



БЪЕКТИВ

В НОМЕРЕ

С
М
Л
О
Д
Е
Я

*«День индейца»
или «Мир Толварда»?*

Приближается Зарница

Нужна ли нам Зарница?

Лагерный коммунизм

Наша музыка

*Почему Стеф
не пошел в журналистику?*

Читателю предлагается взгляд на этот вопрос с точки зрения игроков и организаторов обеих ролевых игр

Взгляд человека далекого от военных действий

Результаты соцопроса населения

Разъяснение вопроса, почему пропадают вещи в лагере

Всеми любимые песни разных рас из игры «Мир Толварда»

Призвание нашего Стефа - журналистика. Зачем же он изменил свою судьбу?!

«День Индейца» ИЛИ «Мир Толварда»

В эти выходные в лагере прошла ролевая игра под названием «Мир Толварда», заменившая уже ставший неотъемлемым и традиционным атрибутом лагеря «День индейца». Такая замена не могла остаться незамеченной и не вызвать разговоров. Конечно же, началось сравнение: «А в день индейца было так, а в Толварде по-другому!», «Ну наконец-то придумали что-то новенькое!» или «И чем им день индейца не угодил?» Вот мы и решили поговорить с участниками и организаторами обеих игр, чтобы придать этим спорам законченную форму.

Начнём с главного, с педагогических целей, которые ставили перед собой обе эти игры. Поговорив с идейными вдохновителями «старого» и «нового» БРИГов, мы выяснили, что

цели эти очень схожи. Во-первых, это организация досуга, во-вторых, обе игры развивают коммуникативные навыки участников, в-третьих, они способствуют раскрепощению человека посредством внедрения его в нестандартную ситуацию.

Игры были схожи не только в целях, но и в самой «ткани» игр. По сути дела, они обе давали возможность погружения в другой мир, который нужно не только пассивно принять, но и научиться активно жить в нём и действовать, решая поставленную перед тобой группой ролевую задачу. В плане коллективных задач игра Толварда ушла дальше, чем день индейца, потому что там они были разнообразнее: Эльфы защищали сверхоружие, Гномы старались нажить богатство, Люди должны были установить власть Короля, Орки пытались собрать как можно больше артефактов, индейские же племена имели одинаковую цель - найти сородичей.

К тому же, игра Толварда ввела большее количество разнообразных персонажей, проработав интереснее спектр их возможностей, что помогло сделать игру более захватывающей. Конечно не всё в этих персонажах было продумано идеально: например, сами организаторы после игры признались, что дали слишком много силы магам, сделав их бессмертными, что

убивало весь смысл борьбы после того, как маг находил своё кольцо.

К сожалению, индивидуальные ролевые установки плохо сработали в обеих этих играх, правда по разным причинам. Целью каждого индейца было заслужить имя, эта установка не выполнялась из-за нежелание участников бороться за это. А вот индивидуальные задачи в игре «Мир Толварда» просто порой были невыполнимы: например, человек, плохо орудующий мечом, ничего не смыслящий в тактике ведения боя, не сможет отыграть мастера боевых искусств. Это, безусловно, ошибка организаторов.

Огромную роль в любом БРИГе играют разнообразные атрибуты позволяющие вжиться в свой образ. В этом смысле выигрывал день индейца: наряду с костюмами, в игре присутствовали языки, спланивавшие играющих в племена.

Однако весьма распространено мнение, что языки играли скорее отрицательную, чем положительную роль.

продолжение на странице 3

ПРИБЛИЖАЮЩЕЯ ЗАРНИЦА

В лагере переполох. То и дело видишь взволнованного островитянина, бегающего от палаты к палате и спрашивающего что-то вроде: “Ребят, у вас есть лишняя военная рубашка? Ну хоть какая-нибудь?” или “А что это вообще такое?”. То и дело видишь носящихся по корпусу с непонятным видом детей и взрослых, зегошников, чилийцев, комиссаров и прочих.

Наверное, непосвященному в дела “Острова” человеку, например, родителю, покажется, что весь лагерь сошёл с ума. Но мы-то с вами знаем, что просто приближается событие, которое многие в лагере считают самым главным в жизни “Острова”. Некоторые его ждут с нетерпением, а некоторые с опаской. Приближается зарница!

Старички, наверное, вспомнят зарницы прошлых лет: хождение строем, учебы по профессиям, непонятные вводные и, конечно, ночные маневры. Как приятно, проснув-

шись по тревоге перед ночными маневрами, понять, что ты на эти маневры не идешь по причине болезни или ещё по какой-нибудь



ужасно уважительной причине. Как хорошо осознавать, что можно не тащиться в сырой, темный, холодный лес, а лежать в мягкой уютной постельке. Но это кому как повезет.

А какая неразбериха творится в штабах! Кто-то прибегает и просит его пришить¹, кто-то пытается его захватить или оборвать охрану. В такие моменты очень хочется оказаться где-то далеко-далеко в прекрасной стране, где нет ни штабов, ни гоев, ни патруля.

А что самое приятное в зарнице? Конечно, когда к тебе приезжают родители и увозят на время из этого сумасшедшего военного мира.

И вам скоро все это предстоит ощутить на себе. Так что, ребята, если вы приехали в лагерь первый раз, знайте, что зарница—самая веселая и гуманная игра в мире. Наслаждайтесь!

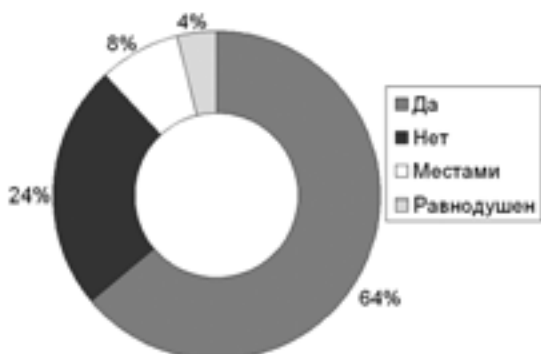
*Пришить*¹—это очень интересное слово. На зарничном жаргоне это слово обозначает воскресить, вернуть к жизни, а на некоторых других жаргонах оно значит нечто прямо противоположное.

Киска

НУЖНО ЛИ НАМ ЗАРНИЦА?

Скоро нам всем предстоит играть в зарницу. Участие всех в игре не обсуждается. Но нужно ли это островитянам? Хотят ли они целых три дня жить в других палатах, ходить строем, выполнять вводные и вообще выполнять все правила этой военной игры? Наша редакция решила выяснить это.

Мы провели соцопрос у старичков, игравших уже в зарницу. Мы спрашивали их, любят ли они зарницу. Результаты вы можете видеть на диаграмме.



Факты говорят сами за себя. Нужно ли делать обязательную для всех военную игру, если по-настоящему хотят в нее играть лишь 64% островитян? Будет ли приятно играть в зарницу тем, кто дал отрицательный ответ, и, следовательно, не особенно жаждет бегать ночью по полям? Мне кажется, что ответ очевиден! Но, к сожалению, это решать не нам. А что делать? Но зарница—это наша добрая традиция. От нее, по идее, никто не будет отказываться. Но подумайте, а что если вместо нее провести, скажем, еще один БРИГ, например, так всем понравившуюся игру “Легенды Толварда”. Хотя, конечно, должно быть в жизни и разнообразие. Но это только мое личное мнение.

Cat

Лагерный Коммунизм

Подумайте, понравилось бы вам, если бы вы, зайдя в свою любимую палату, обнаружили там беспорядок или не смогли найти свой чайник?

Это старый вопрос. Его уже рассматривали в прошлом году. О нем уже много писали и говорили. Мы надеялись, что этот вопрос не возникнет в этом году, но, похоже, ошиблись.

Разберемся в истории понятия "Лагерный Коммунизм". Раньше так называлась ситуация, когда человек брал вещь у ее хозяина взаймы, но потом обязательно отдавал назад. Но со временем под "Лагерным коммунизмом" стали понимать и то, когда люди стали брать вещи и "забывали" их вернуть.

Появились люди, которые могут свободно зайти в чужую палату и сделать там все, что угодно. И это не по злобе (в большинстве случаев), а потому что они не понимают, что это плохо. Они не понимают, что у нас есть частная собственность, а точнее те вещи, которые брать нельзя. Это те вещи, которые хозяева сами тебе не дадут.

А взять их ой как хочется! И что же человек делает? Он просто приходит в палату тогда, когда там никого нет, и берет эту вещь. А потом хозяева возвращаются

и обнаруживают, что у них побывал незваный гость. И он покопался в их вещах и что-то прихватил из их палаты "на память".

За примерами не надо далеко ходить. Десятого июля из одной палаты пропала гитара! Кому она понадобилась, кроме самой хозяйки палаты, остается загадкой. Или раньше, кто-то покопался в вещах одной из палат на первом этаже. Об этом даже на линейке говорили! И что? Вещи продолжают загадочным образом пропадать, перемещаться, портиться.

Нам надо понять, хотя это и звучит избито, что чужое брать без разрешения хозяина нехорошо! Подумайте, понравилось бы вам, если бы вы, зайдя в свою любимую палату, обнаружили там беспорядок или не смогли найти свой чайник? Мне бы точно не понравилось! А сделать-то ничего нельзя! Разве что подкарауливать незваных "гостей" и потом разбираться с ними. Разбираться — это не значит дать в глаз, или еще что-то в этом роде. Это значит, что надо отвести своего "гостя" к ДК лагеря и все ему рассказать. А он уже решит, что делать с этим человеком дальше.

Если вы обнаружите, что у вас в палате кто-то побывал, и при этом у вас или что-то пропало, или что-то не работает, или просто кто-то копался в ваших вещах (и вы уверены, что этого не было до того, как вы ушли), то тогда надо сделать вот что: в-первых, поговорите со своими соседями по палате. Убедитесь, что это не они искали в вашем чемодане свои рабочие перчатки. Если это они, то решите все вопросы сами. Хотя это личное дело каждого. Во-вторых, если это не ваши соседи, страдающие склерозом, то тогда это могут быть ваши лучшие друзья. Если это не они, то тогда надо найти или ДК лагеря, или кого-то из взрослых и рассказать (можно и показать последствия) о визите к вам в палату "незваных гостей".

После этого придется убраться в палате. А что делать? Ведь вы же не хотите, чтобы из-за ваших "гостей" Влад поставил вам три, два, или один балл!

Конечно, хотелось бы, чтобы таких случаев было поменьше! Но кто знает!

Универ Маг

«День Индейца»

ИЛИ

«Мир Толварда»

продолжение, начало на странице 1

Было достаточно тяжело к ним привыкнуть, и они воспринимались скорее как ненужная мешающая нормальной игре деталь.

Еще одной отличительной особенностью данных игр было наличие дополнительных целей игроков, несвязанных напрямую с основной ролевой задачей. Примером таких целей могут стать обряды, охота на животных, лечение, изготовление оружия. В данном вопросе выгодно отличается День индейца, где игрок попадал в ситуацию, проектирующую реальную жизнь: было необходимо заботиться о «хлебе насущном» - собирать травы, охотиться на животных, иначе, без регулярного питания игроки (а иногда и целые племена), просто отправились бы в «страну мертвых». В Толварде такой задачей могло бы стать изготовление оружия пномами, однако она не была выполнена и, к тому же, касалась всего лишь одной расы, при том не самой многочисленной.

Еще одной дополнительной задачей

был сбор легенд. Для Толварда легенды играли несколько большую роль, чем для Индейца (так как легенды помогали выполнить основную ролевую задачу - отыскать магическое оружие), но и в той и в другой игре легенды практически не сыграли. Может быть это произошло из-за слабой мотивации играющих (что явилось следствием недостаточно разъясненных правил игры), а может быть из-за того, что все легенды состояли из множества кусочков, собрать которые воедино не представлялось возможным.

Беседуя с организаторами обеих игр мы пришли к выводу, что трудоемкость подготовки Толварда была существенно выше, чем Индейца. В частности это объясняется наличием в Толварде множества дополнительного материала (магические свитки; значки артефактов, скелетов, магов; брони). На взгляд многих играющих без некоторых из этих материалов вполне можно было бы обойтись.

Еще одним нововведением Толварда

были посредники (люди в белых повязках), задачей которых было обеспечение соблюдения правил игры, и контроль жизнебезопасности играющих. Рассматривая разные варианты, организаторы обеих игр отмечают, что для проведения Толварда они были просто необходимы (вследствие достаточно сложных правил игры), однако для ролевых игр подобного плана, с точки зрения сохранения игровой атмосферы, посредники играют отрицательную роль.

На самом деле сравнительный анализ этих игр - задача весьма объемная и трудоемкая. Здесь мы ограничились сравнением самых ключевых (на наш взгляд) аспектах этих игр, однако остается бесспорным фактом то, что и День Индейца и Мир Толварда являются одними из самых ярких мероприятий в течение смены, и по-прежнему привлекают к себе внимание молодых островитян.

*Вишенка, Лучик
Ваниль, Березка*

НАША МУЗЫКА

Алексей Лаврищев, Мария Петриченко, Анна Солдатенкова



ПЕСНЯ ГНОМОВ

Хэй, ребята налейте смелей,
Чтобы пиво шло веселей,
Чтобы ломились столы от еды,
Чтоб никогда мы не пили воды.

Занудные эльфы по веткам сидят,
Убогие орки в долинах галдят,
А наши деньки протекают красиво:
Ни дня, ни секунды, ни часу без пива.



ПЕСНЯ ЛЮДЕЙ

Пока не нарушают одиночества,
Нам драться не особенно захочется.
Пока не посягнут на землю нашу,
Не будем на границе ставить стражу.

Припев:

Мы служим верой-правдой королю,
Ему докажем преданность свою.

Мы презираем кровожадных орков
И им не избежать хорошей порки.
Их копьями, мечами, топорами
Забьем и перетопчем сапогами.

Припев:

Мы служим верой-правдой королю,
Ему докажем преданность свою.

Их будем гнать до самой до границы,
От нас и под землей им не укрыться,
А если будет оркам маловато,
Добавим им немножечко лопатой.

Припев:

Мы служим верой-правдой королю,
Ему докажем преданность свою.



ПЕСНИ ЭЛЬФОВ

В одиночестве эльф идет по тропе:
Едва прикасаясь к несчастной земле.
На выжженной солнцем дороге войны
Он видит останки великой страны.

Печаль обитает в зеленых глазах:
Он песни играет о дивных годах.
Годах, где ни слова ни рифмы зазря,
Где с утренним хладом приходит заря.

В раздумье склонилась его голова
Рука на эфесе, не нужны слова.
На выжженной солнцем дороге войны
Он видит останки великой страны.



Для чего на земле война?
Почему мы лишаемся сна?
Эти глупые дети бед
Забывают, что жизнь одна.

Только эльфам дано понять,
Что бессмысленно воевать.
Чем лежать во сырой земле,
Лучше солнца лучи встречать.

Мы пришли в этот мир творить,
Мы не можем об этом забыть.
Чтобы мирное время пришло,
Не грешно нам даже убить.

ПЕСНЯ ОРКОВ

Орки весело несутся,
Так что деревья трясутся.
Чтоб на ствол не напороться,
Надо с эльфами бороться.

Их замесим сапогами,
Искусаем их зубами,
В мелкий винегрет нарубим
И отправим тете Хрюбе.

Эльф косит из-за куста
В кочерыжке пустота.
Ручки слабые его
Не умеют ничего.

Толстый гном упился пива:
Жить не запретишь красиво,
Пусть уткнется в пол дубина
Наплюем ему на спину.

Человек умеет много –
Ну туда ему дорога.
Пусть не хвастает детина,
Мы забьем его скотину.



ПОЧЕМУ СТЕФ НЕ ПОШЕЛ

В ОТРЯД ЖУРНАЛИСТИКИ?

Хотя давно уже наступил тихий час, по корпусу разносился неистовый вой. Этот вой доходил до глубины самых потаенных уголков мозга, и от него становилось немного жутковато. То там, то тут шныряли недисциплинированные островитяне, застигнутые полчасика назад внезапным горным отбоем. По их лицам было не очень понятно, как они испуганы, но тот, кто хоть раз слышал подобное, не мог оставаться равнодушным.

Хотя, может быть, они и не слышали или просто не замечали как пронзительно кричало НЕЧТО. Это нечто исходило из сокровенной составляющей каждого человека - из его души. А мы, конечно, знаем, чтобы услышать душу другого человека, надо обладать абсолютным слухом. Что ж, видимо, друг музыкального уха был в детстве у каждого?...

А издавала этот неистовый вопль именно душа. Эта душа металась по корпусу (хм, чуть не написал, в поисках еды) и не находила себе покоя. Это была душа Стефа...

Но, наверное, стоит все по порядку.

Итак, задолго до нашего времени первая рыбина вылезла на берег, огляделась, и решила, что здесь ей жить будет существенно проще, чем в воде, так продолжалось весьма долго, пока потомки рыбины не разделились на летающих, ползающих, бегающих и прыгающих. Именно к последним и относились предки всеми нами любимого Стефа. Шли годы, меняла облик наша планета, а вместе с ней и ее обитатели. И вот однажды, на забытом людьми островке появился на свет маленький комочек с тонким и противным голоском (хотя, может быть, это был и не островок, а остров или даже материк - никто не знает, и история умалчивает об этом). Но факт остается фактом - комочек появился и крещен был (или не крещен, а просто назван) Юрием, очевидно, в честь Юрия Македонского, хотя настоящее его имя было Стеф. Наверное, читатель уже догадался о ком идет речь?

Да, да, именно о нем, чья душа металась летним днем по зеленому корпусу выездного Лагеря Труда и Отдыха "Остров Сокровищ", что недалеко от Москвы-реки, расположенного по адресу Московская область, Коломенский район, САО ЗТ "Сергиевский", село Бобреново, лагерь труда и отдыха.

Душа стонала, душа причитала, душа не могла найти ответ на такой простой, на первый взгляд вопрос: "Ах, ну почему же, почему я не пошел в отряд журналистики?". (Конечно, для нас это вовсе не было бы вопросом, ведь каждый знает, что настоящий мужчина хотя бы раз в жизни должен попробовать себя в роли главы

семейства. Но для Стефа это был действительно серьезный вопрос.)

Ведь были же все видимые и невидимые причины: Стеф (конечно в тайне ото всех, а особенно от своего нынешнего отряда) уже давно записался на вольнонаемные курсы при школе под кодовым названием УПК "Издательская деятельность" (когда его спрашива-



ли об этом его увлечении, он кривил свою (цензура), и нехотя отвечал: "Ну надо ж было куда-нибудь"; а как он, в ущерб собственному сну, уходил зимними ночами эко-лагеря в лес готовить материалы со своими коллегами чис-

ленностью от одного (одной) до трех штук; а как пылали его глаза, когда там же он с неистовой страстью молодого воина жал своими длинными пальцами на клавиши (он буквально вминал их в наш старенький ноутбук); а какой репортаж он написал после пятичасового сидения на замёрзшем дереве (видимо это и повлияло на то, что репортаж был написан от лица березы); а какое замечательное стихотворение про елочку и бабочку он написал в 4 года! Да! Все видимые и невидимые причины говорили: "Стеф, твоя судьба лежит в отряде журналистики!".

Но, как это часто бывает в жизни, судьба продолжает лежать где положили, а Стеф (бедный Стеф, при упоминании его имени у меня наворачивается скуная слеза) до сих пор влачит свое существование в отряде Zero.

Зададимся вопросом: что так могло повлиять на карьеру этого симпатичного парня ТАКИМ вот образом?

Ответ непрост, на его поиски уйдут еще годы и годы. А пока мы можем стать всего лишь невольными свидетелями того, как (хотя давно уже наступил тихий час) по корпусу разносится неистовый вой, доходящий до глубины самых потаенных уголков мозга, от которого становится немного жутковато...

Березка

Лагерный анекдот

Из разбора игры "Легенды Толварда":

- Идем мы из таверны и очень боимся. Вдруг видим: два зеленых мага.
- Еще бы! Вы из таверны, а тут столько зеленых магов сразу.

История из прошлогодней Зарницы

Патруль подходит к постовым.
- Это почему вас так много на посту стоит?

- Так в положении написано, что должно стоять не менее одного человека: нас как раз двое.

Аня Солдатенкова выговаривает Жене Авдеенко.

- Кто съел наш торт?!

- А что, его кто-то съел?

- Вообще-то да! Его остатки лежат в нашей отрядной.

- Да?

Тут вмешивается Стеф.

- Извини, Ань, мы не знали.

Лагерный анекдот

Лагерный анекдот

Лагерный анекдот

Выпуск готовили:

Саша Власова
Ира Соколова
Коля Скобелев
Анна Доцунова

Катя Кораблина
Ира Басенко
Виталий Лебедев