

День «Война и Мир»

Цель дня:

- Показать социальную структуру российского общества начала 19ого века, продемонстрировать быт дворянства Российской Империи накануне Отечественной Войны 1812ого года и виды дворянских развлечений, познакомить с культурой российского дворянства
- Поговорить о настоящем и ложном патриотизме по Л.Н.Толстому на примере мира «Войны и Мира», об отношении к собственной стране. Что важнее – долг или иные личные и семейные вопросы?
- Познакомить участников с миром и сюжетом романа-эпопеи Л.Н.Толстого «Война и Мир» и его основными персонажами.
- Развить индивидуальную инициативу участников дня

Атмосфера:

День переносит участников в мир романа Л.Н.Толстого «Война и Мир» - Российская Империя начала 19 века, дворянская жизнь и Наполеоновские войны в Европе, Отечественная война 1812 года.

Структура дня:

- 16:20 – подъем
- 16:30 – разминка
- 17:00 – Распределение, Кругосветка «Быт дворянства»
- 18:00 – Салон А.П. Шерер
- 18:20 – Игра «Дворянство»
- 19:00 – Ужин
- 19:20 – Игра «Дворянство»
- 20:10 – Война 1812 года
- 21:20 – Финал
- 21:30 - Композиция
- 22:00 – отр.свечка
- 23:00 – ВЛГ
- 23:15 - отбой

Продолжительность дня: 4 часа 40 минут

Этапы дня:

Распределение и кругосветка «Быт дворянства»

Все участники собираются на линейке, где происходит распределение по группам и социальным слоям по спискам, заранее подготовленным по числу участников дня.

Все участники разделены на 4 дворянских рода - это Безуховы, Болконские, Ростовы и Курагины. Внутри родов все так же разделены по парам — внутри этих пар назначается дворянин и его слуга. Дети, вошедшие в «дворян» - это родственники и ближайшие друзья основных действующих лиц – Андрея Болконского, Наташи и Николая Ростовых, Курагина и Пьера, а также их семей, все из которых представлены организаторами дня. Крепостные – это их слуги и ведущие домашнее хозяйство люди, закрепленные за каждым поместьем. После распределения к каждой группе подходит их персонаж – Пьер Безухов, Андрей Болконский, Николай Ростов и Анатолий Курагин, соответственно. На первой заставке после распределения по группам (4 группы, слуги внутри групп рядом с господами) всем объявляется, что каждой группе необходимо пройти в свое помещение – будущее «родовое имение», где и начнется атмосферная часть игры. Заставка у каждой группы своя и проходит в «родовом имении». По прибытии в имение слуг строят у стены, а встречает группы представитель семьи – у каждого он свой (Болконский – Николай Александрович Болконский (отец), Ростовы – Наташа и Петя Ростовы (брат и сестра), Анатолий Курагин – Князь Василий Курагин (отец), Безухов – мажордом, который сообщает о смерти его отца и вступлении Пьера в должность владельца). Они театрально приветствуют пришедших героев (уже немного раскрываются отношения внутри семьи), расспрашивают о делах (завязка). Сообщается, что имение переживает новую жизнь, и им (главным героям-организаторам) вести его в будущем, поэтому хорошо бы вспомнить, что тут да как, провести небольшую экскурсию и немного отдохнуть. К слугам же прикрепляется мажордом – управляющий имением, который сообщает, что по случаю прибытия детей семей хорошо бы приготовить имение и привести его в порядок. Каждому дворянину выдается индивидуальный маршрутный лист на него и его прислугу – они ходят вместе. На каждой станции все дворяне отходят в одну сторону, а слуги – в другую. Им рассказывается немного разная информация.

Станции «Дворянство»:

1. Бал

На этой станции происходит изучение сложного и красивого вальса в парах. Балы – это основа светской жизни. На балу можно завести правильное знакомство, наладить отношения, встретить любовь, но если не уметь правильно себя вести, можно пасть в глазах высокого окружения. Станция-интерактив.

2. Охота

Охота – излюбленный и изысканный способ времяпрепровождения дворян. Информация – кратко, о роли охоты в придворной жизни. Основная часть станции – это непосредственно обучение охоте. В будущем этапе «Игра «Дворянство»» охота – важный способ поднятия репутации. Охоту можно реализовывать двумя вариантами:

А) Подготовка животного. Этот этап организуется при помощи приглашения организатора. В зависимости от вида охоты – различные варианты мини-игр. Соколиная охота – самая недорогая. Организатор-сокол - тренируются команды управления. Далее соколу завязываются глаза, выпускается «утка» - необходимо управлять соколом, чтобы тот настиг утку. Так же его можно реализовывать и при помощи крепостных – у каждого дворянина свой крепостной-сокол. Кто первый убил утку, тот и победил. Охота на кабана – организатор-кабан выпускается в лес, оставляя следы-подсказки. Следуя по ним, необходимо загонять животное и охотиться на него из ружий. Кабан может впасть в ярость и ранить. Охота на медведя – самая дорогая. Похожа на кабана, но требуется расставлять капканы (ловушки) и гнать медведя в капканы, а когда тот ослабнет в капкане – убивать. Как правило, проводится с собаками. Чем сложнее и дороже охота, тем больше награда-авторитет, и тем больше оценит общество.

Б) Охота при помощи крепостных. Животным наряжают крепостного. Дешевле, успех зависит от подготовки и отыгрыша крепостного, как правило – шутовски, и потому стоит не очень много.

3. Дуэль и этикет

Станция для мальчиков и девочек делится пополам. Для мальчиков – основа фехтования и правила дуэли, секунданты и значение дуэли, практика стрельбы из пистолетов и фехтования, закон о дуэли. Для девочек – Основа жизни дворян и место их основного общения – это светские приемы и салоны. Для того, чтобы получать авторитет для своего рода, каждой семье необходимо проводить приемы – на них необходимо устраивать фуршет и определенные развлечения (бал, выступление крепостного театра, литературный салон, военные маневры и фехтование, охота, музыка и прочее). На этой станции рассказывается о том, как надо вести себя хозяину на приеме, способы общения, варианты развлечений. Кроме того, на этой станции уделяется внимание роли крепостных в игре – именно они и реализуют большинство инициатив дворян, поэтому указывается на то, что с ними важно правильно коммуницировать.

+

Небольшой урок проведения банкета, этикет и урок французского (светский лексикон, разговор на французском добавляет авторитета)

4. Дворянство

Эта станция знакомит с миром персонажей Л.Н.Толстого. Для этой станции все действующие лица-организаторы заранее фотографируются в классических костюмах. Фотографии выставляются как портреты, рассказывается про семьи Болконских, Ростовых, Курагиных и Безуховых, описываются их прототипы у Толстого, рассказывается об их системах ценностей и внутренних взаимоотношениях.

5. Объяснение правил игры «Дворянство»

Данная станция рассказывается под видом знакомства со структурой дворянской жизни. Кроме правил игры «Дворянство» и ее механизмов, акцентируется внимание на цели дворян в этой игре – сохранить и развить дворянское гнездо и свой род, грамотно управлять помещьем и главное – упрочить позиции своего рода перед Государем и другими дворянскими родами. Подробнее о станции – в разделе «правила игры «Дворянство»».

Станции «Прислуга»:

1. Ведение хозяйства

На данной станции крепостных знакомят с техникой ведения домашнего хозяйства в усадьбе – стирка, глажка, уборка. В реальности уровень и качество уборки в игре будет сказываться на оценке усадьбы и приема. Стираем в тазах платья руками, вешаем их сушиться на улице, пробуем гладить старыми утюгами. Также здесь учат сервировать стол и правильно подавать закуски. Вышивка.

2. Охота

Такая же станция, как и у дворян, но крестьян учат проводить охоту.

3. Крепостной театр и светские салоны

На станции «Крепостной театр» сообщается, что подобный театр – отличный способ развлечь зрителя и гостя, и данное умение очень ценно для крепостных. В качестве станции происходит постановка отрывка из произведения крепостного театра, с добавленными народными песнями и танцами.

Основа жизни дворян и место их основного общения – это светские приемы и салоны. Для того, чтобы получать авторитет для своего рода, каждой семье необходимо проводить приемы – на них необходимо устраивать фуршет и определенные развлечения (бал, выступление крепостного театра, литературный салон, военные маневры и фехтование, охота, музыка и прочее). Все это реализуется непосредственно крепостными, и именно поэтому рассматриваются варианты проводимых мероприятий и способы их реализации. От того, насколько крепостной активно участвует в жизни помещья зависит скорость и возможность обретения им свободы.

4. Объяснение правил игры «Дворянство»

Данная станция рассказывается под видом знакомства со структурой дворянской жизни. Кроме правил игры «Дворянство» и ее механизмов, акцентируется внимание на цели крепостных в этой игре – выйти из крепостной зависимости игровыми методами и максимально преуспеть в жизни. Подробнее о станции – в разделе «правила игры «Дворянство»».

5. Кто есть кто в дворянстве

Эта станция знакомит с миром персонажей Л.Н.Толстого. Для этой станции все действующие лица-организаторы заранее фотографируются в классических костюмах. Фотографии выставляются как портреты, рассказывается про семьи Болконских, Ростовых, Курагиных и Безуховых, описываются их прототипы у Толстого, рассказывается об их системах ценностей и внутренних взаимоотношениях.

Распределение станций:

Кто есть кто в дворянстве/Дворянство – Охота/Охота – Бал/Крепостной театр+Прием – Правила/Правила – Дуэль+Салон/Ведение хозяйства

Салон А.П. Шерер

Это мероприятие – непосредственное начало игровой части дня и сюжета. На последней станции каждой семье вместе с крестьянами сообщается, что в Петербурге устраивается салон Анны Павловны Шерер – известной жительнице Петербурга и светской даме. Каждому дворянину прикрепляется один из крепостных – он его слуга. На салон каждому дворянину выдается перечень задач – «Потанцевать с...», «Поговорить о войне с...», «Поговорить о любви с...», «Добиться внимания...», «Познакомиться с...» и т.д. Крепостной помогает ему в реализации его целей. Попутно крепостным мажордомы и любой господин могут поручать задания – «Принеси еще того», «Подгони карету» и т.д. Коммуницируя с персонажами, все участники знакомятся с атмосферой игры. Салон заканчивается тем, что главным персонажам приходят письма, что их ждут в поместье, и они просят по очереди (письма приходят постепенно) подать им кареты, после чего собирают свои семьи и уезжают домой.

Игра «Дворянство»

Игра начинается с того, что старший в семье (Отец семейства) сообщает приехавшему из салона персонажу и семье, что пора бы брать на себя руководство семейством. Каждый из персонажей реагирует на это по-разному. Глава семейства сообщает, что теперь персонаж должен сделать так, чтобы семья преуспела. Начинается игра «Дворянство».

Цель игры для каждой семьи:

Сохранить и развить дворянское гнездо и свой род, грамотно управлять поместьем и главное – упрочить позиции своего рода перед Государем и другими дворянскими родами. Максимально расширить свою семью – жениться, завести (усыновить) детей,

Цель для крепостного – Получить свободу и максимально преуспеть в жизни (то есть набрать максимальное количество знатности).

В игре существуют очки известности – они показывают, насколько вы как человек и ваш род в целом известны в игровом мире, а так же ваш статус. Уважение зарабатывается при помощи проведения различных мероприятий своим родом, а так же при помощи успешной коммуникации с организаторами в игре.

Крепостные и знатные

У каждого знатного человека в семье существует свой слуга – то есть участники все время находятся в парах. Слуга всегда путешествует со своим хозяином. В случае, если хозяин находится в родовом поместье, крепостной поступает в распоряжение Мажордому. Задача для каждого крепостного – стать свободным, то есть накопить 20 очков известности. Эти очки ему выдает мажордом и персонаж на семье – он следит за его отыгрышем и в случае, если крепостной делает это хорошо и много, дарует ему свободу. В этом случае крепостной становится свободным, и он вступает в игру на знатность наряду с остальными дворянскими родами – должен набрать максимальное количество очков известности. Он может сделать это следующими способами:

- Поступить на свободную работу в одну из семей;
- Уйти в армию
- Быть усыновленным (то есть стать членом одной из семей)

В случае, если свободный участник не усыновляется, но набирает известность равную 40, он создает свою собственную семью – название по своей фамилии (князя Луткины и т.д.).

Способы заработка знатности:

Прием – прием может организовать каждая семья. Содержание приема придумывается членами семьи, а реализуется при помощи крепостных. На бал приглашаются дворяне – для того, чтобы пригласить дворянина, необходимо выслать ему приглашение. Прийти могут не все дворяне – занятые и те, кто гораздо более известен, нежели устроители, могут проигнорировать прием. Пригласить на прием можно так же царя – это нужно делать лично, и при этом царь обращает внимание только на особо знатных. После прибытия на бал и присутствия на нем все дворяне выставляют оценки устроителю в виде очков знатности по следующим критериям:

Банкет – макс. 1 очко

Мероприятия на балу – макс. по 5 очков за каждое мероприятие

Атмосфера и общение – макс. 5 очков

Обслуживание – макс. 5 очков

Прием можно покинуть в любой момент, а оценки после покидания приема необходимо передать в Петербург, где они будут подсчитываться. Все выставленные очки будут суммироваться и добавляться к известности семьи.

Охота – мероприятие, альтернативное приему. Охоту так же может организовать любая семья, и на нее так же приглашаются дворяне. Охоту можно реализовывать двумя вариантами:

А) Подготовка животного. Этот этап организуется при помощи приглашения организатора. В зависимости от вида охоты – различные варианты мини-игр. Соколиная охота – самая недорогая. Организатор-сокол - тренируются команды управления. Далее соколу завязываются глаза, выпускается «утка» - необходимо управлять соколом, чтобы тот настиг утку. Так же его можно реализовывать и при помощи крепостных – у каждого дворянина свой крепостной-сокол. Кто первый убил утку, тот и победил. Охота на кабана – организатор-кабан выпускается в лес, оставляя следы-подсказки. Следуя по ним, необходимо загонять животное и охотиться на него из ружий. Кабан может впасть в ярость и ранить. Охота на медведя – самая дорогая. Похожа на кабана, но требуется расставлять капканы (ловушки) и гнать медведя в капканы, а когда тот ослабнет в капкане – убивать. Как правило, проводится с собаками. Чем сложнее и дороже охота, тем больше награда-авторитет, и тем больше оценит общество.

Б) Охота при помощи крепостных. Животным наряжают крепостного. Дешевле, успех зависит от подготовки и отыгрыша крепостного, как правило – шутовски, и потому стоит не очень много.

Салон – проводится в Санкт-Петербурге и Москве. Салон организуют знатные дамы. На салон могут приехать любые дворяне. На салоне очки известности начисляются следующим образом – каждая дама ведет список тех, с кем она танцевала или говорила на приятные темы. Тоже самое – кавалеры-персонажи, приехавшие на салон. В конце салона дамы и кавалеры относят списки на подсчет.

Система расчета очков:

Один танец – 2 очка

Один атмосферный и отыгранный разговор с ухаживаниями – 1 очко

На салоне все говорят об оправдании Наполеона, его благородной миссии, а за речи на французском добавляют очки известности.

Масоны – собрание ложи проводится в разных местах, а изначально – в холле за актовым залом. Масоны – это проанглийский орден каменщиков, в который вступают знатные и уважаемые просвещенные люди. Собрание ложи тайное, и все, кто состоят в ней, стремятся вербовать новых членов среди дворянства. Принадлежность к ордену обозначается черным треугольником на запястье вступившего. Основные принципы масонства следующие:

1. Неприемлемость монархического государственного устройства.
2. Идеал масонов – демократическая республика
3. Все члены общества – братья. И ни язык, ни звание, ни состояние, ни богатство не делают между

ними различия.

4. Человечество – выше отечества. **Масонство** должно зачеркнуть прошлое народов. Оно должно создавать международное движение, следствием которого будут идеалы свободы, равенства и братства между народами.

5. Идеи национальных революций, которые разрушат исторически сложившиеся государства и приведут к созданию масонского сверх государства.

Очки известности в ложе масонов зарабатываются следующим образом:

1. На приемах, салонах и пр. братья отдают голоса и много очков известности за «своих».
2. Каждый раз на собрании ложи каждому брату ложи выдаются задания на карточках, касающиеся крестьян в его родовом имении: «Обучить их грамоте», «Научить танцевать вальс», «Поставить театральную постановку», «Научить читать и считать» и т.д. На следующем собрании все отчитываются о своих достижениях, и председатель ложи выдает за выполнение задания много очков известности.

Для того, чтобы состоять в ложе, нужно регулярно вносить туда членские взносы. Ритуал вступления в масоны выглядит следующим образом – кандидату завязывают глаза, после чего все члены ложи встают в круг, и кандидат проходит по кругу и жмет каждому руку и обнимается. Далее он читает положения масонов, держа руку на книге Масонов и испивает из чаши. Все аплодируют вступившему.

В будущем, собрания можно проводить в имениях членов ордена – этот вопрос решается голосованием, и организатору собрания на своей территории выдается большое количество очков известности.

Масоны не одобряют российскую монархию, желая западного вмешательства.

Военный поход – юноши дворяне могут оправиться служить в армию, так как это является почетным и важным для каждого дворянина. Война проходит на улице. На войну дворянин отправляется вместе со своим слугой. На месте их встречает командир Кутузов, который муштрует их, учит шагать, а перед наступлением дает посидеть у костра с каном еды, где можно поговорить о войне, встретить царя и т.д. Далее они участвуют в военной операции против французов (организаторов) в одной из двух форм:

- Штурм укрепленной батареи (окоп) с пушками;
- Оборона батареи от наступающих французов.

При этом командир именуется этими операциями названиями реальных сражений Наполеоновских войн – Шенграбенское сражение, Аустерлиц, Фридрихсбург и т.д.

За успешную службу и участие в военной операции все дворяне награждаются большим количеством известности, а за подвиг и яркое поведение крепостные могут получить свободу.

На войне мнения о патриотизме разделяются – часть считает, что война не нужна (гибнем напрасно), другая – что сражаемся за великого Царя, который благороден и статен.

От попадания французского оружия и пушек каждый получает ранение – он остается лежать на поле раненный и стонущий, и после боя его оттаскивают к костру, где уцелевшие перевязывают его и кормят. Далее раненного при помощи его слуг отправляют в родовое гнездо, где он еще некоторое время болеет и страдает, а потом поправляется.

Дуэль – Победа на дуэли добавляет роду очков известности, а поражение - отнимает. Дуэли запрещены и тайны, поэтому вслух о них говорить нельзя – только в кулуарах. Для вызова нужен повод – женщина, оскорбление и т.д. Вызвать некоторых людей на дуэль является целью для некоторых персонажей. Для того, чтобы дуэль прошла, нужно договориться о времени и месте ее проведения, а так же выбрать секундантов (дворян с их крепостными). После выбирается оружие – холодное или пистолеты. Оружие проверяют секунданты перед началом дуэли и закладывают туда патрон (можно купить чужого секунданта, чтобы тот не положил патрон или выдал подпленную или короткую шпагу). Дуэль ведется до «первой крови» - до попадания. Далее раненного отвозят в его родовое гнездо, где он долго лечится и приходит в себя.

Кроме того, каждый из дворян может начислять дворянину из другой семьи очки знатности по своему желанию (4-5 в 15 минут) за хорошие отношения – любовь, ухаживания, совместный военный поход, дружбу и т.д.

Локации – поместья и города

Изначально в игре существует несколько локаций. Перемещение между локациями осуществляется только пешком в первой скорости при отсутствии другого вида транспорта. Существует несколько видов локаций:

Крупные города – Москва (холл перед театральной отрядной) и Санкт-Петербург (Актовый зал). В этих местах проходят салоны, и у каждой семьи есть возможность приобрести там небольшое имение, которое добавляет известности. Петербургская знать относится надменно к проблемам крестьян, смотрит на Наполеона как на героя и не отличается патриотизмом. Московская – домашняя и далекая от проблем столицы, уютная.

Родовые поместья (отрядные) – территории, изначально принадлежащие семьям. Эти поместья развиваются семьями и являются центром деятельности семьи.

Летние резиденции – территории на улице. Приобретаются за деньги. После приобретения там тоже можно осуществлять деятельность семьи. Добавляет известности.

Деньги и возможности для трат:

В игре у каждой семьи существуют деньги – капитал их семьи. У каждого он свой – кто-то безумно богат, как Пьер, а кто-то – не очень, как Болконские. Деньги можно зарабатывать – это определяется мажордомом семьи по оценке качества работы крепостных внутри поместья – как стирали, как организовывали прием, как играли и т.д. Тратить деньги можно на следующие опции:

Карета – строительные леса без второго яруса, обтянутые тканью. Добавляют известности, вызывают всеобщее восхищение. Карета общая, поэтому нужно ожидать ее прихода. В ней может ехать столько человек, сколько влезет в нее.

Лошадь – отображается поводьями из веревки. На лошади можно перемещаться бегом. На лошади перемещаются только юноши.

Имение в Москве или Петербурге – в актовом зале или холле выделяется отдельный угол, который принадлежит семье. Его необходимо обустроить, перевезти туда часть имущества, после чего там тоже можно осуществлять приемы и т.д. Имение в городах добавляют уважения и известности, позволяют стать ближе к бомонду.

Летняя резиденция – территория на улице. Приобретаются за деньги. После приобретения там тоже можно осуществлять деятельность семьи. Добавляет известности.

Охота – найм сокола, кабана или медведя

«Французский учитель» - возможность нанять человека, который поможет организовать то или иное мероприятие, научить той или иной вещи, рассмотренной на первой кругосветке.

Кроме того, каждый из персонажей дня выдает персональные задания на времяпрепровождение, за которые дает очки известности:

Андрей Болконский – отправиться на войну (1 половина), ранение на войне, найти общий язык с отцом (1 половина), любовь к Наташе Ростовой (1 половина), дуэль с Курагиным

Пьер Безухов – вступление в масоны (1 половина), приобретение имения в городе (1 половина), дружба с Андреем Болконским и светским обществом (2 половина), женитьба на Элен Курагиной (1 половина - пассивно), дуэль с Курагиным (2 половина), любовь к Наташе (2 половина), воспитание крепостных и трата денег на масонство

Анатолий Курагин – посещение максимального количества приемов и банкетов, кутеж (1 половина), интрига с Наташей Ростовой (2 половина), трата денег на роскошь

Николай Ростов – война и карьера офицера, любовь со светской дамой Софьей (1 половина), дуэль с Курагиным (1 половина), любовь с Марьей (2 половина), предотвращение женитьбы Андрея и Наташи (2 половина), не допустить, чтобы Петя Ростов пошел на войну (всегда)

Наташа Ростова – балы и песни (1 половина), любовь с Андреем (1 половина), любовь с Курагиным (2 половина), летняя резиденция (всегда)

Болконский-старший – воспитание Марьи и Андрея (1 половина), слежка за Андреем и Марьей (1 половина), попытка женитьбы Марьи на Курагине (1 половина), хозяйство, предотвращение женитьбы Наташи и Андрея (2 половина)

Петя Ростов – военное участие, разрешение брата на участие в военном походе, забота о брате и сестре, дуэли (как вариант)

Курагин-старший – хищение денег Безухова и вхождение к нему в доверие (1 половина), женитьба Анатоля и Марьи (1 половина), женитьба Пьера и Элен (1 половина), расширение семьи и максимальная популярность.

Элен Курагина – женитьба на Безухове (1 половина), интриги и флирт со всеми мужчинами (но сохраняя внешнюю недоступность), процветание Курагиных

Марья Болконская – забота об Андрее, любовь к Ростову, развитие имения и забота об отце

Этап завершается в тот момент, когда все узнают о начале Войны 1812 года. В каждое поместье приходит письмо от государя, в котором сообщается, что всем необходимо приехать в Петербург. Приезжая в Петербург, все узнают от Царя, что началась война, а это значит, что ничто уже не будет прежним. Каждому пришедшему раздается «уведомление», на котором написано, куда его распределили на войну. Начинается этап «Отечественная война 1812 года».

Этап «Отечественная война 1812 года»

После распределения на 4 группы участники расходятся на первоначальные точки. Каждая из 4 групп имеет свой маршрут по 4 станциям. Этап для каждого представляет собой «путешествие по войне вместе с определенным персонажем» - путь Болконского, путь Безухова, путь Ростова и путь Наташи. Каждая станция – это атмосферный тематический мир, в котором необходимо выполнить определенную задачу.

Путь Болконского:

1. Разговор с отцом – Лысые горы

Место: Лысые горы

Играют: Болконский (Маннин), Болконский-старший (Лебедев), Марья Болконская (Мусихина)
Болконский возвращается в имение. Старому отцу становится нехорошо, и Марья просит всех уложить его. Они его кладут обдувают, носят ему лекарства, ухаживают за ним.

Андрей сообщает отцу, что он отправляется на войну и просит отца оставить имение – враг может скоро прийти:

Отец: Едешь? Спасибо за то, что за бабью юбку не держишься! О жене не заботься: что возможно, то будет сделано.

А.Болконский: Всё исполню, батюшка! Пришёл проститься.

Отец: Помни одно, князь Андрей, коли тебя убьют, мне, старику, больно будет. А коли узнают, что ты повёл себя не как сын Николая Болконского, мне будет стыдно.

А.Болконский: Этого вы могли бы мне не говорить, батюшка. Прощайте!

Отец отказывается оставить имение, и Болконский просит участников убедить его. Отец не соглашается, и тогда Андрей просит хотя бы благословения. Отец хмуро дает ему благословение, и Андрей уезжает.

2. Разгром Смоленска – Смоленск (Болконский, постоялец, хозяин двора)

Место: Имение Курагиных (теперь Смоленск)

Играют: Маннин, Боронина, Кожемяченко

Андрей говорит, что они уже скоро будут в расположении русских частей, и на ночь им надо остановиться на постоялом дворе. Их встречает хозяин двора, который предлагает им остановиться у него. Зайдя, они оставляют вещи и садятся за столы ужинать, встречают постояльца, который сообщает им, что войска Наполеона могут быть уже слишком близко. Происходит обсуждение – зачем Наполеон идет на Москву, зачем воевать с ним, почему бы не договориться (эту сторону занимает постоялец)? Вдруг включаются громкие звуки выстрелов, и Болконский приказывает всем ложиться на землю и закрывать глаза – это атака на город. За то время, пока дети лежат, организаторы раскидывают мебель и переворачивают столы. Когда все стихает, Андрей говорит, что

можно встать, осматривает всех, все ли живы. Говорит, что с таким врагом надо воевать до последней капли крови – ведь он чинит такие зверства и рушит родную землю России. Просит написать за него письмо отцу, что у него все хорошо (все вместе пишем), а затем говорит, что надо двигаться.

3. Бородино – сражение и ранение (Андрей Болконский, французы, Кутузов, Наполеон)

Место: Укрепления

Играет: Маннин, Орготряд, Чернобай

Прибыв на поле с участниками, Андрей просит их располагаться и ожидать приказа Кутузова об атаке. Пришедший Кутузов просит построить армию перед ним, и предлагает Болконскому присоединиться к нему в штабе. Андрей у всех на глазах отказывается и остается с участниками.

Далее деятельность делится на несколько способов:

- Знатные дети стоят с Кутузовым у карты и планируют операцию;
- Некоторые роют окопы в стороне
- Сидим у котелка и едим кашу

Проверяем оружие и пушки, чистим и учимся стрелять.

Затем Кутузов командует сражением. Атака происходит на батарею Раевского. Все дети с пушками и ружьями отбиваются от атак французов-организаторов, задача – продержаться 8 минут, при этом французы бесконечно восстанавливаются, а у каждого из обороняющихся только одна жизнь. Раненных оттаскивают назад. В итоге Андрей командует наступлением и его ранят – он падает. Просит перевязать его и раненого отнести назад. Там сообщается, что сражение закончилось ничьей, и Андрей смертельно ранен. Его нужно переправить в Ярославль в госпиталь. Все отправляются дальше.

4. Смерть и встреча с Наташей (Болконский, Ростова)

Место: Внутренний двор + отрядная

Играют: Маннин, Крамер

Отнеся его и остальных раненных участников в сражении в нужное место, дети кладут Андрея. Он просит перевязать его, принести воды и т.д. Появляется Наташа Ростова со своей семьей. Андрей безумно рад и говорит, что ему нужно прогуляться и подышать воздухом, равно как и его солдатам. Наташа говорит, что это – отличный способ пообщаться и узнать о войне. Все разбиваются на четверки – двое из группы Андрея и двое из группы Ростовых. Из группы Андрея все – раненные и измученные. У группы Наташи должны быть пишущие принадлежности и листочки. Аккуратно прогуливая уставших из группы Андрея, участники группы Наташи должны расспрашивать их о войне, сражении, пути Андрея и т.д. Далее Андрею становится хуже, и он просит вернуться. Андрею становится хуже и он просит положить его. Он умирает у Наташи на руках. Оставляя его в слезах, Наташа забирает всех участников и отправляется в Санкт-Петербург.

Путь Безухова:

1. Бородино – Батарея Раевского

Место: Укрепления

Играют: Слесарев, Орготряд, Чернобай

По дороге на Батарею Пьер говорит, что едет смотреть на сражение и записывать все, что будет там происходить. Он говорит с детьми о небывалом патриотическом подъеме в Москве, где он только что был, как там запретили говорить по-французски и рисуют карикатуры на Наполеона. Прибыв на поле с участниками, Пьер просит их располагаться и готовиться наблюдать о сражении, однако прибежавший старший офицер говорит, что совершенно нет времени – враг готовит атаку на батарею, и необходимо срочно укрепляться, времени мало. Знатным говорят, что их хочет видеть лично Кутузов, и они отходят к нему.

Далее деятельность делится на несколько способов:

- Знатные дети стоят с Кутузовым у карты и планируют операцию;
- Некоторые роют окопы в стороне
- Сидим у котелка и едим кашу

Проверяем оружие и пушки, чистим и учимся стрелять.

Затем Кутузов командует сражением. Атака происходит на батарею Раевского. Все дети с пушками и ружьями отбиваются от атак французов-организаторов, задача – продержаться 8 минут, при этом французы бесконечно восстанавливаются, а у каждого из обороняющихся только одна жизнь. Раненных оттааскивают назад. В итоге от французского давления все должны чуть отступить из окопа по приказу офицера, когда Пьер должен крикнуть всем, что теперь надо начать атаку на захватываемую батарею, чтобы ее никто не взял. Французов выбивают с батареи, и те бросают дымовую шашку в батарею. Бой заканчивается. Пьер сидит на земле оглушенный и напуганный, и офицер просит помочь ему прийти в себя. Сообщается, что сражение закончилось ничьей. Офицер и Кутузов сообщают, что придется оставить Москву. Пьер говорит, что должен срочно предупредить Ростовых, и все отправляются в Москву.

2. Горящая Москва

Место: Холл перед театр. Отрядной

Играют: Слесарев, Шахова, Фирсова, ПЛЮС + Французы – Холодилов, Савченко, Драенков

Пьер возвращается в Москву накануне захвата ее французами. Из находящихся в Москве организаторов создается хаос – много вещей, квартиры, все бегает, носятся в ужасе. Пьер говорит своим детям, что нужно помочь людям собраться и организованно уехать, попутно ища среди них Ростовых – «Не видели ли вы Ростовых?». Каждый персонаж паникует – его надо успокоить, спросить, где его вещи, после чего помочь собрать вещи. После того, как все более-менее собраны и уходят, появляются французы с оружием. Они окружают уезжающий, Пьер говорит детям, что не надо лезть на французов – у них оружие. Однако когда французы начинают отбирать у жителей вещи, Пьер говорит своим стоять и подходит говорить с теми. В результате перепалки Пьер бьет француза, и Пьера арестуют. Тот говорит детям, что все в порядке, и не надо паниковать и драться. Пьеру и участникам предлагается пройти для разбирательств.

3. Плен

Место: Холл за актовым залом

Играют: Слесарев, Холодилов, Савченко, Драенков

Перейдя на новую территорию, всех детей ставят к стене и наставляют оружие. Пьера сажают на стул перед столом для допросов. Один из французов говорит, то допрашивать будет маршал Даву – очень жесткий и жестокий человек. Начинается типичный допрос – «Что там делали?», «Почему напали на офицера?», «Вы осознаете опасность своих последствий?». Затем всем детям завязывают глаза. По очереди каждого подводят к столу для допросов, где глаза развязывают, а затем задают те же вопросы. В итоге, всех вместе с Пьером ставят к стене, считая «Три, два, один»... А после паузы говорят, что те – помилованы и их отправляют на принудительные работы. Вместе с французами покидают это место и отправляются дальше.

4. Каторга и освобождение

Место: Угольная куча

Играет: Слесарев, Холодилов, Савченко, Драенков

Французы приводят пленников на угольную кучу и заставляют их работать – грузить уголь из большой кучи в маленькие. Есть еще один вариант деятельности – зашивать рубашки для французов. Параллельно с детьми идет обсуждение следующих тем – что же будет со страной и с ними, звери французы или нет. В итоге несколько французов дают с дружелюбным видом пленникам воды и еды, завязывается небольшая беседа о войне с французами. В конце станции на группу нападет партизанский отряд, который прогонит французов, но в котором будет смертельно ранен проводящий – Петя Ростов. Умирая у Пьера на руках, он скажет ему, что теперь они свободны и все было не зря, и что он просит передать сестре и брату, как он любит их. Когда Петя умрет, Пьер говорит, что теперь надо ехать в Петербург, куда, скорее всего, перебрались Ростовы, чтобы сообщить печальное известие.

Путь Наташи Ростовой

1. Болезнь и молитва

Место: Имение Ростовых

Играют: Бухтеев, Крамер, Бычкова

Наташа страшно больна. Она лежит на кровати и отыгрывает ужасную болезнь – ей плохо, жар и т.д. Петя пытается помочь ей вместе с детьми – холодные компрессы на голову, вода, чтение, разговоры, уборка, кормить, просьба помочь пройтись к окну и т.д. Далее приходит священник и говорит, что его вызывали, чтобы прочитать молитву о здоровье девушки. Начинает играть красивая церковная музыка, все дети закрывают глаза, и читается молитва. Наташа воодушевлена и благодарит священника, говоря, что ей как будто стало светлее. Ей становится лучше, но по-прежнему она должна лежать – и она засыпает. Петя Ростов говорит детям, что он должен уйти на войну и больше не может сидеть взаперти в поместье – он уже не мальчик. Он предлагает детям пойти и посмотреть на приезд Императора, после чего уводит их.

2. Петя у Императора

Место: Актный зал

Играют: Козлов, Бухтеев

Петя и участники подходят к сцене. Петя говорит, что он уже скоро появится и будет читать удивительную речь. Появляется император Александр, и все падают на колени. Со сцены Александр кидает народу печенье, и Петя горд, что и ему досталось одно. Далее Александр просит подняться знатных. С каждым из них он мило разговаривает, спрашивает, уверены ли они, что все будет хорошо и мы победим. Далее он спускается к народу и говорит мотивирующую речь, после которой просит прокричать троекратное «Ура». Далее каждый должен прочитать клятву:

«Я, именем всемогущего Господа, даю эту священную клятву: я буду во все времена искренне и преданно служить моему народу, моей стране и, как храбрый солдат, буду готов в любое время отдать свою жизнь за эту клятву».

Император благословляет всех и Петя отправляется вместе с участниками домой, по дороге рассказывая о том, какой же прекрасный император, какой же патриотический подъем он испытал.

3. Отъезд из Москвы

Место: Имение Ростовых, Холл перед театр. Отрядной

Играют: Крамер, Бухтеев, Фирсова, Шахова, ПЛЮС

Выходящий от императора участников и Петю встречает Наташа. Она говорит, что Москва скоро будет сдана, и надо срочно собирать вещи и уезжать. Все собирают вещи в имении, все, что можно увезти – набивают чемодан и сумки. Петя говорит, что отправляется на войну и просит его не держать – уходит. Он оставляет на видном месте записку, в которой говорит, что он ушел в партизаны и найти его можно будет в деревнях под Москвой. Все вместе собираем вещи. Далее собираемся уезжать из Москвы – переходим в холл перед театральной отрядной, где видим, как жители носятся в панике. Наташа говорит, что нельзя бросать их без помощи, и просит помочь. Каждый персонаж паникует – его надо успокоить, спросить, где его вещи, после чего помочь собрать вещи. После того, как все готовы, Наташа говорит, что они переезжают в летнее имение под Ярославлем, и одна из жительниц говорит, что слышала, что туда доставили раненного под Бородино Андрея Болконского. В спешке, чтобы ни в коем случае не опоздать, Наташа и участники бегут туда.

4. Смерть Андрея Болконского

Место: Внутренний двор + отрядная

Играют: Маннин, Крамер

Прибегая туда, Наташа и участники видят раненного Андрея и его раненных и уставших спутников. Наташа обнимает Андрея и безумно рада ему. Тот говорит, что ему нужно прогуляться и подышать воздухом, равно как и его солдатам. Наташа говорит, что это – отличный способ пообщаться и узнать о войне. Все разбиваются на четверки – двое из группы Андрея и двое из группы Ростовой. Из группы Андрея все – раненные и измученные. У группы Наташи должны быть пишущие принадлежности и листочки. Аккуратно прогуливая уставших из группы Андрея, участники группы Наташи должны расспрашивать их о войне, сражении, пути Андрея и т.д. Далее Андрею становится хуже, и он просит вернуться. Андрею становится хуже и он просит положить его. Он умирает у

Наташи на руках. Оставляя его в слезах, Наташа забирает всех участников и отправляется в Санкт-Петербург.

Путь Николая Ростова

1. Пополнение запасов при отступлении

Место: угольная куча

Играют: Бичев, Холодилов, Драенков, Савченко

Николай Ростов и его участники встречают войну далеко на фронте – в Польше. Николай очень устал, его корпус постоянно отступает – они находятся на вражеской территории. Необходимо нагрузить детей тяжелыми рюкзаками, после чего пройти с ними небольшой круг в режиме секретности за территорией от ворот у футбольного поля через дома жителей к угольной куче. Параллельно происходит обсуждение тягостей войны, бедственного положения армии, вопроса патриотизма – «Для чего мы все это терпим?» Далее у угольной кучи устраивается привал – все вещи надо сложить. После этого Николай говорит, что надо набрать с собой угля для растопки – начинается разбор угля на кучи, погрузка его в носилки и т.д. Параллельно Николай рассказывает о подвиге Раевского, который вывел на Салтановскую плотину двух сыновей и с ними рядом пошёл в атаку; история эта вызывает у Ростова сомнения: он не верит рассказу и не видит смысла в подобном поступке, если это и было на самом деле, обсуждает это с детьми. Внезапно на детей нападают французы – надо оборонять кучу, пока не соберется нужное количество угля. Французов прогоняют, и Ростов сообщает, что надо срочно отступать к русским границам. Участники вместе с ним берут рюкзаки и уходят.

2. Оборона укрепления и отступление

Место: Укрепления

Играют: Бичев, Чернобай, Орготряд

Николай и участники вышли к границам российской территории, где их на укреплениях встречает российский офицер. Он говорит им, что скоро начнется наступление, и надо быстро подготовиться к обороне. Далее деятельность делится на несколько способов:

- Знатные дети стоят с Ростовым у карты и планируют операцию;
- Некоторые роют окопы в стороне
- Сидим у котелка и едим кашу

Проверяем оружие и пушки, чистим и учимся стрелять.

Затем Ростов командует сражение. Атака происходит на батарею Раевского. Все дети с пушками и ружьями отбиваются от атак французов-организаторов, задача – продержаться 8 минут, при этом французы бесконечно восстанавливаются, а у каждого из обороняющихся только одна жизнь. Раненных оттаскивают назад. Французы отступают, и Ростов собирает всех перевести дух. Он сообщает всем, что его перебрасывают с ними под Смоленск, а это – хороший шанс повидаться с Болконскими и лично с Марьей. Все уходят.

3. Смерть отца Андрея и встреча с Марьей + любовь

Место: Лысые Горы

Играют: Лебедев, Бичев, Мусихина

Приходя в Лысые Горы, участники и Николай видят следующую картину – старому Болконскому совсем плохо, он потихоньку сходит с ума и сильно болеет. Уставшая Марья пытается помочь ему, но он все время гонит ее. Увидев Николая, Марья просит его помочь ей с отцом. Дети ухаживают за отцом Болконских – читают ему, помогают прогуляться, дают еды и воды, укладывают и т.д. Марья так же просит их убедить отца уехать из Лысых Гор – скоро здесь будут французы. Но отец отказывается. В итоге отец просит уложить его и подзывает Марью. Он просит у нее прощения за все и умирает. Марья в слезах бросается на шею Николаю. Николай признается Марье, что их встреча была не случайна, но сейчас ему надо заехать в свое имение и проведать Наташу и Петю. Ростов и его группа уезжают.

4. Петя Ростов: Партизанская атака и гибель.

Место: Имение Ростовых, угольная куча.

Играют: Бухтеев, Бичев

Приезжая в имение, Ростов видит, что никого нет. На столе он находит с детьми записку, в которой Петя Ростов говорит, что он ушел в партизаны и найти его можно будет в деревнях под Москвой. Николай говорит, что ему нужно привести имение в порядок, и отправляет детей одних разыскать Петю и вернуть его. На выходе из школы детей ждет Петя. На все просьбы вернуться он говорит, что это невозможно – он пришел биться за свою страну и не отдаст ее на растерзание французу. Петя просит детей помочь ему – готовится партизанская атака для отбития пленных от французов. Петя в режиме секретности ведет их через главные ворота к деревянным домикам у вышки, где сажает всех и занимается следующим:

- планирует операцию
- учит стрелять из пистолетов и просит их проверить
- посылает детей на разведку без права нападения к угольной куче.

Далее Петя с детьми начинает операцию – он нападает на охраняющих пленную группу Пьера французов. Легкая стычка, во время которой французы отступают, но Петю смертельно ранят. Умирая у Пьера на руках, он скажет ему, что теперь они свободны и все было не зря, и что он просит передать сестре и брату, как он любит их. Когда Петя умрет, Пьер говорит, что теперь надо ехать в Петербург, куда, скорее всего, перебрались Ростовы, чтобы сообщить печальное известие.

Финал – салон А.П. Шерер

На финал все приезжают в Петербург (теперь в холл перед театр. Отрядной), где снова состоялся салон А.П. Шерер. Там же собираются все живые персонажи. На стене висят фамилии двух семейств и их семейное древо:

Болконские:

Николай Андреевич

Андрей

Марья

Ростовы:

Николай

Наташа

Петя

Задача детей – восстановить, чем закончилась и чем была для персонажей война 1812 года. Общась с персонажами на салоне, они должны узнать, как сложилась судьба разных персонажей романа и занести их на древо. Живые персонажи рассказывают о своей судьбе и о судьбе знакомых:

Пьер: Женится на Наташе, вступил в тайное общество по свержению правительства

Николай Ростов: вышел в отставку, принял на управление свое имение после смерти отца. Женится на Марье и принял на управление Лысые горы, развил их. Воспитывает с Марьей сына Андрея Николеньку Болконского, против тайного общества Пьера

Андрей: Умер от смертельного ранения после Бородино на руках у Наташи

Петя Ростов: Умер на партизанской операции по освобождению Пьера

Николай Андреевич Болконский – умер в Лысых горах на руках у Марьи, попросив прощения

Курагин: Видели на Бородинском поле, ампутировали ногу

После составления древ Пьер просит внимания и говорит, что они с Наташей женятся. Все поздравляют их. Пьер просит почтить память Андрея, Пети и всех тех, кто погиб на войне, а затем резюмирует день – война изменила многие судьбы и оборвала их, но эти люди жили и любили в это сложное время друг друга, страну и мир. Все расходятся на композицию.