**День народного творчества**

**Ирландии**

*Соня Рийсман*

*Ответственный - Даценко Лёша +7 (925) 588-58-86*

### **Цель дня:**

1. Определить источники национальной и культурной идентичности Ирландии, ответив на вопрос «что делает ирландцев ирландцами?».
2. Оценить значимость и важность традиционной ирландской культуры для современного ирландского общества

### **Атмосфера:**

Отряды становятся путниками между мирами — то ли случайными гостями волшебного леса, то ли самими духами, забывшими, кто они на самом деле. В начале дня они пробуждаются в волшебном лесу Сиды, где богиня Дану и друиды ведут их сквозь мифы и легенды. Далее в связи с событиями сюжета они должны будут отправиться в человеческий мир для того, чтобы провести время с новообретенными друзьями, знакомясь с их культурой и обычаями.

**Инструктор №1 - друид из волшебного леса под покровительством Дану;**

Инструктор №2 - человек *(сын/дочь старика Невина)*;

### **Расписание:**

8:00-8:05 — **Подъем**

8:05-8:15 — **Зарядка**

8:15-8:30 — **Завтрак Смена 1** *(профиля)*

8:30-8:45 — **Завтрак Смена 2** *(все основные отряды)*

8:45-9:00 — **Завтрак Смена 3** *(остаток)*

8:00-8:05 **— Подъем**

8:05-8:15 **— Зарядка**

8:15-8:30 **— Завтрак Смена 1 *(профиля)***

8:30-8:45 **— Завтрак Смена 2 *(все основные отряды)***

8:45-9:00 **— Завтрак Смена 3 *(остаток)***

9:00 - 9:05 **- ВЛГ**

9:05 - 9:15 **— Линейка**

9:15-9:40 **— Заставка «Пробуждение волшебного леса»**

9:40-11:00 **— Мастер-классы «Литера и ремесла друидов»**

11:00 - 11:10 **— Этап «Дерево способностей»**

11:10 - 11:20 **— Заставка «Дары богине леса»**)

11:20 - 12:20 **— Квесты «Тропами мифических существ»**

12:20 - 12:30 **— Заставка «Долгожданная встреча»**

12:30 - 13:00 — **Словесный квест «Выход из леса»**

13:00 - 13:25 — **Обед Смена 1 *(основные отряды )***

13:25 - 13:45 — **Обед Смена 2 *(профильники)***

13:45 - 15:45 **— Тихий час**

15:45 - 15:50 — **Подъём**

15:50 - 16:45 — **Ярмарка кельтских радостей**

16:45 - 17:05 — **ВЛГ**

17:05 - 17:15 — **Заставка «Предупреждение богини Дану»**

17:15 - 18:35 — **Этап «Сокровища ирландской души» \**

18:35 - 19:15 — **«Что значит быть ирландцем?»**

18:45- 19:00 — **Ужин Смена 1 *(профиля)***

19:05 - 19:25 — **Ужин Смена 3 *(основные отряды)***

19:25 - 19:35 **— Заставка «Городские тени»**

19:35 - 20:35 — **Кругосветка «Дома памяти»**

20:35 - 20:45 — **Заставка «День Святого Патрика»**

20:45 - 21:45 **— Районы и кварталы города Дублин**

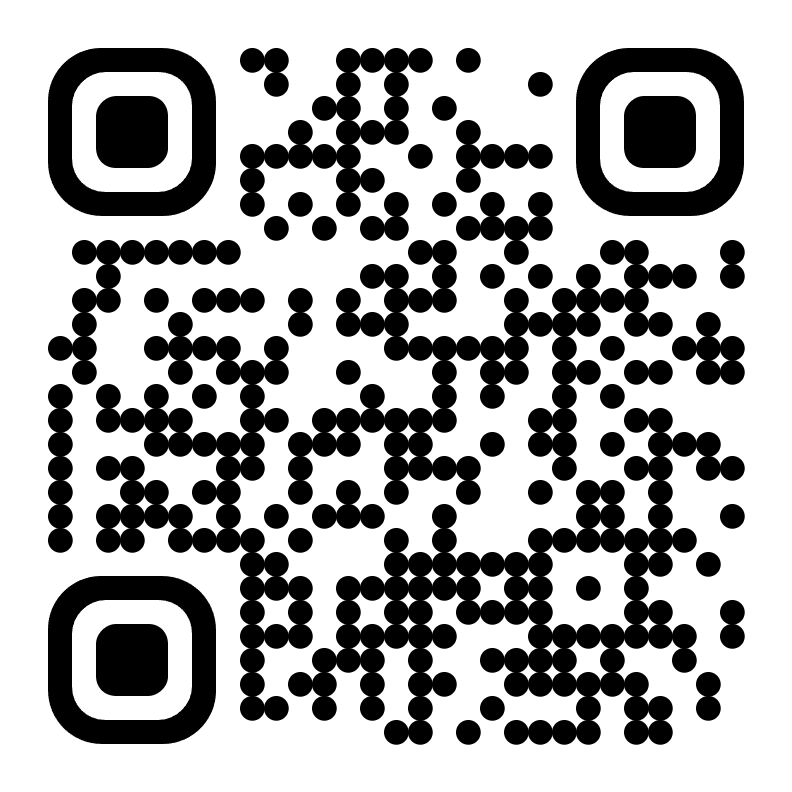
21:45 - 21:55 — **Заставка «Вызов на кладбище Гласневин»**

21:55 - 22:25 — **«Ритуал пробуждения»**

22:25 - 22:35 **— Заставка «Чествование духов»**

22:35 - 23:10 —**- Празднество**

23:10 — **Отбой**



⬅ *Для быстрой связи с Лёшей*

**9:15-9:40 — Заставка-композиция «Пробуждение волшебного леса»**

Локация:

**Задача:**

1. Сформировать у детей визуальной образ дохристианской культуры и продемонстрировать, кто он (-а) в этой системе.
2. Показать, что значимость дохристианской культуры занимают большую часть в жизни ирландцев

**Описание:** Происходит композиция открытия национального языческого праздника Литы - дня летнего солнцестояния. Всё начинается с того, что отряды просыпаются в гленбайском поляне в роли духов, путников и покровителей богини Дану. Далее появляется богиня Дану, которая объявляет о начале этого праздника и о том, что именно в этот день все новорожденные *(ребята из детских отрядов)* получают свои силы. Всё это повествуется в формате композиции. По её окончанию друиды *(театралы)* делают четыре круга *(по отрядам)*, где они будут проводить обряд по обретению разума и тела для новоприбывших духов. После окончания богиня Дану сообщает, что также можно получить свои силы, но для этого нужно преподнести лесу дары. Далее старший друид *(инструктор)* распределяет духов, кто и куда идёт делать дары *(мастер-классы)*.

***Нужно по окончанию слов Дану «Она зовет пробудиться и вам!»***

***водить хороводы с детьми и выдавать им установки. Текст хороводов и формат проведения в приложении [1]. После того как закончится выдача установок, нужно будет снова вернуться во внимание к богине Дану, чтобы она договорила свою речь заставки. По окончанию её речи нужно детей распределить на мастер-классы:***

*Система сложности по пребыванию от 1 до 10.*

1. Брошка «Журавлик» — Василиса Гречишкина (1); Локация:

2. Разукрашивание дерева-подсвечника — Варя Статенкова (2); Локация:

3. Подсвечник — Кирилл Сафронов (3); Локация:

4. Овечка из помпонов — Лиза Кустодова (4); Локация:

5. Шапочка лепрекона на ободке — Алиса Новосёлова (5); Локация:

6. Баночка, обмотанная джутовой веревкой — Юля Сергеева (6); Локация:

7. Игрушка «Лепрекон» — Агата Стоклицкая (7); Локация:

8. Брошка «Трилистник» из фетра — Таня Лобанова (8); Локация:

9. Ирландский браслет — Вова Янов (9); Локация:

10. Ирландский снуд из ниток — Катя Федянина (10); Локация:

**9:40 – 11:00 — Мастер-классы «Литера и ремесла друидов»** *(по 10 минут на одну группу)*

Локация:

**Задача:**

Сформировать связь между традиционными кельтскими ремеслами и ирландским фольклором через практическое освоение, ознакамливая ребят с одними из основных легенд ирландской мифологии.

**Описание:** После того, как друиды провели духов, где они разбиваются на **мастерские друидов**, где каждый сможет создать что-либо для подношения магическому дереву.

* **Один друид** *(театрал)* остаётся с детьми, обучая их **кельтским ремеслам**

**Другой** (*переходящий инструктор*) бродит между группами, предлагая — фрагменты стихов, отрывков из саг. Друид переходит к разным группам каждые 10 минут. Также он(-а) выдаёт историю в конце. История заканчивается вопросами друида для следующего этапа. ***Нужно их озвучить (написаны в приложении и в сверстанном сборнике легенд)***

**Последовательность прохождения мастер-классников:**

1. Вова Янов; Локация:
2. Катя Федянина; Локация:
3. Варя Статенкова; Локация:
4. Агата Стоклицкая; Локация:
5. Алиса Новосёлова; Локация:

***Смотреть легенду и вопросы к ней в приложении [2]***

**11:00 - 11:10 — Этап «Дерево способностей»**

Не участвуешь в этом этапе.

**11:10 - 11:20 — Заставка «Дары богине леса»**

Локация:

**Описание:** После получения способностей они (*дети*) отправляются в центр гленбайской поляны *(где проходили мастер-классы)* и видят, как друиды *(театралы)* поют и танцуют в честь языческого праздника Литы и получения сил духами этого леса, призывая богиню Дану. Сразу же после танца богиня Дану начинает говорить свою речь, но в какой-то момент раздается тревожный крик — из леса выбегает запыхавшийся старик, сообщающий о том, что у него пропали его дети, сбежав в лес. После он просит о помощи, чтобы найти их. Дану в качестве услуги отдаёт ему с собой четырех друидов *(один на отряд, каждый из настоящий инструктор своего отряда)*, которые помогут найти его детей.

Важно, что в квестах дети могут использовать свои способности, которые они получили в этапе «Дерево способностей».

***Ты участвуешь в заставке, играешь друида 1. Текст в приложении [3]***

**11:20 - 12:20 — Квесты «Тропами мифических существ»** *(по 15 минут на каждый квест)*

Локация:

**Задача:** Исследовать символическое значение мифических существ в ирландской культуре и их роль в формировании национальной идентичности, знакомясь с конкретными сюжетами мифов для поиска пропавших детей отца-старика.

**Описание:** После заставки ребята отправляются на поиски детей отца-старика. Но перед этим инструктор сообщает, что он зачастую только коммуницирует только с духами с гленбкйской поляне, а не со всего волшебного леса, поэтому проводит их к друиду-проводнику (*театралу*). У друида-проводника *(театрала)* есть примерные координаты тех, кто может знать о их местоположении. Далее по дороге на квест друид *(театрал)* должен рассказать легенду о том или ином существе, которая может помочь при общении с ним/ней. По прохождению каждого из квестов ключевой персонаж должен рассказать, у кого или где может находится ребенок. После окончания четвертого квеста, персонаж *(какое-то ключевое существо)* рассказывает, где именно находятся дети *(этот ребёнок — второй инструктор)*.

**Последовательность прохождения квестов:**

1. Серёжа Медведев (квест “Склеп”); Локация квеста:
2. Юля Сергеева (квест “Слёзы Шелки”); Локация квеста:
3. Руслан Чумаков (квест “Болото”); Локация квеста:
4. Варя Статенкова (квест “Настоящее желание”); Локация квеста:

**Решения прохождения квестов см. в приложении *[4]***

**12:20 - 12:30 — Заставка «Долгожданная встреча»**

Локация:

**Описание:** После окончания последнего квеста дети отправляются на поляну *(по вылазке существа)*, где находятся все пропавшие дети и фея по имени Клиодна, с которой они все вместе играли в жмурки. Потом один из друидов-инструкторов прерывает их веселье и между ними происходит знакомство, по итогу которого Клиодна захотела отправиться в мир людей, чтобы познакомиться с ним из личного интереса рассказов этих детей и потому, что она сможет побольше побыть со своими новыми друзьями.

***Ты участвуешь в заставке, играешь друида 1. Текст в приложении [5]***

**12:30 - 13:00 — Словесный квест «Выход из леса»**

Локация:

**Задача:** Исследовать символическое значение мифических существ в ирландской культуре и их роль в формировании национальной идентичности, знакомясь с конкретными сюжетами мифов для выхода из леса.

**Описание:** Когда отряд нашел пропавших детей и уговорили их вернуться, они решают, что им нужно выйти из леса, чтобы отправиться в деревню, к людям, для возвращения детей к их отцу.  
Друид-инструктор говорит, что с радостью пойдет с группой, ведь привязался к молодым духам. Друид-театрал говорит, что не пойдет с ними, ведь он не имеет такого права, так как ему не было отдано приказа по возвращению детей в деревню. Но, при этом, он дает обломок древнего менгира - камня Мудрости, который способен подсказывать верное решение, выводить на правильный путь. Друид говорит, чтобы он будет светится каждый раз, как отряд выходит на правильное решение, и интенсивность этого света будет зависеть от того, насколько правильное игроками было принято решение. В частности он акцентирует внимание, что стоит искать правильный путь для выхода. Группа, поблагодарив друида, отправляется в путешествие.

***Участвуешь в словеске в роли друида и мастера-игры. Проводишь совместно с Серёжей Медведевым и Василисой Гречишкиной. Текст словески в приложении [6]***

**13:00 - 13:25 — Обед**

**13:45 - 15:45 — Тихий час**

**15:45 - 15:50 — Подъём**

**15:50 - 16:45 — Ярмарка кельтских радостей**

Локация:

**Задача:**

1. Познакомить ребят с традиционными ирландскими играми.
2. Стимулировать сплочение отряда и активное командное *(в том числе и индивидуальное)* участие в состязаниях.

**Описание:** В начале жители деревни (*театралы*) танцуют танец под песню Whiskey in the Jar. Далее отец-старик объявляет о пире и о начале ярмарки. Сама ярмарка проходит в формате отрядного спорт часа. Пройти на игру можно пойти, получив табличку у стенда *(достать бумажку из файлика)*. Игры проводятся только для одного отряда, где можно получить наклейки за победу. Выигрывает только один участник из отряда, который набрал больше всего наклеек *(для этого инструкторам нужно постоянно перемешивать команды внутри отряда).* При выигрыше победители получают чизкейк или торт.

***Ты участвуешь в заставке, играешь друида 1 (выносишь торт). Текст в приложении [7]***

**17:05 - 17:15 — Заставка «Предупреждение богини Дану»**

Локация:

**Описание:** В самый разгар веселья у феи Клиодны появляется интерес к быту деревню, из-за чего она говорит о своём желании друидам. К этому же моменту богиня Дану *(звучит только её голос)* призывает их вспомнить свои корни и обратить внимание на то, что для них действительно важно. После Дану сообщает, что завтра она вернется и надеется услышать ответы, иначе лес заберёт своих помощников-друидов и Клиодну обратно в лес.

***Ты участвуешь в заставке, играешь друида 1. Текст в приложении [8]***

**17:15 - 18:35 — Этап «Сокровища ирландской души»**

**Задача:** Изучить быт и культурную сторону деревни через практическое освоение навыков, а также понять их значение для сохранения культурного наследия.

**Описание:** После тревожных слов Дану в деревне воцаряется напряженная тишина. Старейшина собирает всех на центральной площади, где сообщает, что лес требует от них доказательств — доказательств того, что они достойны его даров. Они должны показать, что помнят свою историю, свои корни, поэтому предлагает пройтись по всем видам деятельности в деревне. Сам этап проходит в формате кругосветки по маршрутному листу *(смена станций каждые 15 минут).* После прохождения каждой станции дети получают штамп в специальный «паспорт путешественника», который выдает их второй инструктор, *который человек* по атмосфере. *У каждого ребёнка есть свой список прохождения локаций, который нужно пройти.*

***Не участвуешь в этом этапе, но прежде чем уйти в отрядную нужно раздать листы ярмарки и сообщить, чтобы они тратили на одну станцию по 10 минут времени.***

**18:35 - 19:05 — «Что значит быть ирландцем?»**

Локация:

**Задача:**

1. Провести рефлексию и осмысление ирландской культурной идентичности через призму личного опыта участников
2. Сформировать собственное понимание ценности культурного наследия Ирландии

**Описание:** После кругосветки дети собираются в одном из домов, которые им выделил отец-старик *(в своих отрядных)*. После чего они видят как друид и человек начинают спорить о том, что значит быть ирландцем. Дети по очереди берут осколок камня фаль, делясь своими впечатлениями и размышляя, как традиции могут жить в современном мире. Также дети получают конверт, в котором вопросы о деревенской деятельности или же, в целом, об ирландской культуре. Все вопросы построены не на фактологию, а на проблематику ирландской культуры. По сути говоря, этот этап проходит в формате свечки.

***Ты участвуешь в мини-заставки, играешь друида. Текст заставки и вопросы в приложении с комментариями [9]***

**19:05 - 19:25 — Ужин**

**19:25 - 19:35 — Заставка «Дорога в Дублин»**

Локация:

**Описание:** Все собираются на площади деревни, где появляется Дану. В начале друиды рассказывают, что деревенские люди помнят о своих корнях, но богиня обращает внимание на современные города, которые наверняка не помнят ничего о своих предках. Также она с грустью отмечает, как урбанизация стирает память о традициях. Как и в прошлый раз она грозит тем, что заберёт своих поданных друидов обратно в лес, но ставит условие, что им нужно узнать о важных личностях и событиях, который пережил ирландский народ. После этого один из инструкторов отправится в Дублин, но отец-старик сообщает, что прежде чем отправится в туда нужно посетить другие города Ирландии, в которых хранят память о своём прошлом. Также он просит писать ему письма, чтобы узнавать о жизни своих детей и всё ли с ними в порядке.

***Ты участвуешь в заставке, играешь друида 1 . Текст в приложении [10]***

**19:35 - 20:35 — Кругосветка «Дома памяти»** *(по 20 минут каждый дом)*

**Задача:** Исследовать ключевые исторические события Ирландии через призму личных и коллективных воспоминаний, формирующих национальную идентичность, развивая эмпатию и понимание исторической памяти народа.

**Описание:** Далее после сообщения Дану *(по предложению инструктора - человека)* дети ездят в четыре разных дома по карте, где живут семьи, по дороге в Дублин. В этих городах есть дома, в каждом из которых люди хранят свою боль и гордость Ирландии. После прохождения всех домов друид предлагает отправиться на празднование дня Святого Патрика.

**Последовательность прохождения домов памяти:**

1. Графство Корк; Локация:
2. Голуэй; Локация:
3. Дулин; Локация:

***Важно на забыть, что в последние пять минут проведения мира дети должны написать конверт для отца-старика Невинна, прежде прочитав письмо, которое выдает проводящий мир организатор. Конверты для написания детям ты выдаешь.***

**20:35 - 20:45 — Заставка «День Святого Патрика»**

Локация:

**Описание:** По прибытию в Дублин на площади появляются танцоры в народных ирландских костюмах. Они исполняют джигу под песню "Irish Rover". В разгар веселья появляется мэр Дублина Дохи де Роште, который объявляет о начале дня Святого Патрика и направляет всех на арт-пространства в Trinity College, Темпл-Бар, а также в Сити-Холл для прохождения конкурса на вечерний праздник в баре. Для этого они должны собрать все описания и фотографии в книгу о памяти великих мертвых ирландцев. После этого они могут пойти и обменять их у любых организаторов фестиваля для получения бесплатных билетов на праздник в бар.

***Не участвуешь в заставке***

**20:45 - 21:45 —** **Этап «Районы и кварталы города Дублин»**

**Задача:** Погрузиться в современную культурную жизнь Дублина через исследование его ключевых творческих пространств, знакомясь с биографией великих национальных героев и их вкладом в ирландское общество

**Описание:** Далее мы в качестве фестиваля продвигаемся в разные локации в Trinity College Dublin, Темпл-Бар и Сити-Холл, в которых доступны четыре зоны для прохождения. В каждой зоне есть три направления, которые передают тематику той или иной зоны. Также мы просим назвать знаменитых людей, которых они чтят и любят, а также их фотографии. Описания *(приклеиваем)* и картинки *(вкладываем в конверт)* мы вкладываем в сборник “Национальные герои Ирландии”.

**Последовательность прохождения миров:**

1. Сити-Холл; Локация:
2. Библиотека Тринити-колледж; Локация:
3. Институт Кино; Локация:
4. Темпл-бар; Локация:

**21:45 - 21:55 — Заставка «Вызов на кладбище Гласневин»**

Локация:

**Описание:** После у выхода из колледжа появляется Дану, которая сообщает, что в канун дня Святого Патрика граница между мирами тонка. У них есть возможность три попытки опознать души предков, чтобы доказать память о великих ирландских мертвых. Дети получают загадки о трех знаменитых ирландцах, чьи могилы им предстоит найти.

***Ты участвуешь в заставке, играешь друида 1. Текст в приложении [11]***

**21:55 - 22:25 — «Ритуал пробуждения»**

**Задача:** Закрепить информацию о великих национальных героев Ирландии и их вклад в развитие страны в игровом формате, развивая навыки дедукции

**Описание:** Далее дети отправляются на кладбище Гласневин. Для пробуждения мертвого им нужно прочитать обряд, который они нашли в Библиотеке и положить какой-то артефакт, который они получили в арт-пространствах или в доме памяти.

Всего 12 могил и отряд проходит по 3 могилам. После призыва пробуждается мертвым, он не называет своего имени, но он может ответить на три вопроса. Но в начале прочитает им описание своего персонажа, что даст им какую-то подсказку на определение личности. Играем в акинатор *(нужно понять, кто перед нами по его/её описанию)*.После правильного ответа душа мертвого освобождается и он улетает.

**Прохождение могил:**

1. Саша Маннин (Чарльз Парнелл); Локация:
2. Глеб Зуев (Святой Брендан); Локация:
3. Кирилл Сафронов (Артур Гинес); Локация:

***Текст биографии личности к могиле и ритуал пробуждения в приложении [12]***

**22:25 -22:35 — Заставка “Чествование духов”**

Локация:

**Описание:** Появляется Дану, которая узнаёт от друидов и от людей об успешном прохождении всех могил. После чего Дану даёт своё одобрение, чтобы друиды и духи могли оставаться в людском мире навечно. В честь этого друиды предлагают отправиться в бар, чтобы отметить два праздника *(одобрение о том, чтобы они остались в мире людей и день Святого Патрика).*

***Ты участвуешь в заставке, играешь друида 1. Текст в приложении [13]***

**22:35 - 23:10 — «Празднество»**

**Задача:**

1. Познакомиться с образами национальных ирландскими игр в пабах и венчания в игровой форме;
2. Закрепить полученные впечатления через участие в традиционных ирландских развлечениях и символически отметить завершение тематического дня, создавая памятные моменты для участников;

**Описание:** По прибытию в бар у них проверяют билеты и далее они оказываются на празднике, где проводятся множество игр. Кроме этого есть опция "венчания" в часовне, которая находится прямо около бара. В конце всего празднества будет проходить дискотека по истечению которой ведущий *(мэр-города)* предложит им, чтобы они повесили свои ленточки на арку.

1. ***Перед входом в бар нужно подойти к Путимычу - показать ему сборник и получить браслеты для прохода***
2. ***Нужно в самом конце выдать ленточки детям, чтобы они могли повязать об арку.***

**23:10 — Отбой**

### 

### **.Приложение:**

1. **Разделение детей на композиции**

В начале каждый отряд встает в круг, чтобы водить хоровод. Они водят хоровод под музыку с завязанными глазами, повторяю определенный стих:

*Когда с отчизною своей прощались мы,*

*Взволнованным очам в последний раз предстали*

*Зеленые луга, прекрасные холмы,*

*Тропинки, родники, пленительные дали,*

*Крутые берега, обширные леса.*

*Где тихо спят ветра, иных забот не зная,*

*Где на ветвях лежит жемчужная роса…*

*О Эрин дорогой! Земля моя родная!*

*Но все же сердце пусть сожмет клешня тоски,*

*Пусть нет прекраснее земли на целом свете,*

Прервав движение, проводящий аккуратно выводить одного из участников в центр. Вокруг него лежит четыре предмета, которые ассоциируются с определенным существом:

Келпи: кувшин с водой

Лиан Ши: музыкальный инструмент ( в идеале арфа или лира), перо и чернила

Пука: подкова, урожай

Сидхе: серебряные колокольчики, камни

***Ребенку нужно выбрать один из предметов, после ему выдается установка одного из существ.***

1. **Фуин Мак Кумал и Лосось Знаний.**

В былые времена Ирландией правил Кормак, сын Арта, и был он гостеприимным правителем. Его дом всегда был открыт, и многие слуги жили в его замке, и поэтому, как и у многих современных правителей, его расходы превышали как его наличные деньги, так и его скудные запасы, и он ломал голову над тем, как обеспечить мясом и крепким напитком тех, кто чтил его достоинство, питаясь за его счёт.  
В конце концов, самый очевидный способ, который может прийти в голову любому правителю, желающему возвыситься, — это начать войну с одним из своих соседей.  
Итак, у Фиахадда Муллиатана, короля Мюнстера, были обширные пастбища на берегах реки Суир, которые и по сей день славятся своей плодородностью и известны под названием «Золотая жила». Кормак с тоской смотрел на эти изобильные равнины, убеждая себя, что, если бы он когда-нибудь завладел такими землями, ему никогда не пришлось бы довольствоваться вырезкой или куском говядины на своём столе. Поэтому ему следовало отправиться на войну, но, с другой стороны, Фиахад из Мюнстера был могущественным и мудрым правителем и ценил эти земли превыше всего, а его весёлые люди из Ормонда и Десмонда любили сражаться так же, как и их потомки по сей день.  
  
В этом затруднении Кормак обратился за советом к друиду, который был каледонцем, ибо даже в те далекие времена шотландцы любили заграничные путешествия и были повсюду под рукой, чтобы дать совет тем, кто мог за это заплатить; и он, будучи чародеем и хранителем древних пророчеств, рассказал королю, что в одной из тех рек, что текут под землей в западной стране, ныне называемой Майо, и недалеко от той высокой горы, которая теперь называется Кроаг Патрик, водится лосось, который, если его поймать и съесть, передаст такую мудрость, доблесть, что он никогда не устанет. и да будет удача пожирателю, что с этого дня слава и процветание будут сопутствовать ему во всех его войнах. Вы можете быть уверены, что Кормак, следуя всем указаниям своего советника, не теряя времени отправился на рыбалку в Коннахт. Он добрался до берегов реки, берущей начало в горной цепи, окружающей скалу Кроаг-Патрик, и, следуя вдоль этой реки по плодородной долине, в конце концов добрался до места, где бурный поток впадает в страшную пещеру и исчезает, чтобы больше никогда не появиться на поверхности. Неизвестно, ищет ли он каким-то неизвестным путём глубины океана или погружается в недра земной бездны, чтобы охладить бушующие в ней центральные пламена.  
  
Рядом с пастью поглощающей всё пещеры находится тёмное глубокое озеро, где поток, словно в ужасе, кружится в стремительных водоворотах, и здесь, среди множества рыб, предположительно, проводил свои дни Лосось Знаний. На берегах этого озера Кормак и его советник-каледонец проводили день за днём, и им не приходилось жаловаться на отсутствие развлечений, ведь они ловили много прекрасной рыбы и жарили её на углях, которые разводили на берегу. Но Кормак по-прежнему ничего не понимал, и в конце концов ему так надоела рыба, что она стала вызывать у него отвращение, и милезийский монарх начал вздыхать по жирной баранине, которую можно было раздобыть на обширных пастбищах Тары.

В конце концов рыба была выловлена с такой скоростью, что, даже обладай он мудростью Соломона, он не смог бы попробовать каждую из тех, что были пойманы в этом многолюдном пруду. И вот он и его советник решили сделать выбор и, применив произвольные принципы физиогномики к рыбе, осмелились выбросить некоторых обратно в реку, в то время как другие, более упитанные и симпатичные, были удостоены чести быть запечёнными. И здесь, как мне кажется, благоразумие короля и его друида не проявилось, ибо часто в уродливых головах скрываются вместительные мозги, а в гладкой коже — блестящий интеллект. Так и случилось здесь: однажды вечером была поймана маленькая рыбка — бедная, длинная, тощая, измождённая, с крючковатой мордочкой, совсем такая же, какую браконьер подстреливает при свете горящих картофельных стеблей тёмной октябрьской ночью. Кто бы мог подумать, что кто-то, у кого есть выбор, станет питаться измождённым лососем? Итак, эту ни на что не годную рыбу выбросили на берег, предоставив ей самой решать, стоит ли ей прыгать и извиваться, чтобы вернуться в реку; и как раз в тот момент, когда она собиралась прыгнуть в реку, праздный «горсун», наблюдавший за ней, поймал её за жабры и сказал себе: «Хотя она и недостаточно упитанна для королевского стола, она может пригодиться мне».. Итак, выбрав укромное место за скалой, прямо у входа в пещеру, он развёл костёр и принялся жарить рыбу. Теперь пришло время рассказать, кто этот *мальчик* Несомненно, с того дня и по сей день Ирландия не могла сравниться с ним. Это был не кто иной, как знаменитый Финн, сын Кумала и внук Трейна Великого, которого послали на эти берега Западного моря из его родных чертогов в Алмуине, чтобы спасти его от чар племени Морни, желавшего лишить его жизни. Там он жил, охотясь на этих диких холмах, и там же он мог бы умереть, не ведая и не помня себя, если бы не обстоятельства, о которых я сейчас расскажу. Поэтому он может благодарить судьбу за то, что не был так привередлив в выборе рыбы, как король Кормак. Итак, разожёгши костёр, он недолго думая положил на угли живого лосося, потому что, увы! охотники, как и повара, мало задумываются о боли, которую они могут причинить птице или рыбе. И вот, недолго пробыв на раскалённых углях, бедное животное покрылось большим волдырём от жара на своей прежде блестящей и серебристой стороне. Фюин, глядя на жарящегося лосося, беспокоился не из-за его страданий, а из-за того, что все питательные соки его дичи сгорят в огне, если волдырь увеличится. Итак, прижав к нему большой палец левой руки, он заставил его лопнуть, и, почувствовав жжение в пальце, сунул его в рот, чтобы охладить. И о, какая перемена! Тот, кто до этого момента был так же мало озабочен знаниями, как и заботами, и, как говорится, «не знал Б от копыта быка», в тот момент, когда его палец оказался между зубами, почувствовал себя мудрым и предусмотрительным, как будто ему было сто лет. Перед его глазами промелькнули все его будущие победы, все неудачи его врагов и все его собственные достижения, и он ясно увидел, что Ирландия и Каледония будут греметь его славой и обе будут соперничать за честь дать ему жизнь.

Так случилось, что Фуин Мак Кумал, а не король Кормак, оказался на Лососе Знаний, и мне не хватит ни времени, ни вашего терпения, чтобы пересказать все его последующие славные деяния.

1. **Заставка «Дары богине леса»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

ДАНУ

ОТЕЦ-СТАРИК

ДРУИД1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

ДРУИДЫ-ТАНЦОРЫ

Локация: Поле, где проходили мастер-классы.

*Дети, только что получившие благословение древнего Древа, собираются на месте, где проходили мастер-классы, чтобы услышать важное сообщение от богини Дану. Далее выходят друиды (театралы), один из друидов выступает вперед и говорит.*

ДРУИД 1: Духи Леса! Вы прикоснулись к корням Вечности, вы вложили частицу своего сердца в священную почву! Сила Древа теперь струится в ваших жилах, как сок весенней березы! Но знание – это семя, а сила – это росток. Чтобы они взошли и расцвели, их нужно окропить древней мудростью и благословением самой Сердцевины Леса! Пришло время воззвать к Той, Кто старше гор, Кто дышит жизнью в каждую травинку, в каждую каплю росы! Пришло время почтить Богиню Дану!

*Далее театралы танцуют танец, под конец которого друид-ведущий говорит*

ДРУИД 2: Дагда, Луг, Нуаду! Открой врата! Впусти свет! Приди, Богиня Леса! Приди со своим благословением!

*После этих слов на поляне появляется богиня Дану.*

ДАНУ: Встаньте, дети Леса. Встаньте, верные стражи. *(Друиды медленно выпрямились)*. Я слышала зов. Я чувствовала биение новых сердец, принявших Искру Жизни от Древнего Корня. Я видела ваши дары – не просто глину и дерево, но терпение, любопытство, ловкость ваших рук и свет вашего разума. Вы отвечали на вопросы Древа – не просто вспоминали слова старых легенд, но слышали эхо Лесной Песни, понимали язык Зверей и Трав. Вы доказали, что достойны. Сила, что теперь теплится в вас – это не дар без ответственности. Это семя. Это ключ. Ключ к пониманию языка, на котором говорит этот Лес. Шепот ветра в соснах – это не просто шум. Пение ручья – не просто вода. Перекличка птиц на заре – не просто крики. Это речь. Речь мира, живого, дышащего, чувствующего. И теперь... вы начинаете слышать. Вы начинаете понимать. Вы – не гости в этом Лесу. Отныне вы – часть его. Часть его магии, его памяти, его вечного круговорота жизни.

ДАНУ *(говорит чуть серьезнее, но не суровее)*: Эта сила – дар и доверие. Доверие Леса к вам. Используйте ее с мудростью. Помните: вы не повелители, вы – часть целого. Помогайте слабым росткам пробиться к свету. Направляйте заблудших жуков на верную тропу. Защищайте хрупкое равновесие, ибо в нем – жизнь всего сущего. Ваши новые умения – это инструменты не для власти, а для гармонии. Для слушания. Для помощи. Для...

Ее слова прерывает резкий, пронзительный крик.

ГОЛОС *(из чащи леса)*: ПОМОГИИИИТЕЕЕ! РОДНЫЕ! ЛЮДИИИ ДООООБРЫЕЕЕ! ПОМОГИИИТЕ!

*После этого выбегает отец-старик, который нагло перебивает богиню. Он упал на колени перед ней и друидами, протягивая к ним дрожащие руки.*

ОТЕЦ-СТАРИК: Помогите... Ради всего святого... Спасите! Они... мои детки... малые... Убежали! В лес темный убежали! За грибами, говорили... только глянуть... а я прикорнул... старый, глупый! Проснулся – нету! Ни крика, ни следа! Искал... звал... о Дану... Лес... Лес-то нынче... Неспокойный он! Шепчет что-то... недоброе! Тени ходят не те! Звери... звери молчат, попрятались все! Чую я, беда! Не найду их один! Сгинут мои ласточки! Сожрет Лес темный! ПОМОГИТЕ НАЙТИ ИХ! УМОЛЯЮ! ПОМОГИТЕ БЕДНОМУ СТРАРИКУ!

ДРУИД 3: *(Шаг вперед, с поклоном к Дану)* Великая Мать! Видишь ли ты в его глазах лишь тень рода людского, что рубит дубы и пугает зверя? Взгляни глубже! Это страх отца, чьи птенцы невинны, как первые ростки! Они не несут вины предков! Помочь им – защитить саму чистоту жизни в Твоем царстве!

ДРУИД 4: (Также выступает, голос твердый, убедительный) О Дану! Лес стонет не только от зла, что бродит в тени... Он стонет от их страха, детского и чистого! Их слезы и крики – как яд для корней! Найти их, вернуть отцу – значит успокоить эту боль, исцелить ту рану, что сейчас зияет в гармонии Твоего мира! Отказ... лишь усилит боль!

ДАНУ (Ее лицо стало серьезным, почти суровым): Коль правду говоришь, старик. Лес... стонет. Что-то нарушило его сон. Тихое зло бродит по тропам, пугая зверей, шепча ядовитые слова в корни. Тени сгустились там, где им не место. (Она медленно перевела взгляд на склонившегося старика, потом – на своих друидов). Не время для праздности. Жизни детей этого доброго человека висят на волоске. Лес темный и коварный для тех, кто не знает его языка, кто не слышит его предостережений.

Эймон, Брайан, Фиона, Киран! Вам идти. С этим человеком. В сердце тревоги. Ищите следы. Слушайте Лес. Читайте знаки на земле и на коре. Защищайте его. Верните потерянных птенцов в гнездо. А вам, юные Духи Леса... Вам предстоит первое испытание вашей новой силы. Первый шаг на пути служения гармонии. Отправляйтесь и найдите чадов этого отца!

1. **Решение прохождения квестов**

**Квест №1: «Болота»**

**Цель:** Усыпить трёх фоморов и забрать глаза Боллора.

**1. Первый фомор (хорошее чутьё)**

* **Способность:** Превращение в животное (например, змею или лягушку, обитающих на болотах).
  + Провести ритуал, назвать животное и проползти незаметно.
* **Альтернатива:** Использовать **гипноз шепотом**, если фомор человекоподобен (но рискованно, так как он может заметить).

**2. Второй фомор (острый слух)**

* **Способность:** Создать свет (отвлечь фомора вспышкой).
  + Читаем заклинание, включаем шарик — фомор на секунду теряет ориентацию.
* **Дополнительно:** Усыпить песней, если он человекоподобен.

**3. Боллор**

**Тактика:** Прятаться в «трясине» (огорождениях), когда он поднимает веки.

* **Финал:**
  + Забрать глаза (можно **усыпить**, если он сопротивляется).

**Квест №2: «Настоящее желание»**

**Цель:** Усмирить Турх Труйда, получить горшок лепрекона и загадать желание.

**1. Усмирение вепря**

* **Способность:** Разговор с животными (превращение + отыгрыш).
  + Провести ритуал, назвать "кабан" и уговорить его.
  + **Ключевая фраза:** «Мы расколдуем тебя, если ты перестанешь вредить лесу».

**2. Поимка лепрекона**

* **Тактика:** Заманить горшком, окружить (хоровод).
* **Выбор желания:**
  + **Оптимально:** Сначала расколдовать кабана → лепрекон даст подсказку из уважения.
  + **Если спросить про мальчика:** Турх Труйд разозлится, но информация будет.

**Концовка:** Лепрекон направляет к **склепу героев**.

**Квест №3: «Склеп героев»**

**Цель:** Узнать историю героев, получить меч Фрагарах.

**1. Проход мимо банш**

* **Способность:** Создать свет (освещать путь).
  + Банши слепы, но слышат — **двигаться тихо**.

**2. Исследование склепов**

* **Порядок:**
  1. **Финн Маккул** (сосал палец для мудрости).
  2. **Кухулин** (герой, чей дух выдаёт квест).
* **Действия:**
  + Собрать разбросанные кусочки легенды в правильном порядке.

**3. Возврат меча**

* После рассказа дух вспоминает себя (Кухулин) → даёт благословение.
* **Финал:** Меч указывает, что дети ушли к **озеру Шелки**.

**Квест №4: «Слёзы Шелки»**

**Цель:** Вернуть шкуру подруге Шелки, получить подсказку.

**1. Вызов Шелки**

* **Способность:** Гипноз шепотом (заставить одного ребёнка заплакать).
  + Шепчет на ухо: «Представь, что потерял самого дорогого друга».

**2. Поиск подруги**

* **Мелодия:** Напевать, чтобы найти дом колдуна.

**3. Возвращение шкуры**

* **Способность:** Гипноз шепотом (колдун).
  + Шепчем заклинание + приказ: «Покажи, где шкура».
* **Финал:** Подруга возвращает облик → даёт шифр о **следующем квесте**.

1. **Заставка «Долгожданная встреча»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

КЛИОДНА

ЧЕЛОВЕК 1

ЧЕЛОВЕК 2

ЧЕЛОВЕК 3

ЧЕЛОВЕК 4

*(Заставка начинается с веселой суматохи. Пропавшие дети с визгом и смехом носятся по поляне, играя в жмурки. В центре - Клиодна, с завязанными глазами, ловит их. Кто-то из пропавших детей кричит: «Холодно!», «Горячо!», «Не тут я!»)*

КЛИОДНА: *(рассмешившись)* Ох, ускользаете! Шуршите листьями, волнуете траву... но ветерок мне нашептывает ваши шаги! Вот же ты! *(Поворачивается и хватает одного из детей за руку).* Поймала! Теперь ты водишь! *(Снимает повязку)*.

*(Пойманный ребенок, смеясь, берет повязку. Дети снова рассыпаются, готовясь к новому раунду. В этот момент на поляну решительно выходит группа духов вместе с друидами. Дети затихают, смех стихает).*

ДРУИД 1: Мир поляне и духу ее, Клиодне! Мир вам, юные следопыты и... возвращенные птенцы. Рад видеть всех целыми и невредимыми. (Он кланяется Клиодне, прикладывая руку к сердцу). Благодарю тебя, Хранительница Солнечных Лужаек, за приют и заботу о заблудших.

КЛИОДНА: О! Страж Древних Троп! Твои шаги были тихи, как падение ночной росы. Ты прервал битву! Как вы, люди, называете их?... Жмурки, точно… Битву жмурок. Эти человеческие детеныши... такие шумные, такие теплые! Они рассказали мне о своем мире... о шумных «городах», о железных птицах, что ползают по камню, о сладких словно нектар «мороженках»!

ДРУИД 2: Мир людей полон чудес, Клиодна, иных, нежели наших лесных. Но он... сложен. Шумен. Быстр. Не всегда безопасен для лесного сердца. Твоя магия крепка здесь, среди корней и шепота листьев, но будет хрупка среди каменных глыб и толп людей.

ДРУИД 3: *(Обращаясь к Клиодне, мягко, но настойчиво)* И твое место здесь, Хранительница. Солнечные Лужайки нуждаются в твоем свете. Ты – душа этих мест. Шелест листьев – твоя кровь, соки вековых дубов – твоя сила. Ты не можешь просто... уйти. Мир людей – это иной поток, он может унести тебя далеко от твоих корней.

КЛИОДНА: Я знаю... Я чувствую зов корней, пение ручья, дыхание каждой травинки. Они часть меня. Но... Разве понимание одного мира должно означать неведение другого? Эти «птенцы»... они мои друзья теперь. Я слышала их смех, делилась с ними светом светляков! Я сильная! Разве мой свет не может быть крепче камня? Разве мое знание леса не поможет мне найти тропу среди чужих стен? Я не хочу покидать Солнечные Лужайки навсегда! Я хочу... увидеть. Увидеть города, попробовать «мороженку», понять, как живут люди без шепота деревьев в крови. Ненадолго! Я буду осторожна, как лиса на чужой тропе! Разве познание – не тоже сила? Разве не сделает оно меня лучшей Хранительницей, знающей не только лес, но и тех, кто живет за его опушкой?

ДРУИД 4: Желание познать – это тоже дар Леса. И сила её... да, она велика здесь. Если уж она смогла уберечь этих шумных птенцов... Если твоё желание так сильно, Хранительница Солнечных Лужаек, и ты понимаешь риски... Мы, стражи границ, могли бы проводить тебя. Ненадолго. Показать те уголки мира людей, что, возможно, не погубят твое лесное сердце с первого взгляда.

1. **Текст словесной игры**

**1. Атмосферный ввод**  
  
Ну вот и все. Кажется, наше пребывание в этом полном загадок, в каких то местах даже опасном, но при этом завораживающем лесу подходит к концу, ведь отец, который попросил нас о помощи, не находит себе места и с каждым часом все больше впадает в отчаяние, думая, где его любимые дети. К счастью, они нашлись, и нужно скорее идти в деревню возвращать пропажу! Еще буквально десять минут на сборы, и мы выдвигаемся. Нужно сказать, что путешествие может быть не из простых, ведь кто знает, какие трудности придется нам преодолеть по пути, да и придется ли вообще. А главное, кто или что поможет нам дойти до деревни без прошествий?  
Друзья мои, я пойду с вами! Уж так мы с вами сблизились, столько приключений пережили, что и расставаться не хочется! - Сказал один из друидов. А ты пойдешь с нами? - Обратился он ко второму друиду, приверженцу богини Дану.  
Я очень извиняюсь, но нет, я не пойду. Не поймите меня неправильно, я не иду не потому, что не имею такого желания, а потому, что я не могу просто так покинуть лес, богиня Дану меня накажет. Я помог вам найти пропавшего ребенка, но, к сожалению, я не смогу получить разрешения от богини на то, чтобы провести его до туда, где он живет.  
Вам стало немного грустно, ведь сейчас придется проститься с тем, кто стал для вас верным союзником, можно даже сказать, другом. Однако, мне очень не хочется оставлять вас один на один с трудностями, поэтому я хочу вам немного помочь. Я дару вам осколок древнего камня Менгира, который мы также называем “Камень мудрости”. Этот камень - ваш самый надежный помощник в путешествии. Достаточно просто попросить его о помощи в трудную минуту, и он подскажет вам верное решение. Запомните, если вы увидите свечение, исходящее от камня, значит, вы, скорее всего на верном пути, а чем ярче будет исходит свет, тем более верное решение вы принимаете.  
Поблагодарив друида за такую ценную помощь и душевно попрощавшись с ним, мы вышли в путь. Удивительно, но сегодня ни одного облачка на небе - солнце из-за этого светит ярче обычного, и словно предзнаменует, что наше путешествие к деревне пройдет без происшествий и мы спокойно дойдем до пункта назначения, вернув отцу его драгоценного ребенка. Очень хочется верить, что это окажется правдой.  
  
**2. Пещера**Одна есть только проблемка, мы совершенно не знаем, куда нам идти. Как же нам понять, в каком направлении двигаться?  
  
НУЖНО СДЕЛАТЬ: Достать камень  
  
Точно! Слава богу, память у нас не как у рыбок, и мы помним о камне, который дал нам приверженец Дану. Друид, который пошел с нами, достал камень из сумки и, тщательно потерев его, словно направил по ветру. Вдруг, из камня вылетел большой пучок белого, как небеса, света, словно от гигантского фонаря. Луч быстро полетел по закругленной траектории и оборвался на темной пещере, видневшейся за деревьями. Что же, кажется нам предстоит путь туда, ведь камень говорит только истину, а значит этот путь - единственный верный. Удивительно, какой интенсивный свет смог выдать камень. Возможно, это как-то поможет нам в будущем, чтобы увидеть хоть что-нибудь в темноте. Друид спрятал камень обратно в сумку, чтобы не потерять, и мы, запомнив путь до пещеры, выдвинулись туда.  
Десять минут ходу, и мы вошли туда. Пещера оказалась не такой темной, как казалась изнутри: ее пути более-менее просвечивались солнцем, а в самых потаенных и затемненных углах висели самодельные факелы. С одной стороны это и хорошо: светло и не надо бояться летучих мышей, с другой, наличие подобных вещей в пещере свидетельствует о том, что в ней кто-то жил или живет прямо сейчас, что не радовало нас.   
Однако, мы столкнулись с другой трудностью. Пройдя немного вглубь пещеры мы поняли, что путь простым не будет: перед нами показались три развилки, слабо освещенные факелами. Нужно выбрать куда идти, а не то, выбрав какой-нибудь неправильный путь, мы как минимум потеряем время, а как максимум потеряемся. Вот бы что-то помогло выбрать нам правильный путь, но нужно решиться, куда нам идти.  
Какой путь вы выбираете? Первый, второй или третий  
  
ЕСЛИ: Выбирают просто наугад  
**ТО (проговаривая этот кусок текста):**Итак, маршрут выбран, но правильный ли он? Кажется, выясним мы это лишь пройдя по маршруту. Пройдя по темному коридору, освещенному лишь парочкой факелов, вы вышли… обратно на развилку, откуда и начали свое путешествие по пещере.   
Что за черт? Так, кажется нам надо выбрать новый путь… или понять, где мы свернули не так на старом…  
**Повторять дальше такую же схему со всеми маршрутами, если не используют камень, что идут по ним и возвращаются в самое начало.**  
  
ЕСЛИ: Использовали камень   
**ТО (проговаривая этот кусок текста):**Точно, у нас же есть камень! Возможно, он подскажет нам, какую из развилок выбрать. Друид опять достал камень из своей сумки, и камень без всякой задержки указал на единственный верный путь. Ну что же, пойдем туда…  
  
  
**ПРОДВИЖЕНИЕ:**Вы долго двигались по узкому ответвлению пещеры. Оказалось, что вы все это время не видели маленького пути, скрытого от вас грудой камней, на который вам указал камень. Он был единственным верным и, не замечая его, вы ходили, по сути, кругами по пещере. Ну, ничего, главное, что теперь вы знаете куда двигаться.  
 Было страшновато, то и дело на стенах пещеры виднелись различные насекомые, а в один момент на кого-то даже прыгнул маленький паучок (мастер кидает игрушечного паука на одного из игроков).  
К счастью, паукообразное было повержено и бесславно раздавлено ботинком, и мы смогли дойти до конца туннеля без происшествий, из которого виднелось большое пустынное пространство, слабо освещенное факелами. Но даже так, при слабом свете, было видно, как высоко находится потолок этого помещения: мы были внутри среднего размера горки. В этот момент словно все забыли, что опасность может быть там, где ее никогда не ждешь, и, плененные красотой, разбрелись по гроту: кто пошел смотреть на растения, кто пошел испить воды из ключа, одним словом, каждый нашел себе маленькую группку и общий строй, двигавшийся к выходу, разделился.  
В конце помещения виднелся выход наружу. Очевидно, вам нужно было туда, ведь других выходов просто нет. Но, не успели вы сделать и нескольких шагов к выходу, как словно кровь застыла в жилах. Почти все из нас, почему-то, остановились на месте, потеряв, как будто-бы, способность передвигаться, и лишь двое из нас все еще двигались к выходу. Но и они встали как вкопанные от страха, ведь с их друзьями происходила какая-то мистика. Вдруг, словно из ниоткуда, послышался голос:  
Эй-вы, букашки. Вы что, посмели нарушить наш покой? Мы просто так вас не отпустим!!  
Послышался грохот и, как будто-бы, прямо из отверстия в стене вышли два огромных существа. Мы узнали их, это были **Фоморы**. Мы встречали их сородичей ранее, только в этот раз они, словно, были еще более исполинской величины. Что же они с нами сделают? Эх, не видать нам, кажется, выхода отсюда, так здесь и останемся.  
Не бойтесь, букашки! Мы вас давить не будем. Но наказать вас за то, что вы вошли в нашу обитель, нужно, поэтому мы с вами, если выражаться по-простому, поиграем.  
К тому же, видели мы, как вы разбрелись по пещере, как только в нее зашли. Это непорядок: мы, Фоморы, всегда делаем все дружно и вместе и не терпим разделенности, так что наша игра покажет, насколько вы цените друг друга. Если сможете победить в этой игре и доказать, что вы дружны- отпустим вас, а нет - так нет.  
Какие к черту игры? Ладно, спорить с ними точно не надо, а то окажемся у них в желудке, будем играть по их правилам.  
Мы заморозили всех вас, кроме двоих, с помощью наших чар. Сейчас мы расставим вас в две шеренги, а тех, кого мы не заморозили, это вот ты и ты **(дотронуться до этих детей)**, мы поставим напротив каждой шеренги, по одному на каждую. Ваша задача - по рукам угадать, кто стоит перед вами. Как только вы назовете имя вашего друга, тогда он сразу разморозится, мы жульничать не будем, в этом плане все честно, а угадывать вы можете, пока мы не скажем вам, что время закончилось. Как только угадали одного, можете переходит к следующему человеку из шеренги. Ну что, готовы?  
**(Как говорят “Да”)** Сейчас мы расставим вас и как только скажем “Начали” так можно будет и начинать.  
Да, испытание не из простых. Возможно, что-то могло бы помочь нам победить в нем легче?   
Великаны говорят “Начали” и испытание начинается.  
  
МОЖНО: Использовать камень  
ТОГДА: Мастеру нужно сказать, что игрок, угадывающий людей из отряда, может задать один фактологический наводящий вопрос. На этот вопрос человек, которого угадывают, должен шепнуть ответ на ухо мастеру игры, после чего мастер передаст ответ угадывающему.  
  
Если ничего не используют, тогда игра проходит по обычному, без вспомогательных факторов для игроков. По ходу игры великаны говорят, смогли ли угадать человека и разморожен ли он.  
  
**КОГДА ИГРА ЗАКОНЧЕНА:  
  
(Великаны)** Ну молодцы, все ваши друзья разморожены, и вы смогли рассеять все наши сомнения и доказать нам, что вы дружны! Можете двигаться дальше, впредь не тревожьте нас больше!   
  
Совершенно ошеломленные встречей с Фоморами, мы направились к выходу. Да, хочется отдохнуть после такого, но времени нет, нужно скорее двигаться в деревню, а то можем и не успеть до заката. Выйдя из пещеры, мы были ослеплены ярким солнечным светом, которого не видели уже час. Как хорошо иногда прозреть!

**3. Дом Ведьмы Кайлих.**Время течет неумолимо, а значит надо двигаться. Осталось только понять, куда! Вышли вы на огромное полей, с не менее огромным количеством гектаров занимаемой им площади. Но, это еще не самое плохое. Пока вы были в пещере, снаружи начался ужасный ливень, молнии слепят вас, а гром, не ровен час, лишит вас слуха.  
Что ж, нужно думать, как выбраться из этой ситуации. Путей от поля слишком много, и проверять каждый - просто нецелесообразно, к тому же, в такую грозу.  
Смотрите, смотрите! Я вижу дом! Может зайдем туда и спросим дорогу, там же, наверное, местные живут? К тому же, переждем грозу.  
И вправду, немного левее поля стоял черный дом с треугольной крышей. Все решили, что это хорошая идея и так мы сможем сэкономить время. Через 5 минут вы уже стояли у крыльца дома и, собрав уверенность в кулак, постучались в его дверь.   
-Кто там?  
Женский голос, немного скрипучий, раздался из-за двери. Вы ответили, что Вы - путники, который заблудились и ищем дорогу.   
- А, путники? Ну, хорошо, хорошо, сейчас я вам все подскажу. Только может зайдете для начала?  
Обрадованные добротой бабушки, живущей в доме, вы зашли и увидели перед собой старушку в черном, словно монашеском, одеянии. Она добрым жестом пригласила вас к столу, вы немного насторожились, но все же прошли…  
Сейчас, сейчас я все вам расскажу-покажу, чаек сейчас поставлю и побеседуем с вами  
Гостиная комната бабушки была непримечательна. Тусклые, темные стены. Деревянная мебель, словно специально в тон подобранная стенам. Украшали убранство только полки на которых стояли разные безделушки: цветы в горшке, коробочка с бижутерий и… о боже, что это….  
Вы увидели на одной из полок заспиртованную голову собаки в банке. Зрелище, надо бы сказать, тошнотворное. Зачем бабушке подобные вещи в доме? Скорее всего, она не та, за кого себя выдает. Но, когда вы поняли, что надо бы потихоньку уходить, было уже слишком поздно…  
Вот вы и попались, голубчики. Я так полагаю, знание верного пути вам уже точно не понадобится, ведь отсюда вы уже не выберетесь ХАХАХАХАХАХАХАХА.   
Старуха сделала резкий жест руками, и у всех вас словно земля пропала из под ног, на секунду вы потеряли сознание.  
  
Вы очнулись в полной темноте, в каком то помещении, в котором так и пахло ужасной сыростью. Вдруг, знакомый голос донесся откуда-то сверху, через бетонные стены:  
  
Ну что, неудачники, сладких снов! Жить вам недолго осталось. Сейчас я соберу кореньев в лесу, разных других ингредиентов, а после и вы станете главным ингредиентом моего зелья. Слышала, что из волшебной животины получаются отличные настоечки!  
Теперь уж нет сомнений, старуха - псих. Друид понял совершенно точно:  
Кажется, я знаю, кто эта старуха. Она ведьма, самая натуральная, в наших краях их называют Кайлих, и говорят, что они особо жестокие и беспощадные к своим жертам.  
Да уж, не хочется быть сваренным заживо. Надо бежать отсюда и побыстрее, но, для начала, хотелось бы осмотреться, а то там, где мы сидим, кромешная тьма и совершенно ничего не видно.  
  
НУЖНО: Использовать камень  
  
Друид достал осколок из сумки и тщательно потер его своей ладонью.   
И, о чудо, камень засветил с еще большей силой, чем ранее! Как же нам повезло!   
Как только появился свет, вы сразу начали в спешке осматриваться в поисках выхода из помещения. Старуха, судя по всему, закинула вас в подвал своего дома какой-то неведомой магией. Выход из подвала закрыт огромными ставнями, на каждой из которых висит по большому стальному замку. Ломиться туда бесполезно.   
Другого выхода не видно, но стоит все же изучить помещение.   
Судя по всему, здесь, в этом подвале, Ведьма и варит свои зелья, ведь тут по полочкам аккуратно расставлены котлы и ингредиенты для снадобий. Одним словом, ничего, что могло бы нам помочь. Отчаяние настигло вас, вы сели на пол и уже готовы были заплакать. Вы заметили маленькую дыру между стеной и полом, предательски похожую на выход, но слишком маленькую для вас. Вот бы вы были поменьше.  
  
Вдруг вы заметили, как желтые глаза появляются из темного уголка подвала. Громкое “Мяу” раздалось с оглушающим звоном. Вы опешили. В свете камня показался кошачий силуэт  
  
Не переживайте, друзья мои, вы не первые кого эта старуха хочет превратить в отвар. От вас исходит позитивная аура, я чувствую, что вы существа хорошие и помочь вам не грех. Забыла представиться, я - Кат-Ши.  
  
Какое спасение! Вы уже встречались ранее с волшебной кошкой Кат-Ши, и знаете, что она может стать для вас сильным союзником!  
  
Эх, бедолаги, слушайте внимательно, что делать, чтобы спастись. Видите вон ту дыру в стене? Вы сможете выбраться через нее наружу, если станете меньше. Как это сделать, очень просто! Мы приготовим зелье уменьшения!  
Достаньте книгу зельеварения вон с той полки и найдите в ней нужный рецепт.  
  
Вы бегом побежали к полке, открыли книгу и быстро нашли рецепт зелья уменьшения, но, есть одна проблемка, он написан на непонятном для вас языке зачарований…  
  
Ой, да, совсем забыла, что он на сложном языке! Не переживайте, сейчас я все вам переведу. Готовы слушать рецепт? **(Игроки говорят “Да”)**Слушайте внимательно, зелье нужно варить именно в таком порядке, в каком оно описано здесь иначе ничего не получиться.  
Рецепт зелья звучит так:  
  
1. Закиньте в кипящую воду 1 КРУГЛЫЙ ЗЛОКОРЕНЬ  
2. К нему сразу же закиньте 3 КУБИКА КВАДРАТНОГО РАБАДОНА  
3. Потрите в руках и закиньте к получившейся субстанции ТРЕУГОЛЬНЫЙ ФИЛАКТЕРИЙ  
4. Залейте в котел 1 ЧАШКУ ЖИДКОГО СТРАДАНИЯ  
5. Приправьте зелье 3 ЛОЖКАМИ РАССЫПЧАТЫХ СЛЕЗ.  
  
Когда варите зелье, не забывайте называть вслух ингредиенты, которые кидаете в котел, иначе зелье не сварится!  
  
Как только кошка перестала оглашать рецепт, свет от камня, внезапно, исчез. Кажется, он иссяк и ему нужно восстановить магические силы.  
  
О нет! Кажется свет погас! Придется поискать все в темноте, но не вижу ничего страшного, ведь каждый из ингредиентов обладает своей формой и вы сможете найти их на ощупь. Знаю, что ведьма расположила из равномерно по двум столам, которые стоят противоположно друг другу с разных концов комнаты, и положила их в корзинки так что ищите там. А после все нужно будет закинуть в котел, который стоит в краю подвала.  
Как только найдете все ингредиенты, договоритесь о том, кто и что кидает в котёл, чтобы соблюсти последовательность и сварить зелье. Тогда вы и сможете выбраться. Запомните, если надо, я могу в любой момент повторить для вас рецепт зелья.  
Вперед!  
  
Игроки ищут ингредиенты. Им разрешено переговариваться между собой, чтобы понять, все ли у них ингредиенты найдены. После того, как они поняли, что все нашли и поняли какие ингредиенты у них в руках, они подходят и варят зелье в определенной последовательности. обязательно называя продукты которые они кидают.  
Если они не назвали продукт, или кинули неправильный по последовательности продукт, котел буквально выплевывает ингредиент в ожидании правильного.  
  
**КОГДА ЗЕЛЬЕ СВАРЕНО:**Наконец-то! Котел, словно злясь, закипел красной жижей. Друид, поняв. что зелье готово, схватил ближайшую склянку, которая была под рукой и налил противно пахнущее зелье в нее. Но, что же делать, надо пить, иначе не спасемся!  
Каждый из вас выпил по глоточку зелья, оно оказалось не таким уж и противным на вкус, как вы сразу начали уменьшаться в разы, и вот, ваш рост уже не более 20 сантиметров.   
  
О, молодцы! А теперь - бегите от этой свихнувшейся старухи!  
  
Вы сердечно поблагодарили кошку и, не помня себя, сбежали через дыру в стене на свободу. Сверкая пятками, побежали вы в ближайшую рощу, чтобы ведьма не дай бог вас не заметила, где, примерно через 10 минут действие зелья вышло и вы приняли прежний размер.   
На этом везение не закончилось! Камень, магическая сила которого уже как-то раз иссякла, словно сам почувствовал свою важность в данный момент времени и без всяких манипуляций над ним указал верный путь знакомой вам ранее световой дорожкой. Полные счастья, вы последовали за ней по дубовой роще, которая привела вас к просторному гроту.

**4. Клуракан**

Да уж, незадача. В прошлый раз вылазка в пещеру заняла у вас огромное количество времени, и в целом пошла не по плану, слава богу хоть выбрались. Теперь перед вами такой же загадочный темный грот, и кто знает, что вас там ждет. Но, делать нечего, камень показывает единственный верный путь, так что все может стать только хуже, если свернуть с пути по своему желанию.  
Доходя последние шаги до грота, Друид вдруг заговорил:  
  
Ребята, я вам раньше не говорил, но сейчас скажу. У меня, смотрите, есть волшебный посох. Так вот он зачарованный и в нем-то вся сила моя и заключается. Волшебно, не правда ли?  
  
Не успел Друид договорить, как нечто молниеносное просвистело над его ухом. Сначала он не понял, что произошло. Потом осознал, что из его руки пропал тот самый амулет, которым он похвастался. Разъяренный, он посмотрел в сторону, куда пролетело загадочное существо и увидел там карлика с ушлым лицом. Он хитро ухмылялся, специально корчил рожицы, а после сказал:  
  
Я забрал важную для вас побрехушку, не правда ли? Ну так если она нужна вам, догоните меня, я буду сидеть в одном из ущелий этого грота, и, так уж и быть, я все верну! Удачи, неудачники  
  
Сказав это, он рванул с нечеловеческой скоростью в грот, что никто из вас не мог его догнать. Друида не устроило такое положение дел и он сказал:  
  
Я знаю их! Это чёртовы проказники Клураканы. Они никогда не давали жизни проходящим мимо путникам. Надо во что бы то ни стало вернуть посох, тем более, что нам по идее и надо в этот грот.  
  
Никто не возразил, и вы дружной толпой пошли в грот. Все были увлечены поимкой Клуракана и даже немного поймали с этого азарт. В голове вертелась фраза, сказанная Клураканом, что он находится в одном из ущелий. Но их же здесь огромное количество!!! Что же делать?  
И правда, при входе в грот вы увидели самодельную карту, вероятно, сделанную путниками до вас. Ущелий в гроте оказалось 25, что поразило вас, ведь чертов карлик мог оказаться в любом из них. Вы заметили, что ущелья отмечены специальными номерами от 1 до 25 по принципу близости друг к другу, то есть ущелье 15 находится рядом с ущельем 16, 24 с 25 и так далее.  
Проверять все - сомнительная идея, тем более что Клуракан может переместиться из одной пещеры в другую. Возможно, что-то может нам помочь?  
  
**ЕСЛИ:** Ничего не делают

**ТО:** Будут биться методом тыка пока не попадут в нужную пещеру (нужно тогда перейти к маркеру “Нашли карлика”)  
  
**ЕСЛИ:** Используют камень  
**ТО(читай текст):** Ох, наш чудо-камень, сколько же раз ты нас уже выручил! Поднеся камень к карте вы заметили, что в определенных точках он светит довольно ярко, в каких-то совсем тускло. Возможно, здесь есть какая-то зависимость между светом и положением ущелья на карте? Попробуйте еще поводить камень по карте, для этого называйте номер ущелья, к которому вы хотите приставить камень.  
  
**(ДЛЯ МАСТЕРА):** Если они не использовали камень, то они якобы ходят и проверяют, в каком ущелье Клуракан методом тыка.  
Если они использовали камень, то они не ходят по ущельям физически, они двигают камень по карте, называя цифры ущелий, и чем ближе эта цифра к цифре искомого ущелья, тем ярче светится камень.   
  
**УЩЕЛЬЕ КОТОРОЕ НУЖНО НАЙТИ: 4**  
Если они при поиске ущелья с помощью камня ткнули ушелье **4** то нужно сказать следующую фразу:  
  
Как только вы приставили камень в ущелье номер 4, из камня вылетел довольно яркий пучок света, который вы еще не видели. Кажется, вы попали в нужное ущелье. Собравшись духом, вы что есть сил побежали согласно карте в пещеру 4.  
  
**НАШЛИ КАРЛИКА:**  
  
Да, это оно! Хитроумный Клуракан сидел и баловался с ранее украденным у друида посохом в глубине ущелья. Увидев вас, он, было, дернулся бежать, но было слишком поздно. У вас получилось перегородить ему проход и заставить его сдаться: он оставил амулет на земле, а сам бежал под шумок, пока вы кинулись забирать посох обратно. Осчастливленный Друид сказал:   
  
Спасибо друзья мои! Мы отлично сработали, как настоящая команда.  
  
Вы чуете, что конец путешествия не за горами и вы уже совсем скоро выберетесь из полного опасностей леса к людям, в спокойную деревушку.  
Быстро найдя выход из грота, вы вышли на сказочной красоты полянку.  
 **5. Загадки**Все на ней было прекрасно: в траве росли грибы, ягодки, протекал серебристый ручей.   
Но времени любоваться красотой нет, нужно скорее достать камень и… А где камень?   
Да быть такого не может, вы что, его потеряли? Но Друид хранил его в сумке очень бережно! Каждый из вас начал второпях искать камень по карманам, Друид проверил сумку, но так ничего найдено и не было. И где же мы могли его потерять? Нет, это не самый важный вопрос, есть поважнее: КАК НАМ ОТСЮДА ТЕПЕРЬ ЧЕРТ ВОЗЬМИ ВЫБРАТЬСЯ?   
  
(Брауни):

Смотрите: камень в ладони лежит.

Не ваш ли он, блестит знакомой чертою?  
Его ли, друзья, потеряв, грустит

Ваш взгляд, ищУщий под ногою?  
  
Странное четверостишие послышалось откуда-то сверху, с деревьев. Мы подняли голову, это оказался низенький ростом мужичок, очень бородатый, даже не понятно откуда такой взявшийся. В руке он держал потерянный нами камень, видимо, он каким-то магическим образом перенес его из наших карманов в свои ладони.  
Все вы насторожились, но дух посмотрел на вас с невозмутимым лицом и как ни в чем не бывало сказал:  
  
Добрый день вам, путники! Вижу, что сейчас

Не можете найти отсюда путь.

Но не волнуйтесь, я помогу на раз —

На верную дорогу вам свернуть!

Прошедшие события научили вас, что верить в этом лесу нельзя никому. Вас, конечно, возмутило, что мелкий уродец украл важнейший для вас артефакт, и, причем, совершенно не собирался возвращать его обратно. Однако, вы не стали перебивать его и он продолжил свою речь:  
  
Забыл совершенно представиться вам,

Я — Брауни, дух леса, живу под листвой.

Не пугайтесь, я добрый, ответ я вам дам.

В моем сердце лишь радость и светлый покой.

Я ценю вашу мудрость, чистоту ваших мыслей,

В нашем мире их мало — увы, это так.

Я чую, вы добрые, истинно чисты

Хочу вас проверить — всего лишь пустяк:

Загадок шесть я вам с радостью дам,

Если три вы решите — путь к людям открою.

Пути все здесь знаю, скажу вот что вам:   
Проведу вас в деревню я легкой тропою

Напрягите свой ум, ведь начнем мы сейчас

Ведь в каждом ответе скрыта мудрость и свет.

Только при разуме светлом у вас  
Правильный может появиться ответ.

То есть он украл у нас камень, а теперь еще и хочет, чтобы мы отгадывали его глупые загадки.  
Ладно, в целом, ничего плохого в том, чтобы проявить эрудицию - нет, но это может быть трудно, так как стоит полагаться только на свой ум - камень был украден Брауни и он, конечно же, не разрешит вам его использовать.   
Немного подумав, вы согласились и попросили Брауни задать первую загадку.  
  
(**ДЛЯ МАСТЕРА):  
  
Список загадок:  
  
1.Какая стена высокая и широкая, желтая, красная, зеленая и синяя?  
Ответ: Радуга  
2.Что нельзя увидеть, не закрыв глаза?  
Ответ: Сон  
3.Что растет корнями вверх, а макушкой вниз?  
Ответ: Зубы  
4.Дом полон еды, а дверей-то и не видно! Что это?  
Ответ: Яйцо  
5.Каких камней нет на дне море?**

**Ответ: Сухих  
6.У кого глаза на рогах, а дом на спине?  
Ответ: Улитка  
  
Нужно задавать загадки, пока не отгадают минимум 3. Стоит немного подержать игроков на этой игре, не подсказывая им, если они хорошо справляются, или наоборот, немного подсказывая, если все прямо совсем плохо и они не могут отдгадать ни загадки.  
  
6. Конец  
Дух (Когда отгадали третью загадку):**Молодцы-молодцы!   
Доказали вы мне, что мудры.

Так уж и быть, проведу я вас туды,  
Куда хотите вы!

Дух оказался и вправду добрым, сдержал обещание и повел вас по тропинке к людям. Слава богу, хоть одно существо в этом загадочном лесу не обмануло вас, хоть и украло у вас камень. Впрочем, какое это уже имеет значение?  
Вот уже виднеются деревянные домики людей, колодцы, из которых они набирают воду; как же деревня прекрасно выглядит на фоне природы, яркого солнышка.   
Вы подошли к самому краю деревни и, уже было хотели сказать духу-проводнику спасибо и попрощаться, как осознали, что он внезапно исчез.   
Мысленно поблагодарив его, вы вошли в деревню и направились к ближайшему месту, где могут накормить вас. Очень уж сильно вы устали с дороги, но, надо признать, что путешествие было хоть и опасным, но безумно интересным и вы запомните его надолго. Ну а сейчас, самое время отдохнуть и вкусить чего нибудь съедобного.

1. **Заставка: «Ярмарка кельтских радостей»**

**ЧАСТЬ 2:** *(После Ярмарки)*

*(Ярмарка завершена. Центр внимания – снова ОТЕЦ-СТАРИК. Рядом с ним на столе– ЧЕТЫРЕ ПИРОГА (или больших чизкейка/торта, разрезанных на части).)*

ОТЕЦ-СТАРИК: (Потирая руки, сияя) Хо-хо-хо! Вот и отгуляла наша ярмарка! Шум стоял – на весь лес! Азарт кипел! Силушка молодецкая так и рвалась наружу! Духи Леса, почёт и уважение Вам! Каждый старался, как мог!

ОТЕЦ-СТАРИК: Но правила есть правила! Пора чествовать чемпионов! Тех, кто проявил себя самым ловким, быстрым, метким и собрал больше всех наклеек в своем отряде! Друиды, доложите! Кто у вас лучший боец ярмарки?

*(Каждый ДРУИД/ИНСТРУКТОР подходит к Старику и громко объявляет имя победителя своего отряда.)*

ОТЕЦ-СТАРИК: *( указывая на пироги/торты)* Вот они, наши герои! Победители! *(Перечисляет имена).* За вашу удаль, за волю к победе – полагается вам награда! Вот они, пироги из моей пекарни!. Выпечены с душой, на лучшей муке, по секретным старинным рецептам! Угощайтесь на здоровье! Это ваша честно заработанная награда!

ОТЕЦ-СТАРИК: *(Обращаясь ко всем)* А всем остальным – спасибо за игру, за азарт, за веселье! Не печальтесь! Веселье наше ярмарочное – для всех! До новых встреч на нашей лесной поляне! Гуляйте, отдыхайте и умывайтесь после долгой игры!

1. **Заставка: «Предупреждение Богини Дану»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

БОГИНЯ ДАНУ

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

КЛИОДНА

ОТЕЦ-СТАРИК

ЧЕЛОВЕК 1

ЧЕЛОВЕК 2

ЧЕЛОВЕК 3

ЧЕЛОВЕК 4

КЛИОДНА: Как они смеются... громче ручья в половодье! Как двигаются... будто ветер играет с листьями... Странные... Но... интересные. Они строят свои домики из камня и дерева, как птицы гнезда… А что внутри? Пахнет ли там хлебом, как вон у того старика с корзиной? Их деревня... каждая тропинка, каждый камень в стене... наверное, помнит столько историй! Хочу знать и их тоже! Не только про шумные города... но и про эту тихую жизнь у леса. Как они здесь живут? О чем поют? Как пекут хлеб? И эти «города»... Говорят, там дома до неба... Хочу увидеть ВСЁ!

ДРУИД 1: Эй, (имя Человека 1)! Подливай-ка мёду в этот рог! Кажется, (имя Человека 2) уже забыл, как ноги двигать! Ха-ха!  
ДРУИД 2: Сам подливай, (имя Друида 1)! Я тут с (имя Человека 3) пытаюсь вспомнить старый ритм для этих новых танцев! Кажется, он звучит... как-то не так?  
ДРУИД 3: Не занудствуй, (имя Друида 2)! Главное – веселье! Пей, пляши, пока ночь молода! Кто помнит вчерашний день, когда сегодня такой пир?

ДРУИД 4: (В ужасе) Тише!.. Что это?.. Лес... затих. Совсем.  
ГОЛОС ДАНУ: Забыли... Забыли вы...

ДАНУ: Забыли вы, чада мои, пока пиры да смех заполняли ваши дни и ночи.  
ДРУИД 1: *(Падая на колени)* Владычица Дану!.. Мы... мы не ожидали...  
ДРУИД 2: *(Также кланяясь)* Она... Она сама...  
ДРУИД 3: *(Растерянно)* Но... но мы же празднуем жизнь! Встречу лета!  
ДАНУ: Жизнь? А что есть жизнь без корней? Без памяти? Я смотрела, как вы пляшете. Но где же шаги, что рассказывали истории гор? Где же движения, что славили реки и звёзды? Где танец, что был молитвой земле и небу? Где уважение к тем, кто дал вам этот лес, эти поля? Где знание вашей собственной деревни – как ставили первый камень, как пели за прялкой, как славили первый урожай?

ДРУИД 4: Владычица... мы... мы пытались веселиться... как умеем...  
ДАНУ: «Как умеете»? Вы разучились! Веселье стало пустым шумом, затмившим истинный смысл. Вы утратили связь с прошлым. Забыли язык ветра в дубах, забыли шепот камней в кругах. Забыли обычаи своих предков, забыли простую мудрость земли под ногами, забыли истории, что шепчут стены ваших же домов. Забыли, кто вы есть.  
ДРУИД 1: Прости нас, Мать! Чем мы прогневали тебя?  
ДАНУ: Не гнев, но печаль и тревога наполняют меня. Вижу, как истинное знание ускользает, как песок меж пальцев. Вижу, как путают ритуал с игрой, а сакральное – с забавой. Вижу, как забываются истории этой деревни, ее первые камни, ее мудрые предания, ее связь с нами. Вы забываете, что несете в себе искру древнего мира, искру этого леса, этих холмов, искру этой деревни.  
ДАНУ: Ваши предки знали цену каждому движению в танце, каждому звуку в песне. Это был их разговор с миром, с богами, со мной. А теперь? Что вы славите в своем веселье? О чем поете?  
ДАНУ: Завтра, с первым лучом солнца, я вернусь на это место. Я надеюсь услышать ваши ответы. Увидеть понимание в ваших глазах. Услышать истинные ритмы, рожденные знанием, а не забвением. Увидеть, что вы помните не только лесные тайны, но и свои корни здесь, в этой деревне – как она строилась, как жила, как пела свои простые песни, как чтила этот лес. Увидеть танец, который расскажет вашу историю, вашу связь с этой землей.  
ДРУИД 4: *(Дрожащим голосом)* А если... если мы не сможем?..  
ДАНУ: Тогда лес заберет то, что ему принадлежит по праву. Мои слуги, хранители древних путей – друиды и Клиодна – вернутся в чащу. Навсегда. Они – часть леса, а не мира, в котором живёте вы. Помните: завтра, на рассвете. Выбор за вами.  
ЧЕЛОВЕК 2: Вы слышали Владычицу! Рассвет... у нас меньше суток.  
ЧЕЛОВЕК 3: Но как?! Мы же ничего не помним! Ни истинные танцы... ни как бабушка ткала те самые узоры... ни как дед слагал песни... ни историю названий улиц!  
ЧЕЛОВЕК 1: (Имя Человека 3), что нам делать? Без друидов... без связи с лесом... без памяти о наших же домах, о нашей деревне... мы пропадем!  
ЧЕЛОВЕК 4: Нужно ходить по домам, в порт, в церковь! К самым старым! Будить их, если надо! Мы должны вспомнить! Вспомнить все!

*(Вперед выходит ОТЕЦ-СТАРИК. Он стучит посохом оземь.)*

ОТЕЦ-СТАРИК: Спокойно! Паника – плохой советчик! Голос Дану суров, но справедлив. Мы забыли. Забыли древние тропы леса? Да. Но куда страшнее – мы забыли свои собственные истории! Истории этой земли, на которой стоим! Но память не умерла! Она спит в местах силы – и лесной, и нашей, деревенской! И мы разбудим ее! Вместе!

ОТЕЦ-СТАРИК: Вот как мы поступим, дети мои, впереди вас ждут испытания и задания. Выполните его – и кусочек нашей утраченной памяти вернется к вам! Запишите, запомните, зарисуйте то, что узнаете! На рассвете, перед лицом Дану, мы сложим все знания вместе! Покажем, что корни еще живы! Мои дети выдадут вам карту совместно с маршрутом, чтобы получить знания о наших традициях и быте народном. Отправляйтесь, времени у вас очень мало!

1. **Мини-заставка «Что значит быть ирландцем?»**

**Инструктор-друид:** Вау! Я столько всего узнала в этой деревне. Здорово! Правда, что у всех ирландцев рыжие волосы и они целыми днями ищут горшочки с золотом?

**Инструктор-человек:** (Смеется) Ох, это самый популярный миф! Хотя рыжий цвет волос у нас действительно встречается чаще, чем во многих странах, но далеко не у всех! А лепреконы? Они – часть наших древних сказок, как домовые. Горшочки с золотом никто не ищет всерьез, но сказки о них мы очень любим!

**Инструктор-друид:** А почему ирландцы так любят зеленый цвет? Даже на День Святого Патрика все одеваются в зеленое!

**Инструктор-человек:** Отличный вопрос! Зеленый – цвет наших бескрайних лугов и лесов, за которые Ирландию и называют Изумрудным островом. А трилистник *(клевер)* – это символ Святого Патрика, который, по легенде, объяснял людям понятие Святой Троицы (Отец, Сын и Святой Дух) с помощью его трех листочков. Поэтому зеленый и трилистник – наши главные символы гордости за страну!

**Инструктор-друид:** А вот интересно: ирландцы живут по всему миру. Почему они так крепко держатся за свои традиции, даже далеко от дома? Что делает их такими... ну, ирландцами?

**Инструктор-человек:** Вечерами в семьях, в пабах всегда звучат истории, песни, играет музыка. Так мудрость и юмор передаются из поколения в поколение. Мой дедушка всегда говорил: «Тот, кто рассказывает истории, правит миром». У нас даже есть специальное слово – «craic» [крэк] – это значит хорошая атмосфера, веселый разговор, музыка, когда все вместе. Вот это чувство общности – оно внутри нас, где бы мы ни были.

**Инструктор-друид:** То есть вы только и живёте в пабах, чтобы ощутить тот самый «craic»? Только это вас и делает ирландцами? А как же всё остальное?

**Инструктор-человек:** Я думаю, что на этот вопрос ответят духи, а не я. Они же должны убедить Дану в обратном, что мы помним наши традиции, а не я.

Я как раз подготовил для вас вопросы… *(далее инструктор объясняет формат проведения обсуждения и даёт конверт с вопросами)*

1. **Заставка: «Дорога в Дублин»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

КЛИОДНА

ОТЕЦ-СТАРИК

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

ЧЕЛОВЕК 1

ЧЕЛОВЕК 2

ЧЕЛОВЕК 3

ЧЕЛОВЕК 4

ГОЛОС БОГИНИ ДАНУ

(*Клиодна стоит перед Отцом-Стариком и группой друидов с людьми.)*

КЛИОДНА: Уважаемый старейшина, друиды... Вы показали мне сердце деревни – ее камни, песни, её быт. Я благодарна! Но... Моё сердце рвется дальше, в большие города! В Дублин! Я слышала шепот ветра о башнях, что целуют облака, о мостах через темные реки, о тысячах огней, горящих без светляков! Деревня – лишь травинка в лугу людского мира. Хочу увидеть город – его железный пульс, его напевы! Позвольте мне узнать, как живут люди там!

ОТЕЦ-СТАРИК: Сильно влечёт тебя магия горожа, дитя Солнечных Лужаек... Сильно. Дублин... да, он шумит, как штормовой прибой. Но помни: память Ирландии – не только в Дублине. Она в камнях ЛондонДерри, графства Корк, Дулина и Голуэя. Каждый уголок хранит свою нить в полотне наших преданий.

ОТЕЦ-СТАРИК: Отправляйся с богиней Дану в сердце Ирландии. Но только пиши. Пишите мне, дети мои. Всего пару строк – где вы, что видите, что душой чувствуете. Чтобы стариковское сердце не щемило тревогой. Обещаешь?

КЛИОДНА: Обещаю! Каждую неделю – весточка!

ГОЛОС ДАНУ: *(Эхом)* Время отчета, дети. Память – ключ к корням. Что вспомнить успели вы?

*(Друиды и люди выходят вперед по очереди, обращаясь к небу - Дану.)*

ДРУИД 1: Семья – наш очаг и крепость, Владычица. Связь поколений крепче корней древнего дуба.

ДРУИД 3: Святой Патрик принёс свет веры в V веке. Католические храмы стали маяками души, а кельтское христианство соткало мост между небом и землей.

ДРУИД 4: В национальных праздниках отражен наш дух . День святого Патрика – точка распространения ирландской культуры во всём мире!

ЧЕЛОВЕК 1: Гэльский язык - язык предков, высеченный в огаме на камнях ещё в V веке!

ЧЕЛОВЕК 2: Земля-кормилица. От неолита до наших дней – ферма, стадо, уважение к севу и жатве являлись ключевыми понятиями в жизни ирландцев.

ЧЕЛОВЕК 3: Наша культура завоевала мир! Пабы с живой музыкой, рагу...

ЧЕЛОВЕК 4: Духи природы – наши соседи!

ГОЛОС ДАНУ: Корни крепки, ствол силён – значит, крона выдержит любые серебряные ветры Дублина!

ОТЕЦ-СТАРИК: Думаю, что путь открыт. Ищите ответы в шуме Дублина. Но помните ЛондонДерри, Корк, Дулин, Голуэй и не забывайте писать мне. Каждую неделю. Иначе я печь перестану – все пироги со слезами слезами замешаю!

1. **Заставка: «Вызов на кладбище Гласневин»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

ДАНУ

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

ДАНУ: Остановитесь, хранители памяти... Слушайте голос земли, что вбирает в себя истории... В канун дня Святого Патрика завеса между мирами истончается до нити паутины. Духи предков стучатся в двери забвения... Слышите ли вы их? Помните ли их подвиги? Вам дарованы три попытки... Трижды духи великих сынов Ирландии явят свои тени. Но лишь истинное знание откроет их имена! Докажите, что память о павших героях живет в ваших сердцах!

*(В этот момент выходит один из друидов. Он кланяется Дану, а затем обращается к остальным.)*

ДРУИД 1: Слушайте, хранители! Великая Дану даровала нам возможность, чтобы мы остались в мире людей. Но земля, приютившая героев, дарит нам свою помощь. Каждый из друидов вручит по три камня. Камни эти – не простые. Один камень – одна подсказка! Когда загадка окажется для вас слишком сложна, а тень духа неуловима, сожмите камень в длани и спросите землю о покоящемся здесь. Но помните! Подсказка – это не ответ! Она лишь приоткроет завесу тайны. Истратите все камни – и останетесь с загадкой один на один. Выбирайте мудро, когда просить помощи у земли!

КЛИОДНА: Три камушка! Три попытки! И три тени! Ой, как же интересно-то! Бегите скорее, друиды, раздавайте волшебные камушки! А вы, хранители, ловите каждый, даже самый тихий шёпот земли... и не теряйте мои камушки! Они такие хорошенькие!

ДАНУ: Пусть камни напомнят вам о тяжести памяти и легкости забвения... Теперь – идите! Ищите! И пусть истина откроется вам! Ошибешься – дух умолкнет навеки… И вы вернетесь в лес… Навсегда!

1. **Этап “Ритуал пробуждения”**

**Могила №1 - Чарльз Парнелл**

**Описание :** в могиле лежит коротко стриженный мужчина с бородой, сорока пяти лет в пиджаке с заостренными лацканами и широким галстуком. Он выглядит очень серьезным и угрюмым.

**Подсказки :**

Являлся я землевладельцем, протестантом был при том,

В заговоре против Кавендиша обвиняли потом.

Партию парламентскую в Ирландии создал я,

Но вес свой в политике потерял — виновата во всем любовь была моя.

**Биография :** Чарльз Парнелл - ирландский землевладелец и политический деятель. С 1880 по 1882 годы возглавлял Лигу гомруля. В 1882 году основал Ирландскую парламентскую партию и стал её председателем. Был членом британской палаты общин в 1875—1891 годах. Кроме этого был президентом Ирландской национальной земельной лиги, организации, являвшейся базой для поддержки ирландских парламентеров, которую в 1882 году трансформировал в Ирландскую национальную лигу. Кстати, вся его семья и он сам были протестантами, поэтому Парнелл сдавал земли только людям, исповедующим протестантизм.

С 1880 года Парнелл был лидером ирландских националистов и сторонников самоуправления Ирландии в Великобританском парламенте. В частности он поддерживал идеи земельной реформы, уменьшение арендной платы для ирландских фермеров, восстановления ирландского парламента, однако был противником независимости. Ирландские парламентаристы, вступая во временные союзы то с либералами, то с консерваторами дважды пытались провести закон о гомруле, однако оба раза неудачно.

В марте 1887 года ряд писем, опубликованных в “Таймс” под заголовком “Парнеллизм и преступление” обвинял Парнелла в участии в подготовке убийства лорда Кавендиша и его секретаря. “Таймс” опубликовал несколько факсимиле писем, написанных рукой Парнелла, которые доказывали его причастность к убийству. Сам Парнелл немедленно заявил, что письма подложные. Правительство создало комиссию по расследованию, которая занималась этим вопросом на протяжении двух лет. Лишь в 1889 году, один из свидетелей, Ричард Пиготт, признался в том, что он подделывал письма. Вскоре он бежал в Мадрид, где покончил жизнь самоубийством. Парнелл был реабилитирован, “Таймс” выплатил ему значительную компенсацию. Несмотря на скандал, популярность Парнелла к концу 1889 года достигает апогея.

Из-за связи с Кэтрин О’Ши - супругой одного из парламентариев, которая потрясла общественность, посчитавшую, что Парнелл не должен больше появляться на политической арене, Чарльз потерял поддержку партии от знати и чиновников, пока во главе стоял он. Также спровоцировал уход и смещение с власти Парнелла раскол внутри партии. 44 члена партии, возглавляемые Джастином Маккарти, вице-президентом, примкнули к партии Гладстона - бывшего союзника Чарльза Стюарта, и лишь 27 поддержали Парнелла. В итоге Парнелл был смещен, и после трёх неудачных попыток вновь баллотироваться на пост главы партии, был вынужден признать своё поражение. В июне 1891 года он взял в жены Кэтрин О’Ши, но через полгода скончался. Его поражение на политической арене дискредитировало конституционалистское движение как эффективный способ националистской борьбы в Ирландии. Более века после смерти фигура Парнелла вызывает всеобщий интерес. Его ранняя смерть и история с Кэтрин привлекла к нему большее внимание, чем к другим выдающимся современникам.

**Могила №2 - Святой Брендан**

**Описание :** в могиле лежит старец с длинной бородой, в монашеском одеянии. В одной руке он держит маленькую ладью (лодку), в другой - крест. На его лице изображено кроткое умиротворение.

**Подсказки :**

В «Тайне Келлс» герой есть — с меня эскиз был взят,

Я к Острову Блаженных плыл, мечтой своей крылат.

Меня мореплаватели считают покровителем своим,

Имя мое то, что связано с морским!

**Биография :** Св. Брендан родился в 484 году близ нынешнего Фенита, деревни и порта города Трали в графстве Керри на юго-западе Ирландии. Был крещён в Тубриде, близ Ардферта, Эрком, епископом Керри. Согласно ранним источникам, Брендан, как и Эрк, происходил из небольшого племени Алтрайге (Altraige), поэтому он также был известен, как Брендан мокку Алте. В ряде более поздних житий утверждается, что Брендан был из племени Киаррайге Луахра. Киаррайге завоевали гегемонию в южном Мунстере только в 10 веке, затмив другие племена, в том числе и Алтрайге; видимо, именно тогда и возникла эта версия.

После пятилетнего обучения под руководством святой Иты, еще некоторое время учился под руководством Эрка и был принят им в священники в 512 году. По преданию, когда у коровы Эрка кончилось молоко, он обратился с молитвой к Господу, и молоко для кормления Брендана стали приносить олениха с оленёнком. Между 512 и 530 годами св. Брендан построил монашеские кельи в Ардферте и у подножия Брэндон Хилла. Именно отсюда он пустился в своё знаменитое семилетнее плавание к Очарованной земле - Острову Блаженных. В староирландских святцах определён особый день для *Egressio familiae S. Brendani*, 22 марта; а св. Энгус в литании, сложенной в конце восьмого века, обращается к «шестидесяти спутникам св. Брендана в поисках Земли Обетованной».

Хотя принято считать, что плавание Брендана — религиозная аллегория, всё же нет единого мнения о том, было ли оно самом деле, и не был ли «*Остров Блаженных*», которого достиг Брендан, Америкой. Более того, существует Общество св. Брендана, которое верит, что Брендан — первый европеец, добравшийся до Америки, и даже отмечает годовщину этого факта. Как показывает пример Тима Северина, то, что Брендан мог доплыть до Северной Америки, не является невозможным ; в этом случае он действительно был одним из первых европейцев, посетивших Новый Свет. Христофор Колумб в своих доводах о существовании морского пути через Атлантику в Азию полагался на легенды о св. Брендане.

Святой Брендан Клонфрентский считается покровителем мореплавателем и очень популярен в массовой культуре. Например, его образ брали за основу главного героя мультфильма “Тайна Келлс”

Согласно преданию, Брендан Клонфертский умер по дороге в Клонферт после посещения монастыря Энах Дуйне, которым руководила его сестра Брига.

**Могила №3 - Артур Гиннес**

В 1752 году на 27 году жизни на 100 фунтов, оставленных Артуру в наследство дедом архиепископом Прайсом, Гиннесс начал развивать пивоваренный бизнес. В 1755 году в деревне Лейкслип в 17 километрах от Дублина он взял в аренду на 9000 лет 4 акра земли с расположенной на ней небольшой пивоварней, с ежегодной платой в 45 фунтов, и стал варить и разливать пивопод маркой Гиннесс. Впоследствии ставшее всемирно известным тёмное пиво стаут Гиннесс начал варить с 1759 года.

До настоящего момента историки не могут дать однозначного ответа на вопрос о месте и дате его рождения, компания Гиннесс утверждает, что он был рожден 28 сентября 1725 года, однако на надгробной плите Артура Гиннесса, находящейся в местечке Озер Ард, написано, что он умер 23 января 1803 года, в возрасте 78 лет, таким образом, указывая, на то, что он родился в 1724 или в самом начале 1725 года.

В 1761 году женился на Оливии Уитмор, имел 21 ребёнка, из которых 10 дожили до зрелого возраста. Трое из его сыновей впоследствии стали пивоварами. В 1764 году переехал в Дублин, где выстроил себе дом на севере города. В 1780-е и 1790-е годы Гиннесс поддерживал политические взгляды Генри Граттана, во многом по причине того, что Граттан предлагал снизить налог с пивоварен. Артур Гиннесс был одним из четырёх пивоваров Ирландской пивоваренной гильдии, представлявших Дублин с 1760-х годов вплоть до своей смерти.

Скончался в январе 1803 года, похоронен рядом с матерью.

1. **Заставка «Чествование духов»**

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

ДАНУ

КЛИОДНА

ДРУИД 1

ДРУИД 2

ДРУИД 3

ДРУИД 4

ЛЮДИ

*(Друиды и Люди стоят у ворот кладбища.)*

ДРУИД 1: *(Шаг вперед, глубокий почтительный поклон)* Великая Дану! Голоса земли умолкли. Тени обрели покой. Каждая загадка разгадана, каждая могила узнала своего героя. Память воссияла ярче этих звезд!

ЛЮДИ: *(По очереди*) Да! Мы нашли их всех! Свифт, Йейтс, Гиннес... Каждая история ожила!

ДРУИД 2: Мы шли по следам, слушали шепот камней, сжигали подсказки в поисках истины! И земля отвечала нам доверием!

ДАНУ: Я видела. Я слышала. Видела, как вы, дети Леса и дети Человеческого Рода, плечом к плечу склонялись над плитами. Вы не просто отгадали имена – вы воскресили память и славу этих людей. Вы доказали, что связь времен не разорвана.

КЛИОДНА: И ваш мир... он такой... большой и шумный! Мы немножко боимся его! Но сегодня... Ух ты! Посмотрите! Сегодня вы... вы не ругались! Вы... играли вместе! Как в прятки или… жмурки! И память – это как... как теплый камешек в кармане! Им можно делиться! И по этому камешку-мостику теперь можно ходить туда-сюда! Правда, Дану?

ДРУИД 3: Великая Владычица! Мы просили... Мы мечтали... Испытание пройдено, связь между мирами укреплена. Неужели нам, Духам Леса, служившим мостом в эту ночь, снова нужно возвращаться в тень деревьев, когда мы научились ходить среди людей?

ДРУИД 4: Мы полюбили их смех, их упорство, их желание знать! Мы помогали им, они помогали нам! Разве это не знак?

ДАНУ: Голос земли... Голос холмов...и наши голоса сливаются воедино.

КЛИОДНА: Да-да-да! Пусть будет так! Вы такие... верные! И умеете слушать! И землю-маму слушали, и человеческие сердца! Вы были самым лучшим мостиком в эту волшебную ночь! Поэтому…богиня Дану дарит вам волшебный пропуск! Навсегда! Теперь ваш дом там, где вы его захотите

ДРУИД 2: Друзья! Духи Леса и Люди! Разве это не два великих повода для пира?! Во-первых – мы ОСТАЕМСЯ! Навеки с вами! А во-вторых – разве не грядет закат Дня Святого Патрика, изгнавшего змей и открывшего Ирландию миру?! Два праздника в одном!

ДРУИД 4: Я слышал, в этом мире есть места... «Пабы»! Где льется эль, звучит музыка, и люди веселятся до утра! Разве не там должно пройти наше празднование?

ЛЮДИ: *(Смеясь и подбадривая)* Да! В бар! В церковь Святой Девы Марии! Они открыты всю ночь!

ДРУИД 1: Великая Мать? Мы уйдем праздновать... по-человечески? С вашего позволения?

ДАНУ: Идите. Радуйтесь. Празднуйте победу памяти и новое братство миров. Пусть эль будет сладок, а музыка – весела. Вы заслужили свой рассвет.

КЛИОДНА: Ура! Празднуйте! И будьте осторожны! И не забудьте про пропуска!

**Конец дня!**