**Настольная ролевая игра как новая форма обучения**

*Кураева В.В., педагог дополнительного образования Гуманитарного центра интеллектуального развития г.о. Тольятти Самарской области.*

Настольная ролевая игра (обычно сокращенно «TRPG или TTRPG) − это форма ролевой игры (RPG), в которой участники описывают действия своих персонажей с помощью речи. Участники определяют действия своих персонажей, основываясь на их характеристике, а действия удаются или не удаются в соответствии с установленной формальной системой правил и рекомендаций. В рамках правил игроки могут свободно импровизировать; их выбор определяет направление и исход игры».

В отличие от других типов ролевых игр, настольные ролевые игры часто проводятся как радиодрама: озвучивается только речевая составляющая роли. Это действие не всегда является буквальным, и игроки не всегда говорят исключительно в образе. Вместо этого игроки исполняют свою роль, решая и описывая действия своих персонажей в рамках правил игры. В большинстве игр специально назначенный игрок, обычно называемый гейм-мастером (далее − ГМ), создает обстановку, в которой каждый игрок играет роль одного персонажа. ГМ описывает игровой мир и его обитателей; другие игроки описывают предполагаемые действия своих персонажей, а ГМ описывает результаты. Некоторые исходы определяются игровой системой, а некоторые выбирает ГМ. В конкретных настольных ролевых играх роль ГМ может называться по-своему, например, Dungeon Master (DM) в Dungeons & Dragons. В настоящий момент существует большое количество разнообразных настольно-ролевых систем: World of darkness: Vampire: The Masquerade, Warhammer 40,000, Savage Worlds: Дневник авантюриста, Star Trek: Adventures и другие.

Игра позволяет развивать не только вербальное воображение, но и стратегическое мышление, коммуникативные умения и многое другое.

Рассмотрим подробнее ход игры на примере «Dungeons & Dragons». Участники обычно проводят игру как небольшую социальную встречу. «Один из участников, называемый мастером подземелий (DM) или гейм-мастером (GM), готовит вымышленную обстановку, в которой игроки могут играть роли своих персонажей. Эта обстановка включает в себя проблемы, которые персонажи должны преодолеть в процессе игры в формате словесного квеста. Например, ловушки, которых нужно избежать, или противников, с которыми нужно сразиться. ГМ изображает большинство ее обитателей, известных как неигровые персонажи (NPC), и выступает в качестве модератора и арбитра правил для игроков. Полная информация о сюжете держится в секрете, но некоторые общие детали игрового мира обычно сообщаются игрокам. Игры со взрослыми могут проводиться за один сеанс в течение нескольких часов или за несколько сеансов, в зависимости от глубины и сложности сюжета. Игроки создают персонажей, чьи роли они будут играть в игре. Помимо описания личной истории и биографии персонажа они присваивают ему числовые статистические данные, которые в дальнейшем будут использоваться для определения исхода событий в игре. Вместе эти заметки рассказывают игроку о его персонаже и его месте в игровом мире. Участники создают собственных персонажей по правилам системы. Обычно команду персонажей игроков вместе называют «партия».

Затем ГМ начинает игру, представляя и описывая обстановку и персонажей. Игроки описывают действия своих персонажей, а ГМ отвечает, описывая результат этих действий. Обычно эти результаты определяются обстановкой и здравым смыслом ГМа; большинство действий просты и сразу же успешны. Например, если игрок попросил своего персонажа осмотреть комнату, ГМ опишет комнату; если игрок попросил своего персонажа выйти, ГМ опишет все, что он встретит за пределами комнаты. Результаты некоторых действий определяются правилами игры. Например, осматривая комнату, персонаж может заметить или не заметить важный предмет или тайный дверной проем в зависимости от его способностей восприятия. Обычно для этого нужно бросить кубик и сравнить выпавшее число со статистикой персонажа, чтобы узнать, было ли действие успешным. Как правило, чем выше показатель персонажа по определенному атрибуту, тем выше вероятность успеха. Бой разрешается аналогичным образом в зависимости от боевых навыков и физических качеств персонажа. В некоторых игровых системах персонажи могут увеличивать свои показатели атрибутов в ходе игры (или в течение нескольких игр) в результате накопления опыта. Существуют альтернативные игровые системы, которые не имеют кубиков или используют альтернативные формы рандомизации, такие как нечисловые кубики Fudge или башня Jenga.

Игры имеют неопределенную продолжительность от одной короткой сессии до серии повторяющихся сессий, которые могут продолжаться годами с развивающимся составом игроков и персонажей. Игра часто носит эпизодический характер и ориентирована на миссию с серией задач, кульминацией которых является последняя головоломка или враг, которого необходимо преодолеть.

Несколько миссий, пройденных одними и теми же персонажами, могут быть связаны друг с другом сюжетной линией с нарастающими трудностями. Точный тон, структура, темп и концовка (если она есть) варьируются от игры к игре в зависимости от потребностей и предпочтений игроков.

Персонажи в ролевых играх обычно представлены рядом статистических данных. Статистика − это абстрактная мера того, насколько успешно персонаж может справиться с определенным классом задач. Атрибуты – это статистические данные, которыми обладают все персонажи: сила, ловкость и интеллект – распространенные примеры. Они ранжируются, часто по числовой шкале, чтобы игрок мог оценить возможности персонажа. Например, рейтинг силы персонажа может использоваться для определения вероятности того, что персонаж сможет поднять определенный вес. Навыки – это способности, которыми обладают только некоторые персонажи, например, умение вести переговоры, ездить верхом или метко стрелять.

Игровые системы часто определяют навыки в соответствии с жанром. Например, в фэнтезийных системах обычно присутствуют магические навыки, а в научно-фантастических − навыки пилотирования космических кораблей. Однако некоторые навыки встречаются в нескольких жанрах: средневековый разбойник и разбойник Дикого Запада могут быть очень искусны в метании ножей, а навык под названием «дипломатия» может быть одинаково полезен древнеримским патрициям или промышленным магнатам 19 века. Мотивы персонажа − это то, за что персонаж будет бороться, также система DnD предлагает игрокам выбрать мировоззрение своего персонажа из предложенной таблицы. Выбор осуществляется в зависимости от того, как персонаж предпочитает действовать: законно или не законно, помогать другим или быть злодеем, а может, вовсе сохранять полный нейтралитет во всем.

Перед началом игры игроки разрабатывают концепцию роли, которую они хотели бы сыграть в игре. Затем они используют правила создания персонажа игровой системы, чтобы сформировать представление о своих персонажах с точки зрения игровой механики. Статистика персонажа записывается в специальную форму, называемую листом персонажа. Некоторые системы, например, система Фэн-шуй, требуют, чтобы персонажи выбирались из набора заранее созданных шаблонных персонажей, при этом допускается лишь небольшое количество модификаций. Другие, например, система d20, используют классы персонажей для определения большинства концепций персонажей, но допускают некоторую свободу в отношении статистики в рамках этих классов. Другие, такие как GURPS, позволяют игроку создавать собственные концепции персонажей, свободно назначая статистику.

Игровая статистика не заменяет концепцию персонажа. Например, один стрелок Дикого Запада может стать метким стрелком из револьвера, в то время как другой с аналогичной игровой статистикой может стать экспертом по стрельбе из винтовки. Многие системы учитывают это, требуя описания статистики, как, например, в Dogs in the Vineyard − Traits and Possessions. Преимущество систем, основанных на шаблонах, заключается в простом и быстром создании персонажей. Это также дает ГМу возможность тратить меньше времени на утверждение каждого персонажа для игры. Жертва в данном случае − гибкость и концепция. Шаблоны – это, по сути, заранее созданные персонажи, сбалансированные друг с другом и предварительно одобренные игровыми компаниями. Системы, основанные на классах, дают немного больше свободы, но все равно требуют, чтобы игрок выбирал из определенного количества ролей для своего персонажа. Способности персонажа обычно определяются классом персонажа, но конкретные статистические данные назначаются игроком.

Системы, основанные на очках персонажей, допускают большую свободу концепции, как, например, Hero System. В некоторых случаях это делает создание персонажа гораздо более сложным, заставляя ГМ тратить больше времени на изучение и утверждение каждой концепции персонажа. Некоторые игры позволяют создавать персонажей в свободной форме. Характеристики просто назначаются по усмотрению игрока, а окончательный результат представляется на утверждение ГМу или группе. Свободное создание персонажа может быть реализовано в любой игровой системе, но лишь в редких случаях это предписанный или предполагаемый метод.

У каждой игры есть сеттинг, в котором могут происходить приключения и кампании. Обычно сеттинг кампании разрабатывается для конкретной игры (например, сеттинг Forgotten Realms для Dungeons & Dragons) или определенного жанра игры (например, средневековое фэнтези, Вторая мировая война или космические/научно-фантастические приключения. Существует множество вариантов настройки кампании, доступных как в печатном виде, так и в Интернете. В дополнение к опубликованным настройкам кампаний, которые можно приобрести, многие гейм-мастера создают свои собственные.

Настройки кампании существуют практически для всех жанров художественной литературы; однако, поскольку самая популярная в мире ролевая игра «Dungeons & Dragons» относится к жанру фэнтези, фэнтези также является самым играемым жанром ролевых игр. Ролевые игры жанра фэнтези иногда собирательно называют «фэнтезийными ролевыми играми» («FRP»). Использование термина «мир» при описании сеттинга кампании не совсем корректно. Такие миры кампании, как мир Грейхока, описывают целые космологии и временные линии тысячелетий, в то время как сеттинг такой игры, как «Deadlands», может описывать только одну нацию в рамках короткого отрезка альтернативной истории. Диапазон жанров, представленных опубликованными сеттингами, огромен и включает почти все жанры художественной литературы. Хотя ролевые игры уходят корнями в фэнтези, научная фантастика использовалась в таких системах, как Traveller, ужасы легли в основу World of Darkness и Call of Cthulhu, а Spycraft был основан на современных шпионских триллерах. Жанры комиксов и супергероев были использованы в таких играх, как Mutants and Masterminds.

**Организация настольной ролевой игры для детей 6-7**

Сложность первых сессий также состоит в том, что в ходе повествования необходимо объяснить детям основные правила игры. Несмотря на то, что правила для дошкольного возраста упрощаются и минимизируются, удержать внимание дошкольников на объяснениях достаточно сложно. Более эффективно объяснять правила уже по ходу игры, поясняя происходящее и подсказывая. По этой причине важно провести с группой первое вводное приключение, чтобы ознакомить с миром игры и его особенностями. В процессе игры стараться не сбавлять темп повествования и заполнять паузы небольшими игровыми событиями и деталями. В случае возникновения у детей затруднений с прохождением задания, ГМ может дать подсказку напрямую или направить игроков к нужному игровому персонажу, который сможет им помочь. Как правило, дети поначалу испытывают затруднения в принятия решений и ориентации в игровых ситуациях. Необходимо предоставлять игрокам улики и зацепки для развития истории, которые сложно проигнорировать. «Важно учитывать индивидуальные особенности детей и отталкиваться от их интересов и пожеланий. Например, играя за волшебников, игроки могут сами придумывать слова заклинаний и проговаривать их хором, чтобы заклинание лучше подействовало. Некоторые дети быстро и активно включаются в игру, и они могут мешать остальным во время принятия решений, перетягивая на себя внимание ГМ. Важно позволить тихим и спокойным детям адаптироваться к новой обстановке и погрузиться в игру. Однако сохраняется принцип добровольности: если ребенок отказывается от игры – он может понаблюдать, выступить помощником ГМ или временно заняться другими делами. Не стоит забывать про наглядность. Создание персонажа переносится на карточку с анкетой, во время приключения на стол выкладывается карта. Для повышения мотивации и интереса ГМ может использовать фигурки персонажей, видео и аудиоматериалы, а также костюмированные элементы.

**Конструктор игровой сессии**

**Минимальное оборудование:**

* Игровой кубик Д6, Д20, Д100 – в зависимости от необходимого вам диапазона результатов. Для старта рекомендуем начать с Д20, при его отсутствии с Д6.

Максимальное значение на кубике – критический успех и удача.

Минимальное значение на кубике – критический провал и неудача.

При отсутствии кубика возможно использование приложения на телефон или планшет. Например, RPG Simple Dice.

* Стол и стулья по количеству участников.

**Подготовка:**

1. Количество игроков (рекомендовано от 3 до 8).
2. Определить цель и задачи занятия для последующего подбора ситуаций и заданий.
3. В каком сеттинге (мире) происходят события? Это фэнтези средневековье, пиратская тематика, космическая, современная (и т.д.) или созданная педагогом на основе преподаваемого предмета (например, Страна Математики или Воображария).
4. Продумать персонажей (роли, классы) и характеристики (если нужны), шкалы здоровья и магической энергии при наличии магов. Также допускается игра без конкретных ролей, но в таком случае необходимо составить для каждого участника полезный инвентарь.
5. Разработать необходимые задания и игровые ситуации в соответствии с целью. Задания могут давать неигровые персонажи (НПС) или участники столкнутся с ними во время решения различных головоломок.
6. Если вам необходим упор на коммуникацию, командную работу, взаимодействие, а также развитие вербального воображения – включите в сюжет больше социальных и проблемных ситуаций.

Если вам необходим упор на освоение новых знаний или закрепление, включите больше заданий и головоломок.

Если вам необходим упор на стратегическое мышление, развитие логики – включите больше боевых ситуаций с использованием карты местности. Картой может выступать обычный плотный лист бумаги, расчерченный на большие клетки. 1 клетка – 1 метр и 1 шаг. Расставьте фишки игроков и противников на поле, чтобы участники могли продумывать свои ходы и перемещения. В свой ход можно переместиться и 1 раз атаковать (или сделать другое сложное действие).

1. Свяжите необходимые задания и ситуации в единый сюжет с игровой целью для участников.
2. При желании подготовьте атрибуты для игры: тематические головные уборы, аксессуары, музыку для создания атмосферы, подходящий видеоряд или тематическое оформление печатных заданий.
3. Помните: НРИ – гибкая форма. Вы можете менять правила и подстраивать их под конкретные обстоятельства и особенности игроков.
4. Завершите приготовления и отправляйтесь в приключение вместе с детьми!

Предлагаем вам ознакомиться с примерами организации игровых сессий для детей 6-7 лет по развитию вербального воображения.

**Комплекс совместной деятельности по развитию вербального**

**воображения у детей 6-7 лет посредством настольной ролевой игры.**

Форма работы – подгрупповая, с детьми по 8 человек. Каждая встреча включала в себя отдельный законченный сюжет. В отличие от «Dungeons & Dragons» в совместной деятельности с детьми отсутствовали расы, способности классов, а также описанные монстры. Классы сокращены до трех основных: воин, лучник, маг. Показатели здоровья персонажей и магической энергии у мага (далее - маны) представлены условными шкалами, сделанными из картона и ниток. Также для визуального подкрепления использовались бумажные нарисованные карты местности, упрощенно отображающие расположение и расстояние до сюжетно важных объектов. Карты расчерчены в клетку, где одна клетка – один шаг. Для удобства ориентирования по карте у каждого участника была своя фигурка персонажа – деревянный цветной кролик из настольной игры Dixit. В качестве игрового кубика был выбран двадцатигранник (D20). Большинство игровых ситуаций предполагали сложность уровня 10 или 15, а в сюжетно важных моментах игроки могли помогать друг другу, складывая полученные результаты.

Перед началом игры была проведена беседа о том, какие сказки известны детям, и какие персонажи им нравятся. Педагог предложил ребятам вместе придумать новую сказку, где у каждого участника будет свой персонаж.

Каждый участник получил карточку персонажа со своим именем, где был указан класс, а также располагались шкалы здоровья и магической энергии (далее – маны). Участники должны были кратко описать свою внешность, указав цвет и длину волос, цвет глаз, одежду (параметры совпадали с реальной внешностью участника).

**«Спасение принцессы»**

Начало сюжета игры началось с описания тронного зала на приеме короля, где дети получили задание спасти украденную драконом принцессу. По ходу сюжета игроки оказались на развилке, где неигровой персонаж (НПС), охотник, рассказал им о двух дорогах: через лес и через реку. Путем голосования игроки выбрали идти через лес, где им пришлось заночевать. Этап прохождения через лес сопровождался знакомством с игровым кубиком, так как персонажам предстояло проходить проверки на поиск еды, воды и подходящего места для ночлега.

Выйдя из леса, игроки подошли к высокому замку, вокруг которого находился ров с крокодилами. Игроки должны были сами предложить варианты, как им перебраться через ров. Общими усилиями ребята составили план: маги наколдовали веревку, лучники привязали один ее конец к дереву, а второй к стреле. Стрела, выпущенная в стену замка, образовала веревочный мостик, по которому все игроки и перебрались, пройдя проверку.

В качестве физкультминутки дети сыграли в малоподвижную игру «Река-Берег» и размялись. Наконец, добравшись до замка и поднявшись на самую высокую башню, игроки сразились с огнедышащим драконом. Большинство получили легкие ранения и понизили свою шкалу здоровья. Маги могли сами придумывать слова для своих заклинаний, но их успех также определялся значением кубика. Чтобы нанести решающий удар, все участники должны были помочь магам произнести одно общее сложное заклинание. Каждый игрок получил одну букву алфавита и должен был придумать фразу из трех слов, где каждое слово начинается на указанную букву (у каждого своя). Общими усилиями дракон оказался побежден, рассыпался волшебной пылью, и игроки вернули королю принцессу. По окончании занятия ребятам было предложено поделиться эмоциями и впечатлениями. В конце проведен ритуал «прощания»: все участники построили башню из кулачков, улыбнулись друг другу и попрощались.

**«Пиратские сокровища».**

 После ритуала «приветствия» дети разобрали свои карточки с персонажами и шкалами здоровья и маны. Перед началом новой сказки была проведена беседа о том, кто такие моряки, как проходит день на корабле, и как выглядели корабли в старину с показом иллюстраций. История началась с того, что все игроки плыли на своем корабле и должны были описать, что им видно в море через подзорную трубу. Чем детальнее и ярче описание – тем лучше. Игроки находят в воде бутылку с картой, где зарыты пиратские сокровища, на стол ложится карта с островами. По описанию участники находят свое местоположение на карте и определяют нужный остров, на котором нужно искать сокровища. Прибыв в указанную точку, игроки попадают в каменный лес Небылиц. «Чтобы пройти через острые камни, им необходимо подумать и ответить, что произойдет, если:

– дождь будет идти, не переставая;

– люди научатся летать как птицы

– собаки научатся говорить, как люди;

– из-под крана будет идти только апельсиновый сок.

Отвечая на вопросы, участники описывали как они аккуратно и медленно пробираются через камни. Сразу после каменного леса игроки попали в засаду, где их поджидали несколько пиратов. Началась боевая ситуация через игру кубиком. По итогу, пираты, получив ранения, убежали, а дети смогли продолжить путь, несмотря на понизившиеся шкалы здоровья. Продвигаясь по острову, дети описывали, что они видят. Во время перерыва на физкультминутку игроки размялись и изобразили разных животных, проживающих на острове. Оказалось, что игроки заблудились, и им нужна помощь местного жителя – НПС. Вступив с ним в диалог, участники узнали, что тот даст подсказку только, если моряки сделают ему что-то хорошее (каждый). Несколько ребят решили обнять жителя, а остальные общими усилиями наколдовали ему подарок – коробку конфет. НПС указал направление, и игроки оказались в самом центре острова. Чтобы отыскать сокровище, им пришлось сначала вместе сложить паззл с изображением сундука на острове посреди моря, а затем описать картинку. Справившись с заданием, игроки отыскали клад пиратов и получили по небольшой наклейке. В конце проведен ритуал «прощания».

**«Злая колдунья».**

 Прошел ритуал «приветствия», после которого все участники разобрали свои карточки. Игра начинается в замке короля, где игроки узнают, что в королевстве появилась злая колдунья. Она насылает засуху и болезни, мешает людям радоваться жизни, и героям нужно ее прогнать. Однако нельзя просто пойти и сразиться с ней, ведь колдунья сильная и хитрая. Для начала, нужно поговорить с тремя жителями, которые дадут подсказки, как победить колдунью. Игрокам на выбор давалось три пути: охотник, травница и кузнец. Голосованием участники приняли решение, что сначала посетят охотника. Пройдя в домик охотника, они вступили в диалог с НПС, чтобы расспросить его, что он знает про колдунью. Охотник соглашается помочь и рассказывает, что колдунья живет в темном лесу. У него есть картина местности, но отдать ее он не может, поэтому героям придется запомнить. Игроки получают иллюстрацию с изображением леса, которую они должно как можно подробнее описать и запомнить. После этого участники отправились к травнице. Травница решила проверить героев и может ли она рассказать им что-то необычное. НПС загадывает необычную ситуацию, а затем просит придумать и обосновать его причину (реальную или фантастическую):

– вы приходите домой, а вас встречает розовый медведь;

– в детском саду стали кормить только сладким.

За выполнение задания травница рассказала детям, что лес колдуньи живой, что обижать его ни в коем случае нельзя, и важно быть очень осторожными. Последним помощником становится кузнец. У кузнеца игроки должны были помочь ему навести порядок в кузнице и выполнить упражнение «На что похоже». Перечислить как можно больше предметов, которые похожи на желтый круг, а затем на маленький квадрат. В награду кузнец выковал в волшебной печи посох, который поможет победить колдунью, если прочитать ему стихотворение.

Физкультминутка «По тропинке в лес шагаем…».

Размявшись, игроки направились в лес. Им предстояло вспомнить картинку охотника и описать ее по памяти, чтобы выбрать нужную дорогу. Темнело, наступала ночь, и герои принимали решение, как им поступить, проверяя успешность действий кубами. Дети вовремя вспомнили предупреждение травницы и не стали разводить огонь, чтобы не злить живой лес. Они не рубили деревья и не ломали ветки, а освещали путь с помощью заклинаний магов. Добравшись до хижины злой колдуньи, игроки вступили с ней в бой. Колдунья оказалась очень сильной, и почти у всех участников здоровье опустилось ниже среднего уровня. Чтобы победить колдунью, все игроки начали помогать магам колдовать и придумывать заклинание. Вспомнив, что кузнец выковал волшебный посох, дети применили его и выбрали одного участника, который прочитал стихотворение. Посох сработал, и игроки победили злую колдунью, ей пришлось покинуть королевство. В конце проведен ритуал «прощания».

**«Великан».**

Ритуал «приветствия», разбор карточек персонажей. Игроки после предыдущего задания отдыхали на поляне. Им предлагалось вспомнить события прошлой партии и кратко пересказать. Внезапно на поляну врывается великан, который громко топает и трет глаза, всхлипывая. Участникам предстояло решить, как поступить в данной ситуации и как отреагировать на появление великана. Игроки решили вступить в бой и атаковать великана, однако это не дало результата. Великан не нападал, а на атаки только начинал громче плакать. Через несколько попыток игроки пришли к выводу, что нужно попробовать поговорить с великаном. Тот поведал им, что с ним никто не хочет общаться, так как даже звери боятся с ним говорить, все только дерутся. Великан спросил, что это за неприятные эмоции, и игрокам предстояло рассказать великану, что такое грусть и обида, а также вспомнить, когда они сами испытывали подобные эмоции. Дети сразу начали предлагать великану дружить, несмотря на его сомнения. Великан, в свою очередь, попросил игроков придумать, как можно поднять настроение. Дети вспоминали шутки, предлагали наколдовать что-нибудь вкусное, звали поиграть. Однако все это не помогало, и тогда великан рассказал участникам, что очень любит гирлянды. Только гирлянды не обычные, а из слов. «Игроки должны были составлять ассоциативный ряд, в котором каждое предыдущее слово выступает отправной точкой для последующего (дорога – извилистая – крутая – яйцо – скользкая – горка – снег…). После составления гирлянды игроки отдохнули на физкультминутке, изображая, как вешают гирлянды на великана, разминаясь. После отдыха великан предложил поиграть и вместе придумать сказку, но не простую, а современную. Участники с помощью НПС придумывали современные версии известных сказок «Золушка», «Красная шапочка», «Белоснежка и семь гномов».

После окончания истории на героев и великана напали бандиты. Дети попробовали объяснить им, что великан – хороший, но их не послушали. Началась боевая ситуация, где игроки активно защищали НПС. Показатели здоровья опустились ниже среднего, и в конце боя великан помог героям победить бандитов и прогнать их. Участники и великан пообещали впредь дружить и помогать друг другу. Ритуал «прощания».

**«Волшебный питомец»**

После ритуала «приветствия» дети разобрали карточки с персонажами. Половина игроков решила поменять классы, чтобы разнообразить игру.

Король за заслуги героев перед королевством подарил каждому герою волшебного коня (пегаса или единорога). Только кони еще маленькие, и за ними нужен специальный уход. Каждый игрок придумывал, как выглядит его новый питомец и описывал его. Дальнейший сюжет заключался в том, что игроки уходили в большую конюшню и принимали различные решения по уходу за своими питомцами. Успешность действий также определялись броском кубика, но чем детальнее было описано действие, тем проще было получить положительный результат. В игровое утро необходимо покормить, расчесать и помыть своего коня. Дети с энтузиазмом участвовали в уходе, но для подробных описаний действий им требовалась помощь. Харитону М. особенно требовалась помощь педагога, но он с интересом участвовал в игре. Днем начиналась тренировка, где кони участвовали в скачках. Успех в скачках определялся упражнением «Ассоциации», где от количества баллов зависел успех питомца. Участникам было необходимо придумать ассоциации к слову «книга», затем «зима» и «школа». Все игроки справились с заданием. Игровым вечером составляется общая сказка на ночь для коней. Главным критерием становится не только связность рассказа, но и его эмоциональность и проработанность. По окончании истории каждый персонаж получил своего личного взрослого волшебного коня. Занятие завершилось обменом впечатлениями, рефлексией и ритуалом «прощания».