

Ролевая игра «Царь Соломон»

Цель игры: познакомить детей с периодом правления царя Соломона. Несмотря на то, что этот царь славился своей мудростью и тем, что он построил Храм, ряд его решений во внутренней политике, в частности, резкое увеличение налогов в пользу содержания и увеселения своего двора и своих бесчисленных наложниц, в последующем привел к расколу государства.

Время проведения: может продолжаться весь день.

Участники: игра рассчитана на весь лагерь (дети от 7 до 16 лет). Младшие должны включаться в игру с осторожностью, поскольку могут воспринять игровую ситуацию как реальную. Их участие в игре необходимо продумывать отдельно.

Уровень подготовки: начальные знания о времени правления царя Соломона.

Материалы: то, что может понадобиться для ведущих мастер-классов и обычная канцелярия. Материал для постройки макета Храма на территории: обои, бумага, ткань, полиэтиленовая пленка, цветные мусорные пакеты.

Ход игры:

После завтрака лагерь собирается в актовом зале. Соломон делает заявление, в котором сообщает, что все внешние конфликты урегулированы, заключены мирные договоры. Внутренняя политика нового царя достаточно жесткая. Он неожиданно решает поделить исторически сложившиеся круги (отряды) по совершенно новому принципу — разбив их на налоговые округа.

1. Соломон оглашает имена ведущих мастер-классов (это добровольцы из старших детей, способные предложить нестандартное занятие). На каждый мастер-класс выдается некоторое количество фишек — бонусов. Ведущие освобождаются от уплаты налогов, а вокруг них формируются новые социальные группы на основании оценок (разного количества фишек), полученных на мастер-классах. Также объявляется, что к обеду в Дом отдыха (лагерь) прибывает «группа из Воронежа» (или из любого другого места). Согласно договоренности с администрацией Дома отдыха, участники должны освободить на сутки 20 мест, а сами на это время переехать в палаточный лагерь или в соседний, менее обустроенный корпус.
2. Для выявления этих 20 человек назначается налоговая инспекция, действующая по приказу царя Соломона. Они собирают налоги во время проведения мастер-классов: самые неактивные и непослушные дети становятся кандидатами на выезд в палаточный лагерь. В лагере начинается хождение бонусов (фишек), определенное количество которых обеспечивает неприкосновенность их владельца. Назначенные ведущие мастер-классов изначально получают определенное количество бонусов и относятся к самой богатой социальной группе. Среди остальных детей идет борьба за попадание в «средний класс», которому гарантируется сохранение своего места на предстоящие сутки и вполне сносная жизнь при царе Соломоне. К концу студии (занятий) определяется группа

- бездельников. У них есть шанс перевоспитаться на утренней прогулке, в ходе которой территория лагеря делится на множество квадратов, произвольно закрепляемых за определенными группами детей. Задача каждой группы заключается в том, чтобы к прибытию на их участок налоговой инспекции было найдено что-то на своей территории, годное для уплаты очередного сбора в пользу государства. Главное — хорошее обоснование необходимости найденного предмета или объекта. Естественно, ничем себя не проявившие во время этой акции дети также заносятся в список отбывающих в палаточный лагерь, и наоборот.
3. Перед обедом весь лагерь снова собирается вместе. Оглашаются имена тех, кто будет вынужден на время отдать свои места в лагере. Но при этом объявляется, что группа из Воронежа задерживается, раньше ужина не ожидается, и поэтому переезд откладывается до вечера. Царь Соломон провозглашает приоритетной задачей государства строительство Храма и назначает рабочие группы по скорейшему претворению своего плана в жизнь. Руководителями создаваемых групп становятся ведущие утренних мастер-классов. Они могут сохранить в своей группе тех детей, что приходили к ним утром или набрать новых. Все работы направлены на обустройство Храма. Ведущие проектов могут нанимать себе рабочую силу. Те, кто не попал в проект, создают ремесленные мастерские, такие как Оружейная, Ювелирная и пр.
 4. Во время вечерних студий дети собираются не по кругам, а по своим социальным группам и готовят там революционное воззвание, петицию, поскольку они согласны (или не согласны) с проводимой политикой. Затем собираются круги, где зачитываются эти противоречивые воззвания. Круг должен принять решение в пользу той или иной политики. Взрослые ведущие должны устроить так, чтобы несколько кругов объединились и были бы против политики Соломона (это Израиль, десять колен), а остальные должны быть за, и это два оставшихся колена. На ужин приходит представитель администрации Дома отдыха (с ним следует заранее договориться) и сообщает о том, что группа из Воронежа сидит в аэропорту в связи с нелетной погодой.
 5. На вечерней программе вначале происходит запланированное, официальное, выступление, где рабочие группы представляют свою часть Храма. В конце программы приходит известие о смерти Соломона, и тогда начинается несанкционированный митинг, в результате которого должно произойти фактическое разделение на две враждующие группировки. Десять колен покидают зал, и дети получают наглядное представление о расколе.
 6. После окончания игры в кругах происходит обязательное обсуждение процесса игры, ощущений участников и их взглядов на происшедшее. Обсуждаются исторические реалии правления царя Соломона и их влияние на дальнейшую судьбу Израиля.