

# Сборная газета

Эколагерь 2018

Детская организация «Остров Сокровищ»

## Коралловый риф

Я за время своей работы в организаторском отряде отвечала за три ролевых экологических игры. Правда, первая из них была повторно проведенной игрой «Муравейник». В прошлом году я делала игру под названием «Тундра», а в этом году мы решили попробовать новую тему. Надо отметить, что это было интересным вызовом для отряда организаторов, потому что передать атмосферу кораллового рифа, находясь на засыпанном снегом поле, довольно трудно. Но, тем не менее, я считаю, что эта игра удалась.

Все участники были разделены на разных обитателей кораллового рифа, рифового дна или глубоководных обитателей. Однако, они не всю игру провели в одном виде. Каждый участник успел побывать в роли четырех обитателей кораллового рифа. Это было сделано для того, чтобы мы смогли показать как можно большее количество обитателей, ведь коралловые рифы по многообразию жизни могут сравниться разве что с тропическими джунглями. Ну, а вторая цель такой смены была направлена на участников — они узнали повадки, внешний вид и особенности не одного вида, а четырех. Игровая задача у всех была одина — как можно больше увеличить свою популяцию. Однако, каждый вид подходил к этой задаче индивидуально. Да и вообще, стоит отметить, что эта игра была до-

вольно непохожа на предыдущие. А эта несхожесть заключается в том, что некоторые виды были схожи внешне (большинство из них были рыбами), но у них совершенно разные, уникальные особенности поведения. Однако нашей целью было показать не только рыб, обитающих на коралловом рифе и рифовом дне. Именно поэтому в игре также присутствовали такие виды как рак-отшельник, морской ёж, устрица, медуза и другие.

На дне обитали особые виды донных рыб — удильщик, рыба-жаба и нитеперый батиптер. У глубоководных обитателей проходила своя отдельная игра в другом помещении и с завязанными глазами. Однако, это не помешало всем участникам получить удовольствие и от этой игры тоже. Как я уже писала раньше, у каждого игрока целью было максимальное увеличение популяции. В конце каждого периода я подводила итог, сколько раз размножился каждый вид и какие люди играли за этот вид. По прошествии четырех периодов (то есть, всей игры) я подвела общий итог — по видам и по людям. Самым плодовитым видом оказался дельфин, а самым активным участником — Лебедева Вера. Однако, несмотря на это, я надеюсь, что все получили некоторые знания и искреннее удовольствие от игры.

*Мария Скрипачёва*

### ДЕНЬ ОТЪЕЗДА

#### Расписание на 8 января

- 8.00 — Подъем
- 8.05 — Зарядка
- 8.20 — Время личной гигиены
- 9.00 — Завтрак
- 9.30 — Сбор вещей
- 10.05 — Подготовка докладов
- 11.30 — Научная конференция
- 13.00 — Фотографирование отрядов и сбор вещей
- 13.30 — Обед
- 14.00 — Вручение свидетельств
- 14.30 — Отъезд

### ВЫМПЕЛ ЛАГЕРЯ



# История эко-игр

Насколько я знаю, когда «Остров» только начал ездить в эколагерь, традиционные для нас экоигры ещё не проводили. Такая традиция появилась где-то в середине двухтысячных. Конечно, в начале эти игры были значительно проще, чем те, в которые сейчас играем мы. Как минимум, они были не такие долгие.

Первая экологическая игра, в которой я принимал участие, была в 2009 году. Тогда я еще даже не был в Острове. Эту игру придумал Петя Копылов. Это была математическая игра на карте с экологическим уклоном. Основная модель состояла из математических формул, а мастера игры производил определенные расчеты. Игроки пошагово ходили по карте, распространяли свои виды. Перед ними стояла задача занять наибольшую территорию. Я помню, меня заинтересовало это мероприятие. Тогда я еще преподавал здесь. И я решил помочь Пете в её проведении. А на следующий год было принято решение вновь провести похожую игру. За нее был ответственный Илья Слесарев. Но так как времени на подготовку не хватало, решили использовать те же материалы, которые остались с прошлого года. Когда начали разбираться здесь, оказалось, что в них была какая-то ошибка, в эту игру невозможно было играть после второго периода. И нам пришлось сидеть до пяти утра и придумывать её

фактически с нуля. Мы пытались и придумать что-то новое, и восстановить старое. Не смогли дозвониться до Пети, потому что в тот момент он был где-то в Альпах. В итоге я остался думать один, просидел где-то до восьми утра, пытаясь скорректировать баланс. Мне кажется, мне даже удалось это и игра успешно прошла. Потом в 2011 году была экологическая игра «Муравейник», которую делал Саша Маннин. В 2012 году вместе с Даней Кожемяченко мы подготовили игру «Иммунитет». Уже тогда у нас возникла мысль сделать игру про коралловый риф. И снова мы с Даней сидели до утра в ночь перед игрой и правили её. В 2013 году Полина Менделеева сделала игру про птиц. В 2014 году я не принимал участие, но в тот год ребята делали игру про пчел, которая напоминала по формату игру «Муравейник». Игру про муравьев, кстати, снова повторили в 2015 году. Это нормально, что мы можем иногда повторять некоторые особо удачные игры, дорабатывая их, совершенствуя.

На самом деле, все игры имеют схожий формат проведения. Там могут обыгрываться разные механизмы, разные биологические и экологические законы, но в целом по формату они все очень схожи между собой. В основном мы используем два формата — игра на карте и на поле. Например, в прошлом

году, в игре про тундру был отдельный этап, который полностью проходил на карте. Есть игры, которые полностью проходят на улице, как сегодняшняя игра. В них нет такого стратегического планирования, но они наполнены различными интересными механизмами. Вообще, экологические игры мы проводим с целью показать механизмы, законы и закономерности, которые есть в природе. Сложность состоит в том, что все эти законы очень сложны, а когда готовишь материал, всегда хочется показать как можно больше, но это невозможно. Особенно, когда ты хорошо представляешь, как устроено то или иное сообщество. А устроено оно всегда очень сложно, с большим количеством взаимосвязей и взаимодействий. Всегда хочется показать это в игре, чтобы модель была как можно более приближена к реальности, но от многих вещей приходится отказываться, чтобы не усложнять игру для участников и проводящих. Иногда даже обидно, насколько приходится упростить структуру. Но при этом очень важно при адаптации механизмов не сильно уходить от реальности.

Иногда биологические игры проводятся не только в эколагере. Например, в одном из наших летних лагерей была биологическая игра «Эволюция», сделанная отрядом Комиссар, а ответственным за неё был я. В целом, прошла она неплохо и довольно забавно.

При создании игр всегда представляется будущая картинка. Иногда это напоминает компьютерную игру, только все расчеты, контролирование правил, контроль территории и взаимодействия выполняет компьютер, а не люди. У нас, к сожалению, всегда очень ограниченный человеческий ресурс, поэтому приходится адаптировать под то, что мы способны провести. Тем не менее, мы очень надеемся, что вам понравится тот продукт, на который мы тратим столько времени и сил.



# Пока есть борьба – есть и шанс

На последней свечке каждого сбора и лагеря звучат легенды. Эти легенды, на первый взгляд, не про нас... Не про нас, таких, какие мы есть, но про нас, какими мы хотели бы быть!

«Безнадежно». Вердикт лечащего врача перечеркивал все то, что раньше имело смысл. Ноги подкашивались, по всему телу пробегала дрожь. Безнадежно, шансов больше нет... Мысли и идеи сплетались во все более тугой и темный ком. Обратиться больше было не к кому. Никто не возьмется за безнадежный диагноз. Никому не нужен такой груз...

Некоторые говорят, что безвыходных ситуаций не бывает, что невозможность — лишь оправдание. ...Они просто в них не попадали. А он попал как раз в такую.

День тянулся за днем. Неизбежное приближалось. Лица приходящих родственников приносили все больше мучений. Наполненные надеждой глаза только напоминали о безнадежности ситуации.

Внезапно, в комнату вошла старая женщина в белом халате. «Вам стоит обратиться к этому доктору» - сказала она, протянув листок бумаги.

В её глазах было что-то знакомое. Как будто они знают друг друга уже очень давно. В её взгляде был буд-



то бы след всего того, что переживал сейчас он сам. «Он вам поможет».

Это была надежда. Это означало, что ничего не кончено, что дальше есть еще пути. Это означало, что есть шанс. И этот шанс был важнее всего на свете.

Уже этим вечером больной договорился с ним о встрече. Приехавший был взрослым, немного седым стареющим мужчиной. Он говорил мягким, хрипловатым голосом. Большие серые глаза будто цеплялись за все, что на них попадалось. Практически молча, доктор прошел к окну и остановился, медленно листая лечебную карту. Через некоторое время,

больной спросил «Почему мне сказали обратиться именно к вам? Ведь вылечить эту болезнь невозможно».

После долгого молчания доктор ответил «Я помогу всем, чем смогу». Впереди ждали долгие месяцы напряженной работы... Для больного это были месяцы пусть и слабой, но все-таки, надежды, для врача это были месяцы кропотливого труда, но никто из них не знал, удастся ли. После одной из процедур, больной спросил его: «Почему вы согласились работать с этим диагнозом? Ведь, вы же даже не знали, чем это лечится?» И доктор ответил:

«Я и сейчас не знаю, чем это лечится. Никто не знает. Это, увы, пока не пройденный путь. Но если не пытаться его пройти, то никто его и не пройдет. Намного легче просто сказать «Шансов больше нет». А ведь шансы есть всегда, когда хоть кто-то готов взяться за дело. И даже этот единственный человек, не отступивший и продолживший борьбу с обстоятельствами — это уже один шанс. А два человека — два шанса. Три — три. И так дальше. Пока есть борьба — есть и шанс. И только когда последний опустит руки, шансов больше не останется».

*Егор Скрипачёв*

*Вера Лебедева*

*Анна Файзиева*



# Кто ты на рифе?

После ролевой игры «Коралловый риф» мы решили поинтересоваться, какая роль понравилась игрокам больше всего.

## Соня Рийсман

Моим любимым существом была устрица. Во-первых, было очень тепло, даже несмотря на то, что игра проводилась на улице, потому что мы были накрыты пенкой. Передвижение тоже было очень интересное, потому что у меня были связаны ноги, а сидела я в тазике. Еще мне понравилось быть устрицей, потому что была возможность быстро увеличивать её популяцию. Мы сидели в самом центре поля, рядом всегда были шарики, которые нужно было собирать для этого. Наверное, из-за этого у нас была одна из самых больших популяций на момент конца последнего этапа. Саша Маннин придумал потрясающие костюмы. И здорово, что мы не могли двигаться так же, как другие рыбы.



## Макс Рязанов

То существо, за которое мне понравилось играть больше всего, было не рыбой, а медузой. Было здорово играть с этими шариками на веревочках. Меня почти никто не ел, потому что медузой мало кто питается. Было интересно сражаться с другими рыбами, нельзя было бегать.

## Ярик Матвеев

Мне больше всего понравилось играть за мурену. Это было очень сложно! Но я могу точно сказать, что играть хищником для меня было очень интересно. Во-первых, я был один, у меня не было напарника. Во-вторых, я узнал, что, оказывается, рыбы-шары тоже могут есть мурен! (Не по правилам.) С размножением было вообще плохо! Отложить икру было тяжело, их всё время съедали другие рыбы, как и меня.

## Ксюша Пальчик

Медузой, потому что её щупальцами можно было быстро ловить жертву. Хотя недостатком было то, что медуза не могла быстро передвигаться - это было плохо. Еще мне понравилось быть рыбой-клоуном, потому что от других хищников тебя защищала актиния.

Опрос провела Лиза Фокина



## Выпуск готовили

### Статьи

Лиза Фокина  
Егор Скрипачёв  
Мария Скрипачёва  
Вера Лебедева  
Максим Бичёв

### Корректурa

Анна Файзиева

### Фотографии

Диана Брутян  
Анна Крамер

### Верстка

Виталий Лебедев

### Выпускающий редактор

Лиза Фокина

### Сборная газета

Выпуск 4, 7.01.2018  
Печатный орган выездных сборов детской организации «Остров Сокровищ»  
Московская область, Мытищенский район,  
п. Пироговский, Учебный центр «Экосистема»  
RSPR 77-00263-Г-02  
Тираж 20  
vostrove.ru/paper  
newspaper\_os@mail.ru  
© Остров Сокровищ, 1997–2018