

# «МАНГАЛОРЦЫ И ГЛУИ»

**ВРЕМЯ СМЕНЫ:** ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД (ПРИМЕРНО ВТОРОЙ–ТРЕТИЙ ДЕНЬ СМЕНЫ);

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** СПЛОЧЕНИЕ, КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ, СНЯТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ И ТАКТИЛЬНЫХ БАРЬЕРОВ, РАЗВИТИЕ ЭМПАТИИ;

**ВОЗРАСТ:** 13–16 ЛЕТ;

**ВРЕМЯ ДНЯ:** ВЕЧЕР (19:30–21:00);

**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:** ОТ 1 ЧАСА ДО 1 ЧАСА 30 МИНУТ (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, КАК ДЕТИ БУДУТ СПРАВЛЯТЬСЯ С ЗАДАНИЯМИ);

**ЛЕГЕНДА:** ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ ЖИТЕЛЯМИ ДАЛЕКОЙ ПЛАНЕТЫ ГЛАЦИОН. НА НЕЙ ЖИВУТ ДВА НАРОДА – МАНГАЛОРЦЫ И ГЛУИ. В ДАВНИЕ ВРЕМЕНА ЭТИ НАРОДЫ ЖИЛИ В ОДНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ В МИРЕ И СОГЛАСИИ. ОДНАКО, СЛУЧИЛОСЬ КЛИМАТИЧЕСКАЯ КАТАСТРОФА, ЦЕЛЫХ ПОЛГОДА ШЛИ ДОЖДЫ И РЕЗКО ПОХОЛОДАЛО, ПОГИБ ВЕСЬ УРОЖАЙ, БЫЛИ РАЗРУШЕНЫ ДОМА И ВСЯ ИНФРАСТРУКТУРА. ЧАСТЬ ЛЮДЕЙ НЕ ЗАХОТЕЛА ОСТАВАТЬСЯ, И ОНИ ПОКИНУЛИ СВОЙ ДОМ В ПОИСКАХ ЛУЧШЕЙ ЖИЗНИ. ОСТАВШИЕСЯ РЕШИЛИ ВОССТАНАВЛИВАТЬ ГОРОД И УЧИТЬСЯ ЖИТЬ В НОВЫХ УСЛОВИЯХ. С ТЕХ ПОР И ПРОИЗОШЛО РАЗДЕЛЕНИЕ НА МАНГАЛОРЦЕВ И ГЛУИ. НО СПУСТЯ ПОЛТЫСЯЧИ ЛЕТ, НАСТАЛ МОМЕНТ, КОГДА ЭТИМ НАРОДАМ НУЖНО БУДЕТ ПОМИРИТЬСЯ И ОБЪЕДИНИТЬСЯ В БОРЬБЕ С БОЛЕЕ ОПАСНЫМИ ВРАГАМИ.

## ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ:

ЭТАП	СУТЬ ЭТАПА	РЕКВИЗИТ	ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ
ДЕЛЕНИЕ НА ДВЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ.	ЕЩЕ ДО ПОПАДАНИЯ НА ИГРОВУЮ ТЕРРИТОРИЮ КАЖДЫЙ ИЗ ВОЖАТЫХ ЗАБИРАЕТ СЕБЕ СВОЮ ГРУППУ ЛЮДЕЙ (МОЖНО УСТРОИТЬ ДЕЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ КАРТ РАЗЛИЧНЫХ ЦВЕТОВ ИЛИ ЖЕ ИЗНАЧАЛЬНО СОСТАВИТЬ СПИСКИ ГРУПП, ЧТОБЫ СОЕДИНИТЬ В КОМАНДЫ МАКСИМАЛЬНО РАЗНЫХ РЕБЯТ) ОБЯЗАТЕЛЬНО НУЖНО СОЗДАТЬ АТМОСФЕРНОЕ МЕСТО ДЛЯ ИГРЫ, ЧТОБЫ РЕБЯТА СРАЗУ В НЕЕ ПОГРУЗИЛИСЬ (ОФОРМЛЕНИЕ ПОМЕЩЕНИЯ, КОСТЮМЫ, ЗВУК).	КАРТОЧКИ ДЛЯ ДЕЛЕНИЯ, КОСТЮМЫ ВОЖАТЫХ, АКВАГРИМ ДВУХ ЦВЕТОВ (ПО ОДНОМУ НА КАЖДУЮ КОМАНДУ)	РАЗДЕЛИТЬ РЕБЯТ НА ДВЕ ГРУППЫ.
РАЗБОР В ГРУППАХ ВВОДНЫХ, ПРАВИЛ И ЛЕГЕНДЫ.	ЖРЕЦЫ (ВОЖАТЫЕ) ЗАЧИТЫВАЮТ ВВОДНЫЕ КАРТОЧКИ (КАЖДЫЙ СВОЕЙ ГРУППЕ) И ПОЯСНЯЮТ ПРАВИЛА.	СТИЛИЗОВАННЫЕ КАРТОЧКИ ДВУХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ ПО 2 НА КАЖДУЮ (1 ВОЖАТОМУ, ДРУГАЯ РЕБЯТАМ), РАСПЕЧАТАННЫЕ КАЧЕСТВА КАЖДОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ.	ПОГРУЗИТЬ В АТМОСФЕРУ ИГРЫ, ОБЪЯСНИТЬ ПРАВИЛА, ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОСЫ ПО НИМ.
ИГРА "УЗНАЙ"	КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ ВЫДАЕТСЯ ЛИСТОЧЕК И РУЧКА, В ЦЕНТРЕ	СОСУД ИЛИ ВАЗА ДЛЯ	СНЯТИЕ

<p>ДРУГОГО" (ШАЛЯПА С ФАКТАМИ) И ОБМЕН КАЧЕСТВАМИ.</p>	<p>СТАВИТСЯ СОСУД. РЕБЯТ ПРОСЯТ НАПИСАТЬ КАКИЕ-ТО ВАЖНЫЕ КАЧЕСТВА ИЛИ ЭПИЗОДЫ ИЗ ИХ ЖИЗНИ, КОТОРЫМИ ОНИ ХОТЕЛИ БЫ ПОДЕЛИТЬСЯ, КАК СО СВОИМИ СОСЕДЯМИ, ТАК И С ЦИВИЛИЗАЦИЕЙ ПРОТИВНИКА. ДЕЛАЕТСЯ АКЦЕНТ НА ТО, ЧТО ЭТО НЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ЗАПИСИ ИМЕН, ФАМИЛИЙ ИЛИ КАКИЕ-ЛИБО ДРУГИЕ ОЧЕВИДНЫЕ ВЕЩИ. ДАЛЕЕ ОБЪЯСНЯЕТСЯ, ЧТО БУМАЖКИ НУЖНО СВЕРНУТЬ ВСЕМ ОДИНАКОВЫМ ОБРАЗОМ И НЕ РАЗВОРАЧИВАТЬ ДО КОМАНДЫ. ПЕРВЫЙ КРУГ РЕБЯТА ТОЛЬКО ЗАЧИТЫВАЮ КАЧЕСТВА И ОТДАЮТ ИХ ТОМУ ЧЕЛОВЕКУ, КОТОРОМУ ПО ИХ МНЕНИЮ ОНИ ПРИНАДЛЕЖАТ. ВТОРЫМ КРУГОМ ВСЕ ПО ОЧЕРЕДИ ГОВОРЯТ ИХ ЛИ КАЧЕСТВО ИМ ДОСТАЛОСЬ ИЛИ ПРИЗНАЮТ СВОИ. ПОСЛЕ ИГРЫ КАЖДАЯ ИЗ КОМАНД ВЫБИРАЕТ ОДНО ИЗ ИХ КАЧЕСТВ И ПЕРЕДАЕТ ДРУГОЙ КОМАНДЕ.</p>	<p>КАЧЕСТВ. ЛИСТОЧКИ И РУЧКИ ПО КОЛИЧЕСТВУ УЧАСТНИКОВ.</p>	<p>КОММУНИКАТИВНЫХ БАРЬЕРОВ, БОЛЕЕ БЛИЗКОЕ ЗНАКОМСТВО РЕБЯТ.</p>
<p>ИГРА "ТОЧКИ СОПРИКОСНОВЕНИЯ"</p>	<p>НА АСФАЛЬТЕ МЕЛОМ ИЛИ МАЛЯРКОЙ НА ПОЛУ ЧЕРТИТСЯ УГОЛ, РЕБЯТА ДЕЛЯТСЯ НА ПАРЫ, ПРИЧЕМ ОДИН ИЗ ЭТОЙ ПАРЫ ДОЛЖЕН ОТНОСИТЬСЯ К ОДНОМУ НАРОДУ, А ВТОРОЙ К ДРУГОМУ. ЗАДАЧА РЕБЯТ ПРОЙТИ ПО ЭТОЙ ГАЛОЧКЕ – КАЖДЫЙ СО СВОЕЙ СТОРОНЫ. СДЕЛАТЬ ЭТО НЕОБХОДИМО НЕПРЕРЫВНО ДЕРЖАТЬ ДРУГ ЗА ДРУГА, СДЕЛАВ ТОЧКОЙ ОПОРЫ ПЛЕЧИ ИЛИ КИСТИ ПАРТНЕРА. ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ «ГАЛОЧКИ» ПАРЫ МЕНЯЮТСЯ И УПРАЖНЕНИЕ ПОВТОРЯЕТСЯ. ПОСЛЕ УПРАЖНЕНИЯ КОМАНДЫ ОБМЕНИВАЮТСЯ КАЧЕСТВАМИ.</p>	<p>МАЛЯРКА ИЛИ МЕЛ ДЛЯ СОЗДАНИЯ УГЛА.</p>	<p>СНЯТИЕ ТАКТИЛЬНЫХ БАРЬЕРОВ.</p>
<p>ИГРА "СОВМЕСТНОЕ ЖИЛИЩЕ"</p>	<p>ПРЕДЛАГАЕМ РЕБЯТАМ ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО ОНИ СОЗДАЮТ СОВМЕСТНОЕ ЖИЛИЩЕ, У НИХ ЕСТЬ ПРОСТОРНАЯ ОБЩАЯ КОМНАТА (ЛИСТ ВАТМАНА), НО В НЕЙ НЕТ НИ ОДНОГО ПРЕДМЕТА. КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ДОЛЖЕН ПОСТАВИТЬ В КОМНАТУ ОДИН ПРЕДМЕТ ДЛЯ ОБЩЕГО ПОЛЬЗОВАНИЯ И РАСПОЛОЖИТЬ ЕГО В НУЖНОМ, ПО ИХ МНЕНИЮ, МЕСТЕ (ПРЕДМЕТЫ РИСУЮТСЯ НА ОТДЕЛЬНЫХ БУМАЖКАХ), ДЕЛАТЬ ЭТО НУЖНО В ПОЛНОЙ ТИШИНЕ, ОДНАКО, НУЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ, ЧТО ПРЕДМЕТ МОЖНО ПОСТАВИТЬ НА ЕГО МЕСТО В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, НО ДВИГАТЬ ПРЕДМЕТЫ, КОТОРЫЕ УЖЕ УСТАНОВЛЕНЫ НЕЛЬЗЯ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВСЕ СПРАВИЛИСЬ, ЗАЧИТЫВАЕТСЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРЕДМЕТОВ, НЕ УПОМИНАЯ ПРИ ЭТОМ, КТО И ЧТО ПОСТАВИЛ (ВОЖАТЫМ СТОИТ ЭТО ЗАПОМНИТЬ, ПОТОМУ ЧТО БЛАГОДАРИ ЭТОМУ ТРЕНИНГУ МОЖНО МНОГОЕ УЗНАТЬ О РЕБЯТАХ).</p>	<p>ВАТМАН, ЛИСТОЧКИ НА КАЖДОГО ИЗ РЕБЯТ, РУЧКИ.</p>	<p>ДИАГНОСТИКА ПОВЕДЕНЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ, РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ НЕВЕРБАЛЬНО КОММУНИКАЦИИ.</p>

	<p>ДЛЯ ВОЖАТЫХ: ВО ВРЕМЯ ТОГО, КАК БУДЕТЕ ДАВАТЬ ХАРАКТЕРИСТИКУ, СТОИТ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА РАСПОЛОЖЕНИЕ ПРЕДМЕТА НА ЛИСТЕ (ЧЕМ БЛИЖЕ К ЦЕНТРУ, ТЕМ БОЛЕЕ ПРИОРИТЕТНЫМ СВОЕ МНЕНИЕ СЧИТАЕТ РЕБЕНОК), НА ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ПРЕДМЕТА (МОЖЕТ ЛИ ЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТОЛЬКО ТОТ, КТО УСТАНОВИЛ, ИЛИ ОНО ПОДХОДИТ ДЛЯ ОБЩЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ), НА ЕГО ЗНАЧЕНИЕ ПРЕДМЕТА (СОЗДАЕТ ЛИ ОНО УЮТ, ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ СПОСОБОМ РАЗВЛЕЧЕНИЯ И Т. Д.).</p> <p>ПОСЛЕ ТРЕНИНГА РЕБЯТА ВНОВЬ ОБМЕНИВАЮТСЯ СВОИМИ КАЧЕСТВАМИ.</p>		
ОБСУЖДЕНИЕ И СОЗДАНИЕ ИДЕАЛЬНОГО СПИСКА КАЧЕСТВ.	ЖРЕЦЫ (ВОЖАТЫЕ) ПРЕДЛАГАЮТ РЕБЯТАМ ТЕПЕРЬ ОБЪЕДИНИТЬСЯ В ОДИН НАРОД, НО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЧАСТИ ПОСЛАНИЯ ДРЕВНИХ ИМ НУЖНО СТАТЬ ЕЩЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ОНИ ЕСТЬ СЕЙЧАС. ИХ ЗАДАЧА ДОРАБОТАТЬ ПОЛУЧЕННЫЕ ДРУГ ОТ ДРУГА КАЧЕСТВА И СОЗДАТЬ СПИСОК ИДЕАЛЬНЫХ КАЧЕСТВ. ОНИ КАК МОГУТ ДОРАБОТАТЬ СУЩЕСТВУЮЩИЕ, ДОПИСАТЬ УСЛОВИЯ ДЛЯ ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, ТАК И ОБЪЕДИНИТЬ КАКИЕ-ТО КАЧЕСТВА В БОЛЕЕ ПРОГРЕССИВНЫЕ.	ЛИСТ ДЛЯ ЗАПИСИ ИДЕАЛЬНОГО СПИСКА, ЛУЧШЕ СТИЛИЗОВАННЫЙ, ЧТОБЫ ЕГО ПОТОМ МОЖНО БЫЛО ПОВЕСИТЬ В ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК.	РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ, РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ, КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ.
ИГРА "ПОСЛАНИЕ ДРЕВНИХ" (ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА)	<p>ВОЖАТЫЕ ЗАРАНЕЕ ПРИДУМЫВАЮТ ФРАЗУ, КОЛИЧЕСТВО БУКВ В КОТОРОЙ РАВНЯЕТСЯ КОЛИЧЕСТВУ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ. КАЖДОМУ УЧАСТНИКУ ИГРЫ ПРИКЛЕИВАЕТСЯ НА СПИНУ БУКВА ИЗ ЭТОГО СЛОВСОЧЕТАНИЯ. БУКВЫ ПЕРЕМЕШАНЫ, ОДНА И ТА ЖЕ БУКВА МОЖЕТ БЫТЬ НАКЛЕЕНА НЕСКОЛЬКИМ УЧАСТНИКАМ, ЕСЛИ В СЛОВСОЧЕТАНИИ ОНА ИСПОЛЬЗУЕТСЯ НЕСКОЛЬКО РАЗ. ЗАДАЧА РЕБЯТ: МОЛЧА ВЫСТРОИТЬСЯ В РЯД, БУКВА ЗА БУКВОЙ, ВОССТАНОВИВ ЗАГАДАННУЮ ФРАЗУ. НУЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ РЕБЯТ НА ТО, ЧТО ЭТО ДОЛЖНО ПРОИСХОДИТЬ В ПОЛНОЙ ТИШИНЕ.</p> <p>ВОЗМОЖНА ВТОРАЯ ВАРИАЦИЯ, В КОТОРОЙ КАЖДОМУ РЕБЕНКУ ВЫДАЕТСЯ ЕГО БУКВА, ОН ЕЕ ЗНАЕТ, НО НИКТО ИЗ ОСТАЛЬНЫХ ИГРАЮЩИХ НЕ В КУРСЕ. ИХ ЗАДАЧА СОБРАТЬ ФРАЗУ, КОТОРУЮ ОГЛАШАЮТ ЖРЕЦЫ ПО ОЧЕРЕДИ ДЕЛАЯ ШАГ ВПЕРЕД.</p>	РАСПЕЧАТКИ БУКВ. МАЛЯРКА ДЛЯ ПЕРВОГО ВАРИАНТА ИГРЫ.	СПЛОЧЕНИЕ.
РЕФЛЕКСИЯ	РЕБЯТА СОБИРАЮТСЯ В КРУГ И ВМЕСТЕ СО ЖРЕЦАМИ ПРОВОДЯТ РЕФЛЕКСИЮ ПО ЗАРАНЕЕ ЗАГОТОВЛЕННЫМ ВОПРОСАМ. (ВОЗМОЖНА СВЕЧКА)	ВОПРОСЫ ДЛЯ РЕФЛЕКСИИ.	ОСОЗНАНИЕ СМЫСЛА И НАПРАВЛЕННОСТИ ИГРЫ.

## ВВОДНЫЕ КАРТОЧКИ ДЛЯ РАЗНЫХ ГРУПП (РОЛИ ИГРОКОВ):

**МАНГАЛОРЦЫ.** В ДАВНИЕ ВРЕМЕНА МАНГАЛОРЦЫ И ГЛУИ БЫЛИ ОДНИМ ДРУЖНЫМ НАРОДОМ, НО ОДНАЖДЫ СЛУЧИЛОСЬ НЕСЧАСТЬЕ. ОДНАКО, СЛУЧИЛОСЬ КЛИМАТИЧЕСКАЯ КАТАСТРОФА, ЦЕЛЫХ ПОЛГОДА ШЛИ ДОЖДИ И РЕЗКО ПОХОЛОДАЛО, ПОГИБ ВЕСЬ УРОЖАЙ, БЫЛИ РАЗРУШЕНЫ ДОМА И ВСЯ ИНФРАСТРУКТУРА. ЧАСТЬ ЛЮДЕЙ НЕ ЗАХОТЕЛА ОСТАВАТЬСЯ, И ОНИ ПОКИНУЛИ СВОЙ ДОМ В ПОИСКАХ ЛУЧШЕЙ ЖИЗНИ. ОСТАВШИЕСЯ РЕШИЛИ ВОССТАНАВЛИВАТЬ ГОРОД И УЧИТЬСЯ ЖИТЬ В НОВЫХ УСЛОВИЯХ. С ТЕХ ПОР И ПРОИЗОШЛО РАЗДЕЛЕНИЕ НА МАНГАЛОРЦЕВ И ГЛУИ. НО СПУСТЯ ПОЛТЫСЯЧИ ЛЕТ, НАСТАЛ МОМЕНТ, КОГДА ВАМ НУЖНО БУДЕТ ПОМИРИТЬСЯ И ОБЪЕДИНИТЬСЯ В БОРЬБЕ С БОЛЕЕ ОПАСНЫМИ ВРАГАМИ. У КАЖДОГО ИЗ НАРОДОВ ОСТАЛАСЬ ЧАСТЬ ПОСЛАНИЯ ДРЕВНИХ, КОТОРОЕ МОЖЕТ ПОМОЧЬ ПОБЕДИТЬ ПРОТИВНИКА ВАШИХ НАРОДОВ, А ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СОБРАТЬ ЭТО ПОСЛАНИЕ ЦЕЛИКОМ, ВАМ НУЖНО ПОМИРИТЬСЯ И ПРОЙТИ ВСЕ ЭТАПЫ ИЗУЧЕНИЯ ДРУГОГО НАРОДА, ПЕРЕНЯТЬ ХОРОШИЕ ЧЕРТЫ И НАУЧИТЬ ЧЕМУ-ТО ДРУГИХ.

ВЫ – УШЕДШИЕ. ВАС ЗОВУТ МАНГАЛОРЦАМИ. БОЛЬШЕ ВСЕГО ВЫ ЦЕНИТЕ В ЛЮДЯХ СМЕЛОСТЬ, ЧЕСТНОСТЬ И ГОТОВНОСТЬ ПРЕОДОЛЕВАТЬ ПРЕГРАДЫ. ВЫ ВСЕГДА ЯСНО ВЫРАЖАЕТЕ СВОИ ЧУВСТВА, НИЧЕГО НЕ СКРЫВАЕТЕ И НЕ ИМЕЕТЕ СЕКРЕТОВ, ЧТО ЧАСТО СТАНОВИТСЯ ПРИЧИНОЙ КОНФЛИКТОВ.

ОСТАВШИЕСЯ (ГЛУИ) КАЖУТСЯ ВАМ СЛИШКОМ ТРУСЛИВЫМИ. ОНИ СКРЫВАЮТ СВОИ ЧУВСТВА, ВЕДУТ НЕДОВЕРЧИВО, ИМЕЮТ МНОЖЕСТВО СЕКРЕТОВ. ПРОШЛО 500 ЛЕТ СО ДНЯ ВАШЕГО РАЗДЕЛЕНИЯ. У КАЖДОГО ИЗ ВАС ЧАСТЬ ПОСЛАНИЯ, ДОСТАВЛЯЮЩАЯСЯ ВАШЕМУ РОДУ. ЦЕЛЬ ВАШИХ НАЦИЙ СОБРАТЬ ЭТО ПОСЛАНИЕ, НО ОТКРОЕТСЯ ОНО ВАМ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ТОГО, КАК КАЖДЫЙ ИЗ ВАС СТАНЕТ ЛУЧШЕ. ПОСЛЕ КАЖДОГО ЭТАПА ЗНАКОМСТВА ВЫ БУДЕТЕ ОТДАВАТЬ ОДНО ИЗ СВОИХ ТРЕХ КАЧЕСТВ ГЛУИ, А ПОТОМ ВМЕСТЕ РЕШАТЬ, КАК ЛУЧШЕ ЕГО АДАПТИРОВАТЬ ПОД ВАШУ НОВУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ, ЧТОБЫ СТАТЬ ТОЛЬКО СИЛЬНЕЕ.

### **ВАШИ КАЧЕСТВА:**

ПРЯМОЛИНЕЙНОСТЬ

АЛЧНОСТЬ

СМЕЛОСТЬ

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ СИЛОЙ

НАИВНОСТЬ

ЭГОИЗМ

ЧЕСТЬ

**ГЛУИ.** В ДАВНИЕ ВРЕМЕНА МАНГАЛОРЦЫ И ГЛУИ БЫЛИ ОДНИМ ДРУЖНЫМ НАРОДОМ, НО ОДНАЖДЫ СЛУЧИЛОСЬ НЕСЧАСТЬЕ. ОДНАКО, СЛУЧИЛОСЬ КЛИМАТИЧЕСКАЯ КАТАСТРОФА, ЦЕЛЫХ ПОЛГОДА ШЛИ ДОЖДИ И РЕЗКО ПОХОЛОДАЛО, ПОГИБ ВЕСЬ УРОЖАЙ, БЫЛИ РАЗРУШЕНЫ ДОМА И ВСЯ ИНФРАСТРУКТУРА. ЧАСТЬ ЛЮДЕЙ НЕ ЗАХОТЕЛА ОСТАВАТЬСЯ, И ОНИ ПОКИНУЛИ СВОЙ ДОМ В ПОИСКАХ ЛУЧШЕЙ ЖИЗНИ. ОСТАВШИЕСЯ РЕШИЛИ ВОССТАНАВЛИВАТЬ ГОРОД И УЧИТЬСЯ ЖИТЬ В НОВЫХ УСЛОВИЯХ. С ТЕХ ПОР И ПРОИЗОШЛО РАЗДЕЛЕНИЕ НА МАНГАЛОРЦЕВ И ГЛУИ. НО СПУСТЯ ПОЛТЫСЯЧИ ЛЕТ, НАСТАЛ МОМЕНТ, КОГДА ВАМ НУЖНО БУДЕТ ПОМИРИТЬСЯ И ОБЪЕДИНИТЬСЯ В БОРЬБЕ С БОЛЕЕ ОПАСНЫМИ ВРАГАМИ. У КАЖДОГО ИЗ НАРОДОВ ОСТАЛАСЬ ЧАСТЬ ПОСЛАНИЯ ДРЕВНИХ, КОТОРОЕ МОЖЕТ ПОМОЧЬ ПОБЕДИТЬ ПРОТИВНИКА ВАШИХ НАРОДОВ, А ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СОБРАТЬ ЭТО ПОСЛАНИЕ ЦЕЛИКОМ, ВАМ НУЖНО ПОМИРИТЬСЯ И ПРОЙТИ ВСЕ ЭТАПЫ ИЗУЧЕНИЯ ДРУГОГО НАРОДА, ПЕРЕНЯТЬ ХОРОШИЕ ЧЕРТЫ И НАУЧИТЬ ЧЕМУ-ТО ДРУГИХ.

ВЫ – ОСТАВШИЕСЯ. ВАС ЗОВУТ ГЛУИ. БОЛЬШЕ ВСЕГО ВЫ ЦЕНИТЕ СПОКОЙСТВИЕ, УМЕНИЯ НАХОДИТЬ ВЫХОД ИЗ ЛЮБОЙ СИТУАЦИИ И ИНТЕЛЛЕКТ. ВЫ СЧИТАЕТЕ НЕВОЗМОЖНОМ ОБИДЕТЬ ЧЕЛОВЕКА, ВЫСКАЗАВ ЧТО-ТО НЕГАТИВНОЕ ЕМУ В ЛИЦО, ПОЭТОМУ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ ОБХОДИТЬСЯ НАМЕКАМИ.

УШЕДШИЕ (МАНГ АЛОРЦЫ) КАЖУТСЯ ВАМ СЛИШКОМ АГРЕССИВНЫМИ. ОНИ НЕ ЦЕНЯТ ТО, ЧТО ИМЕЮТ, ЧАСТО БЫВАЮТ ГРУБЫМИ И СЛИШКОМ ЭМОЦИОНАЛЬНЫМИ. ПРОШЛО 500 ЛЕТ СО ДНЯ ВАШЕГО РАЗДЕЛЕНИЯ. У КАЖДОГО ИЗ ВАС ЧАСТЬ ПОСЛАНИЯ, ДОСТАВШАЯСЯ ВАШЕМУ РОДУ. ЦЕЛЬ ВАШИХ НАЦИЙ СОБРАТЬ ЭТО ПОСЛАНИЕ, НО ОТКРОЕТСЯ ОНО ВАМ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ТОГО, КАК КАЖДЫЙ ИЗ ВАС СТАНЕТ ЛУЧШЕ. ПОСЛЕ КАЖДОГО ЭТАПА ЗНАКОМСТВА ВЫ БУДЕТЕ ОТДАВАТЬ ОДНО ИЗ СВОИХ ТРЕХ КАЧЕСТВ ГЛУИ, А ПОТОМ ВМЕСТЕ РЕШАТЬ, КАК ЛУЧШЕ ЕГО АДАПТИРОВАТЬ ПОД ВАШУ НОВУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ, ЧТОБЫ СТАТЬ ТОЛЬКО СИЛЬНЕЕ.

### **ВАШИ КАЧЕСТВА:**

ОСТРЫЙ УМ

ХИТРОСТЬ

ЧУВСТВО ЮМОРА

КОММУНИКАбельНОСТЬ

ПЛОХАЯ ВЫНОСЛИВОСТЬ

КРЕАТИВНОСТЬ

СПОКОЙСТВИЕ

### **ВОПРОСЫ ДЛЯ «РЕФЛЕКСИИ»:**

1. ЧТО НОВОГО ВЫ УЗНАЛИ О СЕБЕ?
2. А О СВОИХ СООТЯДНИКАХ?
3. БЫЛИ КАКИЕ-ТО НЕОЖИДАННОСТИ В ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ?
4. ЧТО ВАМ ПОНРАВИЛОСЬ И НЕ ПОНРАВИЛОСЬ В ХОДЕ ИГРЫ?
5. СООТВЕТСТВУЕТ ЛИ ИТОГ ВАШИМ ОЖИДАНИЯМ?