

БУКЛЕТ ПРАВИЛ

Настольная игра для детей 5–10 лет

МИРИЛКИ-ГОВОРИЛКИ

Традиция русских сватов

Научись мириться по-народному!

Количество игроков: 2–6 детей + взрослый ведущий

Возраст: 5–10 лет (дошкольники и 1–4 классы)

Время партии: 20–40 минут

Состав: 87 карт, жетоны, поле-подсказка

Дорогие друзья!

Вы держите в руках не просто игру, а настоящую школу доброты и взаимопонимания. Вместе с весёлыми персонажами – Сватом и Свахой – вы научитесь находить общий язык даже в самых сложных ситуациях. В русской традиции сваты были главными посредниками: они умели слушать, убеждать и находить мирные решения. Теперь и вы сможете стать настоящим мирителем!

Цель игры:

Помочь двум поссорившимся сторонам найти компромисс и восстановить мир, используя добрые слова, народную мудрость и творческие решения.

Что развивает игра:

- Умение слушать и слышать других
- Навыки выражения своих эмоций
- Способность договариваться без ссоры
- Знакомство с русскими пословицами и традициями

Состав игры

В коробке вы найдёте:

- **25 карты-конфликта** – ситуации из жизни детей
- **12 карт-эмоций** – чтобы назвать свои чувства
- **20 карт-компромиссов** – подсказки для мирных решений
- **12 карт-пословиц** – народная мудрость
- **8 карт-препятствий** – для усложнения игры
- **10 жетонов «Мир в ладошках»** – награды за примирение
- **Поле-подсказка для Свата** – схема этапов
- **Правила игры** (этот буклет)

Кто есть кто?

Сказочник (взрослый ведущий) – читает конфликт, объясняет правила, направляет игру.

Не участвует в переговорах, но помогает, если дети затрудняются.

Сват (ребёнок) – главный посредник. Задаёт вопросы сторонам, предлагает варианты, следит за порядком. Выбирается в начале игры (или по очереди).

Сваха (ребёнок) – помощница Свата. Успокаивает, подсказывает компромиссы, держит карты-пословицы и карты-эмоции.

Сторона А и Сторона Б (1–2 ребёнка каждая) – участники конфликта. Они рассказывают свою версию, показывают эмоции и соглашаются на решение.

Наблюдатели (1–2 ребёнка) – следят за правилами. В конце каждого раунда голосуют: «справедливо ли решение?». Могут один раз дать совет «с места».

Если игроков мало (2–3), роли Свата и Свахи может исполнять один ребёнок, а взрослый берёт на себя роль Сказочника.

Как играть?

Игра длится **3–5 раундов**. В каждом раунде разбирается один конфликт.

ШАГ 1. Выбор конфликта

Сказочник берёт верхнюю карту из колоды «Конфликты», читает её вслух и называет имена участников. Если в игре мало детей, Сказочник распределяет роли сам.

ШАГ 2. Сбор эмоций

Сват просит каждую сторону показать **карту-эмоцию**, которая отражает их состояние. Это помогает детям осознать свои чувства. Например: «Катя, как ты себя чувствуешь? Покажи карточку». Стороны могут менять карту по ходу переговоров.

ШАГ 3. «Говорилка» (выслушивание)

Сват по очереди даёт слово каждой стороне:

«Что случилось? Почему ты так поступил? Что тебя обидело?»

Сваха запоминает ключевые слова и помогает Свату удерживать внимание на главном.

ШАГ 4. Поиск решения

Сват предлагает сторонам самим придумать выход из ситуации.

Если стороны не могут договориться, Сват или Сваха берут **карту-компромисс** и зачитывают её как вариант.

Если подходит момент, Сваха может прочитать **карту-пословицу** – это «золотое слово», которое помогает найти правильный путь.

ШАГ 5. Испытание (для сложного уровня)

Иногда Сказочник по своему усмотрению или по броску кубика вводит **карту-препятствие** (например, «Кто-то заплакал» или «Вмешался старший брат»). Это усложняет переговоры и требует творческого подхода.

ШАГ 6. Согласие и рукопожатие

Когда стороны приходят к общему решению, они громко говорят: *«Мы договорились!»* – и жмут друг другу руки (или обнимаются). Сват вручает им по жетону **«Мир в ладошках»**.

ШАГ 7. Рефлексия

Наблюдатели голосуют: *«Справедливое ли решение?»*, *«Легко ли было договориться?»*. Сказочник задаёт вопросы: *«Что тебе помогло? Что было трудно?»*.

Как выиграть?

В этой игре побеждает **дружба**, а не один игрок. Главное – чтобы все остались довольны и мир восстановлен. Однако можно подсчитать жетоны «Мир в ладошках»: тот, кто набрал их больше всех, получает звание «**Главный миритель**» и наклейку/приз от Сказочника. Сват и Сваха получают отдельные награды: «**Лучший посредник**» (если удалось помирить стороны без подсказок).

Особые правила

Правило «Волшебное слово»

Если в любой момент игры кто-то из участников произносит вежливое слово («пожалуйста», «спасибо», «извини»), он получает дополнительный жетон – это приучает к вежливости даже в споре.

Правило «Не перебивать»

Перебивать выступающего запрещено. За нарушение – штрафной жетон (минус один «Мир»). Это учит уважению.

Правило «Тайный совет»

Если Сват или Сваха не знают, что предложить, они могут попросить помощи у Сказочника или у Наблюдателей – это даёт один дополнительный жетон.

Варианты сложности

Для начинающих (5–6 лет)

- Используются только конфликты с 1 звездочкой (самые простые).
- Сват и Сваха – взрослые или старшие дети.
- Карты-препятствия не используются.
- Вместо чтения пословиц Сказочник может объяснять их смысл.

Для опытных (7–10 лет)

- Все карты конфликтов (включая 2–3 звёзды).
- Карты-препятствия добавляются случайно (по броску кубика перед каждым раундом).
- Роли Свата и Свахи исполняют дети по очереди (можно вести «Кубок Свата» за несколько партий).
- После игры можно попросить детей придумать свой собственный конфликт и разобрать его.

Как сделать игру ещё интереснее?

- **Используйте настоящие имена** участников игры вместо вымышленных персонажей (это повышает вовлечённость).
- **Заведите традицию:** в конце каждой партии все вместе произносите «Мирись, мирись и больше не дерись!» (это народная детская считалка).
- **Поощряйте фантазию:** если предложение ребёнка нестандартное, но мирное – хвалите его.
- **Добавьте звуки:** например, когда стороны мирятся, можно звенеть в колокольчик.

Частые ошибки и как их избежать

Ошибка	Как помочь
Стороны кричат друг на друга	Сват говорит: «Стоп! Давайте по очереди, как в настоящей сказке».
Дети не могут придумать решение	Используйте карту-компромисс или спросите Наблюдателей.
Кто-то обиделся по-настоящему	Сделайте паузу, спросите о чувствах, покажите карту-эмоцию.
Слишком долго обсуждают	Установите песочные часы на 3 минуты на один раунд.

После игры: обсуждение с детьми

Проведите короткий круг:

«Какое решение тебе понравилось больше всего?», «Что ты понял о дружбе?», «Как ты теперь поступишь, если поссоришься с другом?»

Это помогает закрепить навыки.

Мирилки-говорилки

Традиция русских сватов

Играйте и миритесь по-народному!

Проект создан по мотивам русских свадебных традиций и принципов медиации.

Рекомендовано для семейного досуга, занятий в детских садах и начальной школе.