский В.И. Философские мысли натуралиста. – М, 1988.
5. Вернадский, В. И. (1944). О ноосфере. Госиздат. – 288 с.
6. Внутренний Предиктор СССР. Достаточно общая теория управления. – М.: Концептуал, 2016 г. – 464 с.
7. Внутренний Предиктор СССР. Общество: государственность и семья. – М.: Концептуал, 2004 г. – 78 с.
8. Гиренок Ф. И. Экология, цивилизация, ноосфера. – М.: Наука, 1997.
9. Гутнер Г. Б. Ноосфера // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; Предс. научно-ред. совета В. С. Стёпин, заместители предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, уч. секр. А. П. Огурцов. – 2-е изд., испр. и допол. – М.: Мысль, 2010. – ISBN 978-5-244-01115-9.
10. Ефремов, И. А. (1957). Туманность Андромеды. Издательство «Детская литература». – 432 с.
11. Иванов Вяч. Вс. Эволюция ноосферы и художественное творчество. // Ноосфера и художественное творчество. М., 1991.
12. Казначеев В. П. Учение В. И. Вернадского о биосфере и ноосфере. – Новосибирск: Наука, 1989. ISBN 5-02-029200-1.
13. Луков Вал. А. Ноосфера, понимаемая как тезаурус // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». – 2014. – № 2 (март – апрель) (архивировано в WebCite).
14. Маслова Н.В. Ноосферное образование. – М., 1999.
15. Наумов Г. Б. Ноосферное воспитание, образование и просвещение на сайте vernadsky.name.
16. Прозоров Л. Л. Было ли учение Вернадского о ноосфере? (краткий исторический анализ) // Пространство и Время: журнал. – 2012. – № 4 (10). – ISSN 2226-7271.
17. Рыбальченко Л.К. Семья в концепции ноосферного образования. – М., 2007.

18. Сергей Переслегин. Космос как необходимость. Журнал «Дружба Народов», номер 4, 2021: <https://clck.ru/3AA3xN>.
19. Ссылка на фильм о В.И. Вернадском: <https://clck.ru/3AA42i>.
20. Стивенсон, Н. (2009). Анафем. Издательство «Эксмо». – 960 с.
21. Стругацкий А. и Б. (1966). Улитка на склоне. Издательство «Молодая гвардия». – 256 с.
22. Стругацкий А. и Б. (1971). Обитаемый остров. Издательство «Молодая гвардия». – 288 с.
23. Тейяр де Шарден П. «Феномен человека».
24. Фесенкова Л. В. Ноосферное мышление и современная экологическая ситуация // Высшее образование в России. 2008. № 1.
25. Яншина Ф. Т. Ноосфера В. И. Вернадского: утопия или реальная перспектива? // Общественные науки и современность, 1993. № 1. С. 163—173.

1. Приложения

Оглавление

<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.1. ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ</u>	2
ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ НА 14 ДНЕЙ (3 СМЕНА).....	2
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.2. АНКЕТА</u>	4
ВЪЕЗДНАЯ АНКЕТА	4
ВЫЕЗДНАЯ АНКЕТА.....	5
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.3. ИГРОВЫЕ РОЛИ</u>	5
Роли в игровом мире 1.....	5
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	9
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 5 ОТРЯДОВ, ПО 30 ЧЕЛОВЕК).....	20
Роли в игровом мире 2. ПЛАНЕТА АРЬ. МИР НОВОГО СВЕТА.	52
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	56
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 7 ОТРЯДОВ, ПО 28 ЧЕЛОВЕК).....	64
Роли в игровом мире 3. ПЛАНЕТА АРЬ. МИР КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ И ШПИОНОВ ИЗ ОРГАНИЗАЦИИ «ВЕЧНОСТЬ» И «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ».....	121
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	125
РОЛИ ДЕТЕЙ (НА 5 ОТРЯДОВ, ПО 30 ЧЕЛОВЕК).....	132
Роли в игровом мире 4. ПЛАНЕТА ЛАТЕРР. МИР ШПИОНОВ ИЗ ОРГАНИЗАЦИИ «ВЕЧНОСТЬ» И «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ».....	272
РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	274
РОЛИ ДЕТЕЙ.....	278
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.4. СЦЕНАРИЙ ИГРЫ</u>	293
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 1. МИР ИНАКОВ).....	293
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 2. МИР НОВОГО СВЕТА)	323
СЦЕНАРИЙ ИГРЫ (МИР 3. МИР КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ, ШПИОНОВ ИЗ «ВЕЧНОСТИ», ШПИОНОВ ИЗ «СКРЫТЫХ СТОЛЕТИЙ»)	337
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.5. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ОРММ</u>	365
ПО РАБОТЕ НА 3-Й ЛЕТНЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЕ «ЧЕЛОВЕК – ЭТО ЧУДО?».....	366
14 ДНЕЙ.....	366
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.6. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ППО</u>	399
<u>ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОТДЕЛА ДЛЯ РАБОТЫ НА 3-ЕЙ ЛЕТНЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЕ «ЧЕЛОВЕК – ЭТО ЧУДО?»</u>	399
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.9. РЕЙТИНГОВЫЕ ТАБЛИЦЫ</u>	416

Въездная анкета

Дорогой друг! Ты участник смены «Человек – это чудо?»

Руководителю смены и твоим вожатым очень помогут твои ответы для проведения будущих смен!

(Фамилия, имя)

(возраст)

(отряд)

1. Как взаимосвязан человек и биосфера?

Ответ:

2. Сходства организма человека с ключевыми особенностями планеты и Вселенной?

Ответ:

3. Общие свойства двух сложнейших природных систем: человеческий мозг и Вселенная?

Ответ:

Выездная анкета

Дорогой друг! Ты участник смены «Человек – это чудо?»

Руководителю смены и твоим вожатым очень помогут твои ответы для проведения будущих смен!

(Фамилия, имя)

(возраст)

(отряд)

1. Как взаимосвязан человек и биосфера?

Ответ:

2. Сходства организма человека с ключевыми особенностями планеты и Вселенной?

Ответ:

3. Общие свойства двух сложнейших природных систем: человеческий мозг и Вселенная?

Ответ:

Приложение 1.3. Игровые роли.

Роли в игровом мире 1.

Младший школьный возраст.

МАСТЕР ИГРЫ

Мастер игры – это человек, не участвующий в игре, как персонаж. Организатор игры, ответственный за её проведение. Мастер, как правило, находится вне игры, имеет чётко оговоренные знаки отличия от игроков.

Внешний вид: мастер игры, как правило, одет в классический костюм (костюм–двойка) с жилеткой, на которой надпись «МАСТЕР ИГРЫ». Цвет жилетки определяет принадлежность мастера игры к тому или иному игровому миру.

Мастер игры мира Инаков – красный цвет жилета (1 причал).

Основной функционал:

1. Отслеживание выполнения правил игры;

2. Разрешение конфликтных и неоднозначных ситуаций;
3. Право на «мастерский произвол»;
4. Подводить игроков к ключевым событиям игры своевременно (согласно сценарию игры);
5. Если ребёнок попадает в изолятор/его забирают на несколько дней, то роль этого ребёнка переходит Мастеру игры (и он становится Мастерским персонажем);
6. Если ребёнка забирают со смены, то задача Мастера игры перераспределить роль этого ребёнка другому участнику игры.

***Мастерский произвол** – это некорректное вмешательство мастера в ход игры. Действие мастера признается мастерским произволом, если оно не обосновано логикой игрового мира или правилами игры. Пример: если мастер безо всяких на то оснований объявляет игрока «выбывшим из игры». **Мастерский произвол допустим при невыполнении игроками правил игры (до трёх нарушений).**

Ребёнок считается «выбывшим из игры» на конкретное игровое время в план–сетке (пример: игровое время с 10:00 до 12:00). «Выбывшего из игры» отправляют в реальную библиотеку для чтения книг (оборудованная игровая под библиотеку).

Перечень грубых нарушений:

1. Причинение физического вреда другому игроку, мастерскому персонажу или мастеру;
2. Использование нецензурной лексики в адрес другого игрока, мастерского персонажа или мастера (вообще – любого человека и обстоятельства в игре);
3. Намеренный выход из игрового пространства (не считая случаев, касающиеся здоровья и жизнедеятельности – под контролем взрослых);
4. Нарушение игровых правил (до трёх нарушений).
5. Запрещается заниматься взяточничеством.

СЛОВО МАСТЕРА ИГРЫ – ЗАКОН ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ.

Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

1. Для того, чтобы переводчику перевести текст, ему необходимо обратиться к мастеру игры за переводом. Мастер игры, проверив, что это точно не переводчик из Ордена, который обратился за помощью (подходить нужно вдвоём), выдаёт старинный свиток, на основе которого можно сделать перевод с «тичьего».

Примечание:

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет выдан бейдж с его именем и должностью, а также присвоена бандана определённого цвета:

Мир Инаков:

1. Орден «Матиков» – оранжевый;
2. Орден «Икиков» – жёлтый;
3. Орден «Михиков» – розовый;
4. Орден «Инжириков» – красный;
5. Орден «Атиков» – бордовый.

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день/ следующее игровое время;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

Примечание: у мастера игры в игровое время в обязательном порядке должны быть сценарий игры и роли всех детей.

Во время игрового времени:

1. Если мастеру игры подходят игроки и рассказывает ту информацию, которую по правилам нельзя говорить, то мастер игры выдает карточку «Пристально наблюдает»;
2. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться, наладить взаимоотношения и даже восстановить семейные узы. Необходимо найти этого родственника, установить с ним взаимоотношения и помочь ему»;
3. Мастер игры выдает игрокам, занимающимся научными работами, страницы из альманаха. Но: перед этим игроки обращаются в библиотеку, запоминают всю информацию и пересказывают мастеру игры, после этого, мастер игры выдает страницу альманаха;

4. В событие 3 “А жужалы для чего?” после того, как игроки узнали, для чего на самом деле были созданы жужалы, они должны принять решение: действовать/бездействовать. Игроки подходят к мастеру игры и говорят о своем решении. После этого мастер игры должен подсказать о дальнейших действиях. Действовать: обратиться к магистру Ордена «Атиков» для того, чтобы поменять сигнал жужал и прекратить уничтожение жителей Нового Света.
5. К мастеру игры могут обратиться шпионы из “скрытых столетий”, с просьбой узнать участников того или иного события. Мастер игры должен иметь на руках список людей (участники каждого события). А также должен иметь ход каждого события.
6. В событие 1 “Кому достанутся часы?” игроки читают инструкцию по тому, какая запчасть нужна для починки часов. Как только они узнают, какая запчасть, они обращаются к мастеру игры, который должен сказать, что запчасть можно получить у технического специалиста Ордена «Икиков».
7. В событие 9 “Поиск брешей” игроки будут обращаться к мастеру игры за выдачей компасов. Также воинам необходимо будет выдавать компас, старую карту мира Инаков и координаты для поиска.
8. В событие 7 “Магия цифры 7” к мастеру игры игроки подойдут для того, чтобы сказать о своем дальнейшем решении. Действовать или бездействовать. Если действовать, то мастер игры подсказывает о том, что необходимо обратиться в библиотеку Джозефа Овертона.

Мастерской персонаж – это игрок, выполняющий на игре определённые действия по четким инструкциям мастера. Строго говоря, он не участвует в игре, а служит её запуску или оформлению. Остальные игроки могут не знать о том, кто просто играет, а кто является мастерским персонажем (**примечание: при необходимости, функциями мастерского персонажа можно наделить ребенка из старшего отряда, который понимает, куда идет игра**). Иногда мастера сами на короткое время выходят в игру в роли. Их, в таком случае также стоит называть мастерскими персонажами (в этот промежуток времени с мастера игры снимаются функции мастера).

Мир Инаков:

1. Великий Товерон;
2. Грозный Иешуа;
3. Участники Грозного Совета (состав ПДО).

Для того, чтобы различать участников игры между друг – другом, каждому ребёнку в начале смены будет выдан бейдж с его именем и должностью, а также присвоена бандана определённого цвета:

Примечание:

Мир Инаков:

1. Орден «Матиков» – оранжевый;
2. Орден «Икиков» – жёлтый;
3. Орден «Михиков» – розовый;
4. Орден «Инжириков» – красный;
5. Орден «Атиков» – бордовый.

Примечание:

Если в игровое время к мастеру игры/мастерскому персонажу, подходит ребёнок/группа детей с проблемой/вопросом, на который мастер игры/мастерской персонаж не могут дать однозначного ответа, то в таком случае необходимо действовать следующим образом:

1. Зафиксировать обращение ребёнка/группы детей;
2. Назначить ребёнку/группе детей встречу на следующий день/ следующее игровое время;
3. Обсудить проблемный вопрос на планёрке КУ и зафиксировать принятое командой управления решение;
4. Оповестить ребёнка/группу детей о принятом решении и объяснить им на каком основании это решение было принято.

Примечание: в игровое время в обязательном порядке должны быть сценарий игры и роли всех детей.

У Мастерского персонажа в игровое время должен быть на руках сценарий игры и роли всех персонажей в его мире, для того, чтобы он мог быстро реагировать на запросы детей, а также функционал его роли, как персонажа и набор необходимого реквизита. Мастерской персонаж осуществляет деятельность по игре в свою роль и выстраивает взаимоотношения с детьми в контексте данной ему роли.

РОЛИ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Великий Товерон – это тысячевёстник, бывший правитель единого государства, которое состояло из Мира Инаков и Нового Света (ранее называлось Старым Светом). Историю Великого Товерона можно прочитать в «Легенде о Великом Товероне». На данный момент, это единственный персонаж, который знает реальную историю развития событий как Мира Инаков, так и Нового Света. Великий Товерон в конце легенды «ушёл в горы», в реальности – Великий Товерон доверился Грозному Иешуа и «Грозному Совету» и спрятался в библиотеке, думая, что он управляет государством опосредованно, через своего «преемника». Спустя какое-то время, догадавшись о том, что его «преемник» предал,

Великий Товерон принял решение воспользоваться возможностью общения с детьми и через них решить ситуацию в Мире Инаков (свергнуть Грозного Иешуа, распустить «Грозный Совет», вернуть себе власть и вернуть Инакам ценность семьи, преемственности поколений и передачи знания своим детям. Великий Товерон продолжал «играть по правилам» Грозного Иешуа и ждал появления тех, кто способен ему помочь.

В игровой библиотеке есть документы, подтверждающие реальную историю событий, произошедших и происходящих на планете Арб. **Узнать о происходящих событиях может только ребёнок, который заинтересовался диалогом с Великим Товероном или нашёл на полке один из его альманахов по квестовой ветке.**

ВАЖНО: Великий Товерон никогда не представляется своим настоящим именем. Когда дети спрашивают о том, как его зовут, он, как правило, говорит, что он Джозеф Овертон.

1. До момента завершения квестовой ветки по поиску Великого Товерона, он представляется детям, как Джозеф Овертон – библиотекарь. Каждый из детей, которые посещают библиотеку, имеет возможность поговорить с Джозефом Овертоном. Джозеф Овертон рассказывает ребятам о своем открытии – «Окнах Овертона» через различные сказки (примечание: 1 день – одна сказка).

*Окно Овертона – политическая теория, поэтапного внедрения асоциальных явлений. Инструмент уничтожения любого культурного института.

Сказка 1: Когда-то давно, на рубеже 18 веков, когда еще не было вёсноисчисления, а было летоисчисление, на планете Арб было множество различных Царств–Государств и у каждого был свой правитель. В одной из самых больших Царств–Государств был правитель Весемир I, который всю свою жизнь жил и правил там. В одну из вёсен, Весемир I принял решение отправиться далеко–далеко в Западное Царство, Западное Государство для того, чтобы уму–разуму поучиться и посмотреть, как люди там живут. Его не было долгих пять вёсен, а когда корабль Весемира I показался на горизонте и он, все–таки вернулся в свое Царство–Государство, то сойдя на берег, он даже не вспомнит родного языка. Множество новых идей и преобразования произошло с возвращением Весемира I из Западного Царства: в школах стали преподавать иностранные языки, появились новые диковинные деликатесы – лягушачьи лапки, а прелестные дамы стали зачем–то носить парики, корсеты и широкополые шляпы. Весемир I принял решение о перестроении всех городов своего Царства–Государства на новый манер. Сначала народу было все это в диковинку, но боясь гнева Весемира, народ так или иначе стал принимать эти правила и следовать указанной моде. В какой–то момент, это все так сильно вошло в привычную жизнь, что вскоре никто и не мог вспомнить, что это все было привезено из Западного Царства–Государства. Со временем, от истинной культуры у жителей Царства–Государства Весемира I ничего и не

осталось. Так – правители, которые были после Весемира, продолжали его дело и привозили все более новые заморские штуки.

Сказка 2: Жил–был в далёком Объединенном Царстве–Государстве Емеля Дурачок. Дурачком его прозвали в простонародье неспроста. Когда он был еще ребёнком, весь народ питался только натуральными собственно выращенными продуктами: каждый день на столе стояли свежие фрукты и овощи со своего огорода. Но как–то раз, в королевство вернулся с очередного путешествия – на тот момент, правитель Михаил. После очередной поездки по приглашению Заморского Царства–Государства, Михаил принял новое имя и веру в свободу заморскую. И стал он называться – Майкл Хамп. Когда Майкл вернулся, привез он с собой целых три корабля гостинцев для своего народа, организовал ярмарку и стал продавать, да втридорога. И потянулись большие очереди, чтобы испробовать еду заморскую. И понравилось народу нововведение Майкла. И стали такую еду готовить в каждом доме. Спустя одну весну к власти пришел наш Емеля Дурачок, который продолжил дело Майкла и стало в домах народа еще больше еды заморской. Спустя еще две весны напала на это Царство–Государство хворь великая. И прозрел народ еще не скоро. 25 вёсен ему понадобилось, чтобы последствия правления от Емели Дурачка исправить и хворь заморскую вылечить.

Сказка 3: В далёком Царстве Лебедей существовало известное сообщество под названием «Контора Пароходская». Это, излюбленное молодыми девушками, место, в которое приходили все желающие получить ПРАВО встать за штурвал и бороздить моря и океаны. Но были и противники таких нравов и, как правило, это были могучие мужчины–капитаны, которые понимали всю тяготу данной работы. Мужчины хотели оградить своих жен и дочерей от опасностей на их жизненном пути. Но молодые девушки вновь и вновь доказывали свое исключительное ПРАВО на то, чтобы стать КАПИТАНКАМИ. Самую упрямую девушку звали Ефросинья. Как–то раз Ефросинья все–таки смогла отстоять свое ПРАВО выйти в море и стать КАПИТАНКОЙ. Девушки поддержали Ефросинью и отправились они все в свое первое плавание. И не смогли они в итоге даже из порта выйти, так как натягивать паруса – дело тяжелое. И стали девушки из «Пароходской» отстаивать свое право леса валить.

Сказка 4: Жила–была принцесса в замке и была у неё семья: отец – король работающий, любимец всего народа, мать – королева, благотворительностью занимающаяся, собачек кормящая и народ любящая, брат – рыцарь отважный и смелый, драконов побеждающий, не мечом, а умом, и воспитывали её всегда в любви, заботе и внимании. Рассказывали о том, как жизнь вся устроена и как семья в ней важна. Но однажды в гости в замок приехали родственники заморские и стала принцесса расспрашивать о том, как устроена жизнь

заморская. И рассказала тётушка принцессе о том, сколько принцев богатых за морем, на конях благородных, о том, какое у них состояние и сколько шелков и алмазов по их дворцам разбросано. Глаза у принцессы загорелись, ногой она топнула и сказала отцу: «Замуж пойду только за принца заморского!». Папенька–король возмутился и сказал: «Отдам я тебя за Кузю–кузнеца, удалого молодца!». Принцесса дверью хлопнула и в комнате у себя заперлась. Проплакала всю ночь принцесса и решила все же посмотреть на Кузю–кузнеца, вдруг он на коне благородном прискачет и в замок с шелками и алмазами заберет. Но приехал Кузя–кузнец на осле своем. Принцесса не выдержала, при всех расплакалась и крикнула: «Замуж за него я не пойду!». Вслед за ней кинулась королева–мать, попыталась она доченьке объяснить, что не так они с отцом её воспитывали и что не шелка и алмазы заморские любовь показывают. Принцесса слезы утёрла, мать обняла и смиренно сказала: «Хорошо, маменька, пусть будет по–вашему! Выйду замуж за Кузю–кузнеца и пусть везет меня на осле до своего дворца!». Шли годы. Кузя–кузнец оказался очень мудрым, любящим и с добрым сердцем. И не надо было уже алмазов заморских, ведь у принцессы любовь настоящая случилась.

Если лаборанты продолжают разрабатывать изобретения, негативно влияющие на Новый Свет, после свержения Грозного Иешуа. То Великий Товерон может лишиться звания ордена. Аннулируются все накопленные денежные средства.

Примечание 1: Переводчик Ордена «Инжириков» и Архивариус «Икиков» разрабатывают научную работу про Великого Товерона, защищают ее у ученых, получают печать «Одобрено», после чего приходят в библиотеку, и после этого Джозеф Овертон должен дать переводчику ордена «Инжириков» и архивариусу Ордена «Икиков» список тех людей, которые войдут в отряд сопротивления и способствуют свержению Грозного Иешуа. Они собирают отряд сопротивления, после чего все вместе идут снова в библиотеку.

Примечание 2: если в библиотеку обратиться Переводчик Ордена «Инжириков» за научным альманахом (до этого не кооперируется с архивариусом Ордена «Икиков»), Великий Товерон должен подсказать им, что необходимо объединиться.

Список сопротивления имеется на руках у Великого Товерона:

- Магистр ордена «Михиков»;
- Магистр ордена «Инжириков»;
- Стенографист ордена «Михиков»;
- Стенографист ордена «Инжириков»;
- Архивариус ордена «Михиков»;
- Переводчик «Икиков».

2. Великий Товерон сознается в том, что он на самом деле бывший правитель Мира Инаков только лишь тогда, когда дети, увлеченные созданием научной работы о нём завершат её и предоставят ему папку документов с ПОЛНОЙ (важно) и реальной историей Мира Инаков, а один из детей соберёт группу сопротивления (и приведет их всех в библиотеку, объявив о том, что они готовы ему помочь), которая поможет Великому Товерону в борьбе против Грозного Иешуа.

***Примечание:** это событие может произойти, как ДО открытия Ворот Великого Товерона, так и ПОСЛЕ. Важно, если это событие произошло, то нужно сознаться в том, что он действительно Великий Товерон, рассказать ребятам, как было на самом деле, объяснить, что есть идея, как вернуть в Мире Инаков все на круги своя и назначить с детьми встречу следующий день. На планёрке КУ сообщить о том, что сюжетная ветка на данном этапе завершена и принять решение (по обстоятельствам) о дальнейших действиях в этой ветке вместе с руководителем смены.

ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:

Для того, чтобы освободить Великого Товерона из библиотеки необходимо собрать сопротивление (событие №4 и событие №5). Командой к сбору сопротивления является список союзников Великого Товерона, который хранится у него в библиотеке.

Для того, чтобы получить список союзников необходимо предоставить Великому Товерону научную работу переводчика ордена «Инжириков».

В тот момент, когда сопротивление собирается и приходит к Великому Товерону с предложением свергнуть Грозного Иешуа, Великий Товерон закрывает библиотеку и объявляет собрание (Мастерскому персонажу Великого Товерона необходимо предупредить об этом КУ). Команда управления принимает решение о том, какой вид Грозного совета будет происходить в ближайшие два дня (при открытых/закрытых воротах):

При открытых воротах: «Грозный Совет» оповещает всех магистров орденов о том, что они отправляются на встречу в Новый свет на конференцию с советом «Прайс».

Вариант 1: собрать всех Магистров (в том числе, Магистра Ордена «Инжириков», который не вхож в «Грозный Совет») и рассказать им о том, что Великий Товерон жив, а после организовать совместную деятельность по разработке плана свержения Грозного Иешуа. В данном варианте на собрание магистров можно пригласить людей, которые занимаются научной работой по поводу деятельности Грозного Иешуа и совместно принять решение на основе этих данных;

Вариант 2: заставить всех жителей Мира Инаков запереться в своих жилищах/не ходить в этот день в библиотеку/не ходить по маршруту спасения Великого Товерона и оставить реализацию плана только на плечах действующего сопротивления;

При закрытых воротах: Грозный совет извещает всех о том, что они собираются посвятить ближайшие дни посещению церемонии открытия ворот и контролю работы лаборантов, учителей, организаторов. Своим заместителем он назначает Магистра ордена «Михиков»

Примечание для Великого Товерона:

Необходимо подсказать Магистру ордена «Михиков», что он способен изменить правила на время своего правления:

Вариант 1: собрать всех Магистров (в том числе, Магистра Ордена «Инжириков», который не вхож в «Грозный Совет») и рассказать им о том, что Великий Товерон жив, а после организовать совместную деятельность по разработке плана свержения Грозного Иешуа. В данном варианте на собрание магистров можно пригласить людей, которые занимаются научной работой по поводу деятельности Грозного Иешуа и совместно принять решение на основе этих данных;

Вариант 2: заставить всех жителей Мира Инаков запереться в своих жилищах/не ходить в этот день в библиотеку/не ходить по маршруту спасения Великого Товерона и оставить реализацию плана только на плечах действующего сопротивления;

На собрании с Великим Товероном детям необходимо разработать совместный план по высвобождению Великого Товерона из библиотеки и свержению Великого Иешуа.

ПЛАН:

1. Подмена Великого Товерона на Фреда из «Грозного Совета». Условие: необходимо переманить Фреда в сопротивление, а также устроить встречу Фреда и Великого Товерона в свободное время от организации церемонии открытия. Фред должен переодеться в Великого Товерона (точнее, в его версию библиотекаря) и заниматься текущей работой по приему световых и выдаче книг. А Великий Товерон должен переодеться в Фреда и заниматься организацией церемонии открытия, но так, чтобы это не замечал Грозный Иешуа. Детям необходимо придумать момент посещения Фредом «Грозного Совета», чтобы Грозный Иешуа не заметил никакой подмены. Также им необходимо обговорить с организаторами из орденов, чтобы они никому не рассказывали о подмене Френа на Великого Товерона.
2. К моменту подмены Фреда на Великого Товерона, должна быть готова научная работа от переводчика «Ордена Икиков» и архивариуса «Ордена Михиков». Соответственно, если эти персонажи (дети) не справились еще с этой задачей, сопротивлению необходимо им в этом помочь. Есть возможность «скинуться»

световыми на перевод научного альманаха, который необходим для того, чтобы сделать эту работу.

3. Для того, чтобы данную научную работу одобрили, необходимо приобщить учёных к деятельности сопротивления. Учёным, которые будут согласны вступить в сопротивление необходимо защитить научную работу о деятельности Грозного Иешуа. Защиту готовят те, кто писали данную научную работу, то есть, переводчик «Ордена Икиков» и архивариус «Ордена Михиков». Ученые после защиты должны оформить работу в научный альманах и сдать её в библиотеку к Великому Товерону.

***У учёных есть печать «ОДОБРЕНО». Эту печать необходимо поставить на обложку научного альманаха, если дети приняли решение допустить эту научную работу в библиотеку. Великому Товерону необходимо обращать внимание на наличие этой печати при приеме новых научных работ в библиотеку.**

***Великий Товерон также по своему функционалу принимает в библиотеку новые готовые научные работы, но ТОЛЬКО одобренные учёными.**

4. Далее – учёным из всех «Орден» необходимо оповестить своих людей о новом научном открытии в мире Инаков и рассказать план действий по свержению Грозного Иешуа. Учёным необходимо привести аргументы реальной истории Мира Инаков и рассказать о том, что именно Иешуа – корень всех проблем в Мире Инаков.
5. Все дальнейшие действия склоняются к ожиданию церемонии открытия Ворот Товерона. Во время церемонии открытия, Товерон под видом Фреда ведёт эту церемонию. Перед тем, как применить часы, открывающие ворота, Товерон раскрывается, что он жив и что готов продолжить правление Миром Инаков. Ученые объявляют Грозному Иешуа о том, что была написана научная работа, которая доказывает его злодеяние по отношению к жителям Мира Инаков и Нового Света. Грозному Иешуа объявляют импичмент. Дети из сопротивления устраивают голосование. Если большинство проголосует за свержение Грозного Иешуа, то в таком случае, воины арестовывают Иешуа и ведут его в темницу.
6. После того, как Грозного Иешуа уведут в темницу, Великий Товерон применит часы и откроет ворота. Из ворот в тот же момент начали выходить жители Нового Света. Церемония открытия продолжается Днём Открытых Дверей в Мире Инаков. Жители Нового Света участвуют в мероприятиях ко Дню Открытых Дверей, которые готовили организаторы Мира Инаков.
7. Великий Товерон на руках должен иметь список тех, кто задействован в событиях по написанию научных работ (в частности, по событию 4, 5) для того, чтобы подсказывать игрокам, кто им может помочь.

8. Событие 7 (магия цифры 7) и 8 (формула семейного счастья) Джозеф Овертон может сказать игрокам о том, что им может помочь магистр «Ордена Атиков» для того, чтобы поменять сигнал «жужжал» и прекратить уничтожение жителей Нового Света. В случае, если игроки решают действовать.

Внезапная любовная линия между Великим Товероном и Нэнси Мусаильевой: в Великого Товерона тайно влюблена Нэнси Мусаильевна – владелица банка Нового Света. В определённый момент, через почтальона, Нэнси может отправить Великому Товерону любовное письмо с деньгами для помощи миру Инаков. Письмо будет являться доказательством его предположений о Грозном Иешуа и Грозном Совете.

Примечание: если в библиотеку приходит коренной житель, выбравший путь леса с карточкой, на которой написано «Мир Инаков», то ему необходимо бесплатно выдать любой альманах/книгу/научную статью.

Грозный Иешуа – это тысячевёсник, пришел править Миром Инаков после Великого Товерона. Великого Товерона он никогда не поддерживал и не разделял его взгляды. Именно поэтому, Грозный Иешуа обманным способом захватил власть, создав «Грозный Совет», и убедив Великого Товерона закрыться в библиотеке от всего мира. Это мстительный, жестокий и злой человек, который видел Мир Инаков центром власти на планете Арб. Ему не нравились жители Нового Света и их правители, так как он считал их недалёкими и не способными вывести планету на новую форму организации жизни. Для того, чтобы достичь своей цели, Грозный Иешуа пошёл на страшное преступление. Во времена правления Великого Товерона действовала система «4–4–4» (4 часа на работу, 4 часа на семью и воспитание детей и 4 часа на свои интересы и хобби). Именно эта система не устраивала Грозного Иешуа, и он решил избавиться от этой системы, заменив ее на новую, так как он хотел, чтобы Мир Инаков, в частности он, имел много денег, которые приходили им от написания и продажи научных работ в Новый Свет. Поэтому, им было принято решение, о том, что необходимо работать всегда! Он каждому жителю Мира Инаков выдавал план работы, который необходимо было выполнить, в случае невыполнения урезалась заработная плата. Соответственно, у жителей Мира Инаков не было выбора, они были вынуждены работать, не покладая рук и жертвуя своим свободным временем для нахождения с семьей, чтобы обеспечить свою семью. Из-за того, что жители мира Инаков всё время проводили на работе, они перестали заводить семьи и нового поколения становилось всё меньше и меньше. Многие Инаки были озадачены тем, что в их мире оборвалась преемственность поколений, ведь у многих ученых были свои наработки, которые им достались от отцов и они бы хотели передать их своим детям. А в Новый Свет поставлять жужалы, которые негативно влияют (идеологически) на взгляды жителей

Нового Света относительно создания семьи, воспитания детей и преемственности поколений. Грозный Иешуа также переписал правдивую историю Мира Инаков для того, чтобы скрыть тот факт, что Великий Товерон все еще в состоянии править.

Примечание: читай легенду о Грозном Иешуа (она связана с легендой о Великом Товероне).

1. Управляет «Грозным Советом», организывает собрания с магистрами Орденов (1 раз в 2 дня);
2. Слово Грозного Иешуа на Совете – закон;
3. Лаборантам и учёным приказывает делать изобретения, которые негативно повлияют на жизнь Нового Света. За каждое новое изобретение Грозный Иешуа платит 4000 световых.
4. Является контролирующим лицом деятельности Адриана и Фреда по подготовке к церемонии открытия Ворот Товерона и Дня Открытых Дверей в Мире Инаков;
5. Продолжает посещать библиотеку и время от времени общаться с Великим Товероном;
6. Принимает решение о лучшем Ордене за десять вёсен;
7. Если Грозный Иешуа узнает о любом действии, которое противоречит его взглядам, то лишает «Орден» звания, все накопленные средства обнуляются. Чтобы восстановить свое звание, Грозный Иешуа предлагает написать научный альманах на предложенные им темы. Переводчик того же «Ордена» бесплатно переводит работу на «тичий» язык, и написанный экземпляр в дальнейшем хранится в библиотеке.

Взаимоотношения с Солярией Киберовой:

1. Солярия Киберова ежедневно проводит операции через своё И.П. «Юбки и пистолеты». Она ежедневно совершает покупку оружия у организации «Бабочка» и продаёт оружия Грозному Иешуа.
2. На следующий день после покупки оружия ей необходимо сложить карточки «ОРУЖИЕ» в конверт, прилично заплатить почтальону (любому, который ей встретиться), попросить передать этот конверт через брешь и отправить его напрямую Грозному Иешуа;
3. После продажи оружия, Грозный Иешуа передаёт конверт с большой суммой денег Солярии Киберовой (этот конверт она получает от почтальона мира Инаков). После этого она обращается к своему личному экономисту из организации «Майский жук» и пополняет свой счёт.

Все это необходимо для Грозного Иешуа, ведь именно Солярия Киберова спонсирует и поддерживает все его идеи и разработки. Грозный Иешуа мечтает иметь власть над

обоими мирами (Мир Инаков и Мир Нового Света), жители Нового Света будут низшим слоем населения, по мнению Грозного Иешуа. Солярии Киберовне абсолютно неважно, что будет с миром Нового Света, самое главное иметь власть, именно поэтому Грозный Иешуа пообещал Солярии Киберовне, что займет место возле него.

Является учредителем военной организации «Ребис», которая занимается созданием некоего нового химического элемента, который способен из любого металла сделать золото. Металл, сделанный под золото, Грозный Иешуа собирается продавать в Новый Свет слитками, чтобы организации вкладывались в них и все деньги уходили Грозному Иешуа для того, чтобы подчинить себе всю власть.

Важно: Грозный Иешуа, как мастерской персонаж, занимается запуском игры в ордене «Михиков», которая и приведет к созданию нового элемента.

Грозный Совет – это главный управленческий орган в Мире Инаков. Совет состоит из тысячевёсников, которые решают в каком ключе будет двигаться общество Инаков. Они выстраивают все взаимоотношения с Новым Светом и его правительством. Грозный Совет состоит из 7 человек, и эта цифра имеет особое значение, связанное со значением слова «семья». Семья включает три поколения до человека, самого человека, и три поколения после человека. Грозный Совет построен по аналогии с этим принципом: где есть три старших участника, сам Грозный Иешуа, и три младших участника. Старшие участники передают свой опыт Грозному Иешуа по вопросам правления Миром Инаков. Грозный Иешуа, в свою очередь, свой взгляд на мир и свои знания старается передать младшему поколению.

Старшие участники Грозного Совета:

1. Фирчел – старший участник Грозного Совета, активно поддерживающий и разделяющий взгляды Грозного Иешуа. Является соучастником плана по внедрению системы, где нет времени на семью в Мире Инаков. Однако это только на словах, на самом деле он один из немногих, кто имеет своего ребенка и является родителем. Он не хотел терять свое место в Грозном Совете, поэтому решил поддержать идею Грозного Иешуа и с этого момента стал тщательно скрывать наличие своего ребенка, чтобы не подвергать опасности. Остается верным только внешне, а на самом деле не поддерживает взгляды Грозного Иешуа.
2. Грид – старший участник Грозного Совета, активно поддерживающий и разделяющий взгляды Грозного Иешуа. Считает, что все научные изобретения являются его собственностью, так как накопленные научные открытия в мире Инаков всегда являлись важной частью их жизни. Грид является примером бесчестного человека, который пытается достичь своих интересов, даже в ущерб других.

3. **Адриан (педагог–организатор)** – старший участник Грозного Совета, который ценит преемственность поколений, поэтому всегда старался передать свой накопленный опыт Грозному Иешуа несмотря на то, что Иешуа не всегда готов считаться с мнением старшего участника. Именно Адриан отвечает за подготовку учителей из разных Орденов к образовательному мероприятию, которое позволит жителям Мира Инаков узнать о Новом Свете перед тем, как с ним столкнуться.

Младшие участники Грозного Совета:

4. Прайд – младший участник Грозного Совета, который день за днём мечтал занять место Грозного Иешуа. Высокомерный и гордый Прайд всегда соглашался с мнением Грозного Иешуа, но на самом деле всегда думал о том, как занять его трон.
5. **Фред (педагог–организатор)** – младший участник Грозного Совета, который уважает и верит каждому слову Грозного Иешуа, считает его своим наставником и запоминает все сказанное и сделанное им. Именно Фред отвечает за работу с организаторами из разных Орденов. Фред совместно с организаторами будет готовить церемонию открытия Ворот Товерона и День Открытых дверей в Мире Инаков. **В момент, когда ему предложат дети вступить в сопротивление, он должен согласиться. Более того, он может предложить свою кандидатуру на подмену его Великим Товероном. После этого события, он переодевается в Великого Товерона и сидит в библиотеке, продолжает работу за него, а Великий Товерон работает под прикрытием и занимается подготовкой церемонии открытия Ворот.**
6. Онест – младший участник Грозного Совета, который уважает и верит каждому слову Грозного Иешуа, считает его своим наставником и запоминает все сказанное и сделанное им.

Игровой функционал Грозного Совета:

1. Грозный Совет, испугавшись за то, что новые обстоятельства повлияют на Мир Инаков, отправляет шпионов в Новый Свет, которые продолжают работать на мир Инаков и передают всю информацию Грозному Совету;
2. Грозный Совет, пользуясь своими полномочиями, способен лишить права вето лаборантов и ученых в отношении их изобретений и разработок, тем самым ограничивая их реализацию, если это не соответствует требованиям главного управленческого органа;
3. Один раз в два дня Грозный Совет проводит свои собрания в «капитанской» для магистров каждого Ордена, за исключением магистра Ордена «Инжириков». На первом собрании управленческий орган вводит магистров в игру и рассказывает о

деятельности всех ролей в том или ином ордене. На втором собрании Грозный Совет во главе с Иешуа объявляет о скором открытии Ворот Товерона и даёт указания магистрам заняться разработкой изобретений, которые негативно повлияют на Новый Свет;

4. Грозный совет тщательно контролирует работу «Учёного Совета», оценивает качество изобретений, разрабатываемые лаборантами совместно с учеными «Орден»;
5. Грозный Совет контролирует и проверяет открытие Ворот Товерона;
6. Грозный Совет осуществляет контроль над образовательным мероприятием, которое организуют учителя из «Орден». Целью этого мероприятия является ознакомление жителей нового света с жизнью жителей мира инаков и подготовка их к возможным «нештатным» ситуациям, которые могут возникнуть при взаимодействии разных миров. По мнению «грозного совета», в новом свете могут происходить события, которые негативно влияют на мир инаков. Именно по этой причине в новом свете присутствуют шпионы, с которыми технические специалисты общаются посредством «жужал»;
7. Грозный Совет принимает решение о лучшем «Ордене» (количество научных открытий, сделанные тем или иным Орденом: чем больше открытий, тем выше в рейтинге Совета), в результате чего определяется хранитель часов на следующие десять вёсен;
8. Грозный Совет ответственен за выдачу заработной платы магистрам Орден на Совете (раз в два дня).
9. В игровом плане при разработке изобретений могут поступать жалобы, касающиеся того, что лаборанты не считают нужным изобретать новое для влияния на Новый Свет. Если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.
10. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.

РОЛИ ДЕТЕЙ (на 5 отрядов, по 30 человек)

Действие происходит накануне открытия Ворот Товерона между двумя мирами. Среди Орден в мире Инаков идет конкурентная борьба. Каждую 10 весну «Грозный Совет»

выбирает хранителей часов на следующие десять вёсен. Хранитель часов определяется следующим способом: суммируется количество научных открытий, сделанных тем или иным Орденом (чем больше открытий – тем выше ты в рейтинге Совета). Часы помимо того, что это трофей, являются механизмом, который отпирает Ворота Великого Товерона тогда, когда этого требует научное исследование Ордена, в котором они находятся (обычно Ворота сами открываются только лишь раз в десять вёсен). На данный момент, часы находятся в Ордене Матиков и хранятся у магистра Ордена. Но в последнее время эти часы стали барахлить – стрелки на часах знатно отстали от реального времени. Для того, чтобы починить часы, необходимо обратиться за помощью к Ордену Инжириков, но магистр данного Ордена не входит в «Грозный Совет», более того, не доверяет другим магистрам, а о Грозном Иешуа рассказывает разные «небылицы».

ОРДЕН МАТИКОВ (1 отряд)

1. **Магистр «Ордена Матиков»** – стовёстник, учёный, входящий в «Грозный Совет», может присутствовать на его собраниях и имеющий возможность общаться с Грозным Иешуа. Является хранителем часов, открывающих Ворота Товерона. Но срок владения этими часами подходит к концу, так как скоро придёт новая десятая весна. Не так давно часы перестали показывать точное время. Магистр «Ордена Матиков» пытался починить их самостоятельно, но у него ничего не получилось. Хочет в ближайшее время починить часы, желательно, чтобы никто не узнал о том, что именно в десятку вёсен «Ордена Матиков» сломалась реликвия, так как это считается поводом для лишения статуса «Ордена» и приведет к невозможности научных открытий. Также магистр отвечает за распределение денежных средств на дела ордена. Любой член ордена может подойти к магистру и попросить у него деньги для своих целей. Магистр может принять решение дать/не дать деньги на эту нужду. Основная финансовая цель: сделать свой Орден самым богатым.

*«Грозный Совет» осуществляет свои сборы в «Капитанской». 1 раз в 2 дня происходят такие собрания, которые посещают магистры «Орден» (все, кроме магистра «Ордена Инжириков»). На 1 собрании, «Грозный Совет» вводит магистров в игру и рассказывает общее представление деятельности всех ролей в «Орденах». На 2 собрании (через 1 день), «Грозный Совет» во главе с Иешуа, объявляет о скором открытии Ворот Товерона и даёт указания магистрам: сделать изобретения, которые пагубно повлияют на жителей Нового Света.

2. **Стенографист** – пятивёстник, записывает все происходящие события в «Ордене», ведёт учёт научных работ, написанных членами «Ордена», а также является личным

помощником магистра. К последнему собранию Грозного Совета необходимо будет подготовить отчет о проделанной работе в Ордене и предоставить все Магистру Ордена. Единственное время, когда стенографист может заниматься собственным научным исследованием – это во время собраний «Грозного Совета», когда магистр его покидает. Грезит написать научную работу о скрытом смысле цифры СЕМЬ.

Для того, чтобы написать научную работу, ему необходимо: 1. Прийти в библиотеку, найти информацию о теме, по которой необходимо написать научную работу. 2. Изучают материал, подходят к мастеру игры и рассказывают о том, что узнали. 3. Также необходимо предоставить доказательства того, что это происходит в мире Инаков. 3. После защиты у мастера игры, он выдает детям страницу из альманаха по этой теме. Таким образом, дети пишут работы.

Любит собираться со стенографистами из других «Орден» и обсуждать происходящие события в мире. Большинство стенографистов – это те, кто недавно попал в Мир Инаков, их забрали у Ворот Великого Товерона 10 лет назад. Все они росли вместе и все знают о том, что члены их семьи находятся за Воротами в Новом Свете. Является основным контролирующим лицом деятельности всех членов Ордена (необходимо делать ежедневный обход по всем рабочим площадкам и составлять отчет для магистра).

***Традиционно, стенографисты собираются на «дружеские посиделки» в беседке у старой столовой.**

3. **Лаборант (6 человек)** – десятивёстник, который осуществляет деятельность по созданию изобретений от «Ордена Матиков», которые будут реализованы в Новом Свете после открытия Ворот. Задачей каждого лаборанта является разработка идеи нового полезного изобретения для Нового Света и защита этой идеи «Учёному Совету».

Лаборант*(6-ой) – десятивёстник, который попал в Мир Инаков сознательном возрасте и помнит свою семью из Нового Света. Он расстроен сложившейся ситуации на планете Арб и обозлен на «Грозный Совет», который придумал систему использования ворот и передачи детей на воспитание в Мир Инаков. Его главная задача – сговориться с остальными лаборантами и убедить их в том, что нужно перестать делать изобретения для Нового Света.

4. **Учёный (2 человека)** – стовёстник, наставник группы лаборантов из 3 человек. Осуществляет деятельность по научному сопровождению деятельности группы лаборантов. Лаборанты занимаются разработкой изобретения, полезного для Нового Света. Учёные отвечают за подготовку этого изобретения к защите перед

представителями из Нового Света. Им необходимо создать со своими лаборантами чертёж изобретения, а также разработать прототип. Перед учеными защищают научные работы те, кто ими занимаются. После защиты учёные ставят на обложку печать «Одобрено», и научная работа после этого передается в библиотеку.

*После защиты работы о Великом Товероне станет ясно, кто из ученых войдет в отряд сопротивления (те, кто «за», те кто «против»). И те, кто оценит работу о Великом Товероне и будут оценивать работу про Грозного Иешуа.

Учёный* (2-ой, прикрепляется в ту группу, где лаборант*(6-ой)) – стовёсник, не поддерживает взгляды «Грозного Совета» относительно изобретений, направленных на уничтожение и разложение жителей Нового Света. Грезит идеей нравственности изобретений. Приводит в пример ситуацию с тем, что Нобелевская премия названа в честь изобретателя Нобеля, который создал динамит. Изначально динамит создавался с целью осуществления подрыва шахты для добычи полезных ископаемых (уголь, руда). Но его стали использовать в военных целях. И вот это Нобель себе уже простить не смог. Знает, что в группе лаборантов есть лаборант, который будет агитировать других лаборантов не создавать изобретения для Нового Света, а «Грозный Совет» рано или поздно начнет настаивать на том, чтобы изобретения приносили вред жителям Нового Света. Основная цель учёного – вычислить этого лаборанта и не дать ему взять верх над группой лаборантов, а также убедить всех сделать нравственное изобретение для Нового Света вопреки желанию «Грозного Совета».

***Если случится ситуация, что ребёнок подойдет к мастерскому персонажу с целью «сдать» одного из лаборантов или учёных «Грозному Совету», то необходимо принять к сведению информацию, от лица своего персонажа поблагодарить ребёнка, а на планерке КУ сообщить о произошедшем руководителю смены.**

- 1. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», поддерживающего Грозного Иешуа, то в таком случае, лаборант или учёный лишается права голоса за внедрение/не внедрение изобретения в Новый Свет на итоговом совете учёных.**
- 2. В игровом плане, если такая «жалоба» поступила к персонажу из «Грозного Совета», не поддерживающего Грозного Иешуа (или мастеру игры), то в таком случае, ситуация игнорируется и на лаборантов и учёных не накладывается никаких ограничений.**
- 3. В реальном мире, ребёнок, который «сдал» положительные действия учёных и лаборантов, получает от мастера игры дополнительную вводную в роль: «В Новом Свете обнаруживается родственник, который хочет с ним связаться,**