

Данные материалы представляют собой конкретные приёмы профилактического воздействия на подростков в целях формирования готовности к реализации поведения в рамках здорового и безопасного образа жизни.

Использование в профилактической работе практических методов, например, «групповой дискуссии» позволяет развить способность подростка видеть проблему с разных сторон, уточнить собственную позицию по разным вопросам, сформировать навыки конструктивного сотрудничества и принятия группового решения, удовлетворить потребность в признании и уважении со стороны сверстников и взрослых. «Ролевые игры» дают возможность развить у детей и подростков гибкость в принятии разнообразных ролей в соответствии с требованиями ситуаций, и соответственно способствовать избежанию формирования важного фактора риска наркотизации.

При подготовке материалов было использовано пособие «Педагогическая профилактика наркотизма школьников», разработанное при содействии Управления социально-педагогической поддержки и реабилитации детей Министерства образования РФ в рамках федеральной целевой программы «Комплексные меры противодействия злоупотреблению наркотиками и их незаконному обороту на 2002-2004 годы».

• Варианты игр-дискуссий

Игра «Наркоманы – особые, особенные или...»

Цель: помочь подросткам осознать то, что риск возникновения зависимости от наркотиков реален для любого, однако благодаря правильному поведению каждый человек в состоянии защитить себя от наркотиков.

Кто может принимать участие в игре: учащиеся старших классов.

Кто может принимать участие в игре: карандаши для каждого участника, листы с текстом, стенд или доску.

Ход игры: Ведущий просит кого-то из присутствующих выступить в роли помощника (если в игре принимает участие более 10 человек, то ассистентов должно быть двое). Каждый из участников получает лист, где перечислены различные черты характера. Ведущий предлагает отметить «+» три положительные и «-» три отрицательные черты, которые характеризуют личность участника.

После того как задание выполнено, все листы собираются помощниками, перетасовываются и вновь раздаются участникам игры. Теперь ведущий предлагает отметить кружком шесть черт, которые, по мнению участников, характеризуют личность наркомана. Кружок можно ставить и напротив тех черт, которые уже были отмечены ранее другими значками.

Все листы сдаются помощникам. В течение 10 минут помощники выписывают в один столбец на доске или стенде черты, которые участники игры отметили как личностные (они отмечены «+» и «-»), в другой столбец – черты, которые, по мнению участников, присущи наркоманам.

После того как все характеристики выписаны, ведущий предлагает сравнить оба столбца. Подсчитывается число совпадений. Причины совпадений обсуждаются. Участники должны ответить на следующие вопросы:

- Можно ли считать, что наркоманами становятся люди с особыми чертами характера, не присущими всем остальным?

- Встретилась ли вам в столбце с перечислением черт наркомана характеристика, которую вы отметили как присущую вам?
- Можете ли вы с абсолютной уверенностью заявить, что наркотическое заражение вам не грозит и проблема защиты от наркотиков для вас неактуальна?
- Что должна делать семья, школа, государство для того, чтобы спасти подростков от наркотиков?

После обсуждения ведущий предлагает участникам назвать черты характера, которые могут выполнять роль внутреннего антинаркогенного барьера. Эти характеристики выписывают в третий столбец на доске.

Подводя итоги игры, ведущему следует подчеркнуть, что опасность наркотического заражения сегодня реальна для любого человека. Однако каждый из нас сам несёт ответственность за собственную жизнь, здоровье, судьбу. Мы можем сами защитить себя от наркотиков.

Образец листа, раздаваемого участникам игры

общительный	импульсивный
неуравновешенный	невыносливый
уравновешенный	эгоистичный
осторожный	беспомощный
поверхностный	распущенный
трусливый	не умеющий владеть собой
угрюмый	неприспособленный
безучастный	умеющий владеть собой
непосредственный	строгий
слегка удручённый	стеснительный
добродушный	открытый
слабовольный	чувствительный
уверенный	обидчивый
сдержанный	уступчивый
неуверенный	неусидчивый
готовый помочь	агрессивный
ненадёжный	настойчивый
обстоятельный	мужественный
нервный	недоверчивый
спокойный	легковозбудимый
замкнутый	самоуверенный
самокритичный	надёжный
боязливый	слабовольный
выносливый	порывистый
меланхоличный	терпеливый

Игра «Тихая дискуссия»

Цель: помочь участникам игры определить свою позицию в отношении различных аспектов наркотизма.

Кто может участвовать: подростки 13-14 лет.

Что приготовить к игре: большие листы ватмана, карандаши для каждого участника.

Ход игры: в центре плаката записывается тезис, который выносится на всеобщее обсуждение. Все участники игры располагаются вокруг плаката. Каждый из участников в течение 2-3 минут записывает своё мнение по поводу дискуссионного тезиса. Затем участники игры начинают медленно двигаться вдоль плаката, перемещаясь «на одно мнение». Остановившись около соседней записи, участники знакомятся с ней и рядом письменно высказывают свою точку зрения по поводу позиции своего товарища («согласен», «считаю это ошибочным» и т.п.). Игра может продолжаться до тех пор, пока каждый из участников не вернётся на своё место (если участников много, игра может быть прекращена раньше).

Участники игры читают записи, сделанные их товарищами, сверяют свою позицию и позиции остальных членов группы.

Ведущий игры может предложить участникам «тихую» дискуссию сделать «громкой» и обсудить точки зрения по поводу дискуссионного утверждения.

Варианты тезисов, выносимых на обсуждение

- Наркоманы – это преступники, с которыми нужно бороться.
- Наркоманию нельзя победить, так как это очень прибыльный бизнес.
- Использовать или не использовать наркотики – личное дело каждого.
- Государство несёт полную ответственность за распространение наркомании.
- Иногда применение наркотиков может помочь человеку решить его проблемы.
- Для того чтобы судить о наркотиках, нужно хотя бы раз попробовать их.
- Подросткам сегодня очень сложно избежать знакомства с наркотиками, так как большинство людей вокруг уже пробовали.

Советы ведущему

Эта игра может заменить традиционный круглый стол или дискуссионный клуб. Здесь каждый из участников, даже самый стеснительный или молчаливый, сможет высказать своё мнение. Поэтому игру лучше использовать при работе с группой, члены которой мало знакомы друг с другом и поэтому ещё не решаются высказать свою точку зрения вслух.

Однако у «тихой дискуссии» есть и недостаток. Он заключается в том, что участники игры могут испытывать трудности при формулировке своей точки зрения в письменном виде, давая усечённые, упрощённые ответы.

При выборе обсуждаемого тезиса необходимо помнить, что он должен действительно носить дискуссионный характер, предполагающий обсуждение, неоднозначное толкование. Стоит ли доказывать, что для данной игры не подойдёт тезис типа «Использование наркотиков причиняет вред здоровью» и т.п., поскольку спорить и обсуждать здесь будет нечего.

Игра-обсуждение «Эпидемия»

Цель: помочь участникам игры осознать тесную связь двух опасных явлений – наркомании и СПИДа, понять, что от поведения самого человека зависит риск заболевания.

Кто может участвовать: подростки 14-16 лет.

Что приготовить для игры: карточки каждого участника.

Ход игры:

1-й этап. Всем участникам игры ведущий раздаёт карточки. На половине карточек изображён «0», на четверти – «+», на четверти – «-». Заранее сообщается, что получивший карточку не должен показывать её окружающим.

2-й этап. Членам группы предлагается познакомиться друг с другом. Ритуал знакомства организуется следующим образом. Каждый из участников должен подойти к своему товарищу, приветствуя его определённой формулировкой: «Здравствуйте, я самый интересный человек, потому что я...» (называется хобби: «вышиваю крестиком», «изучаю японский», «по утрам стою на голове и т.п.). На листке бумаги записывается имя человека, с которым участник познакомился. Выигрывает тот, кто познакомился с большим числом людей.

Подводятся итоги. Определяется самое интересное, экзотическое хобби.

3-й этап. Ведущий сообщает участникам, что изображённый ими процесс знакомства очень напоминает то, что происходит в обычной жизни с каждым из нас ежедневно. Все мы каждый день встречаемся, знакомимся и общаемся со множеством различных людей.

После этого в центр аудитории приглашаются те участники, у которых на карточке был изображён «-». Ведущий отмечает, что этим членам группы досталась печальная роль: они изображали людей – носителей ВИЧ.

Остальным участникам игры задаётся вопрос: заметили ли они в поведении инфицированных что-либо необычное? Подчёркивается, что люди, являющиеся носителями вируса, внешне ничем не отличаются от остальных, на протяжении многих лет они даже могут не знать о своём диагнозе.

Участникам группы предлагается с помощью своих записей определить, познакомились ли они с «вирусоносителями».

Затем ведущий просит слева от «носителей» встать тех участников, у которых на карточке был нарисован «+». Сообщается, что «плюсики» познакомились с «минусами», они не заразились вирусом благодаря соблюдению многочисленных правил.

Участникам группы предлагается вспомнить возможные пути распространения СПИДа (переливание крови, инъекция, половой контакт) и способы профилактики СПИДа (использование одноразовых медицинских инструментов или их специальная обработка, в случае необходимости переливания крови обязательный анализ на содержание вируса, осторожность при выборе сексуального партнера и применение презервативов).

Оставшиеся участники - «нолики» изображают здоровых людей, наплевательски относящихся к своему здоровью. «Нолики» должны внимательно просмотреть список тех, с кем им удалось познакомиться. Те «нолики», в списке которых оказались «минусы», переходят в группу «вирусоносителей», поскольку при общении с вирусоносителем человек, неосторожно относящийся к своему здоровью, имеет все шансы стать больным.

Обращается внимание участников игры на то, как уменьшилась группа «ноликов»: за несколько минут общения «минусы» перетянули к себе значительную часть неосторожных «ноликов».

Делается вывод о том, что риск заболеть напрямую зависит от поведения самого человека.

4-й этап. Участникам игры предлагается объяснить, почему у человека, использующего наркотики, есть все шансы стать вирусоносителем. Почему члены семьи наркомана имеют повышенный риск заболеть СПИДом? Как объяснить тот

факт, что 80—90% больных СПИДом являются наркоманами? Может ли заболеть СПИДом тот, кто попробовал наркотик единственный раз ради любопытства? Можно ли считать одну пробу наркотика «простительной»: ведь при единственной пробе человек может и не заболеть? Делается вывод о том, что СПИД - реальная цена, которую может заплатить человек, решивший познакомиться с наркотиками.

- **Вариант организации ролевой игры**

- Ролевая игра «Умей сказать «нет!»**

- Кто может участвовать:* подростки 14—17 лет.

- Основная цель игры* - научиться правильно вести себя в ситуации, когда кто-то из окружающих предлагает закурить, попробовать алкогольный напиток, наркотик.

Почему это важно уметь далее тем, кто вовсе не собирается знакомиться с одурманивающим веществом? Дело в том, что от столь опасного предложения далеко не всегда легко отказаться. Действительно, ведь при этом рискуешь обидеть предлагающего (а вдруг это твой близкий друг?), оказаться в гордом одиночестве (в компании все уже давно курят, а ты нет) и т. д. Да и вообще, любой отказ - это сопротивление внешнему давлению, в отличие от соглашения, когда ты просто подчиняешься окружающим. А, как известно, подчиняться всегда легче, чем сопротивляться. Но, естественно, уметь отказываться нужно, ведь человек, покорно соглашающийся со всеми, напоминает пластилин, из которого можно вылепить все что угодно.

Особое значение умение отказываться приобретает в ситуациях, связанных с риском для здоровья, в том числе и в ситуациях наркогенного предложения. Важно не просто ответить «нет!», но и повести себя таким образом, чтобы у предлагавшего не возникло желания настаивать на пробе наркогенного вещества, по возможности избежать ссоры, скандала и т. д.

В ролевой игре инсценируются различные ситуации, в которых может быть предложено одурманивающее вещество.

Благодаря этому участники игры заранее готовятся к встрече с одурманивающим веществом, проверяют себя на прочность и готовность противостоять наркогенному давлению.

При инсценировке должно быть как минимум два персонажа - предлагающий одурманивающий препарат и отказывающийся. Лучше, если роль человека, предлагающего наркогенное вещество, будете исполнять вы или кто-то из приглашенных, ведь ваша задача - научить аудиторию не предлагать, а отказываться.

При организации ролевой игры важно помнить о следующем:

- Вы должны быть уверены в том, что все участники считают необходимым отказаться от пробы наркогенного вещества. Действительно, нецелесообразно обсуждать правильные схемы отказа с человеком, который ничего плохого для себя не видит в курении, использовании алкогольных напитков и т. п. Поэтому при организации волонтерской работы не нужно начинать с ролевых игр. Их лучше запланировать как конечный этап деятельности, когда вы уже смогли убедить свою аудиторию в опасности приобщения к одурманиванию и сформировали у ребят готовность отказаться от знакомства с дурманом.
- Содержание ролевой игры (инсценируемых ситуаций) должно соответствовать интересам аудитории. Подумайте сами, стоит ли использовать в качестве сюжета ситуацию предложения

наркотического препарата, если в вашей школе практически не распространено использование наркотических веществ, зато почти все ученики курят. (Определить сюжеты для ролевой игры вам поможет волонтерский мониторинг.)

- Содержание ролевой игры должно соответствовать и возрастным особенностям аудитории. Особенно осторожно нужно подходить к организации ролевых игр среди младших подростков, чтобы не пробудить у ребят излишний интерес к проблеме.
- При инсценировке ни в коем случае нельзя переходить рамки приличия - использовать грубый нажим, упоминать о каких-то внешних недостатках исполнителей и т. п. Как только правила вежливости оказались нарушены, следует сразу же прекратить игру и попросить обидчика извиниться.

Ход игры:

1-й этап. «Отказ — дело серьезное!».

Ведущий предлагает всем сесть в круг. Группа заранее должна договориться о конкретном предложении, которое она будет делать ведущему (например, предложение отправиться на прогулку в лес). Ведущий кидает мячик любому из членов группы, тот в свою очередь делает ведущему предложение. Всякий раз ведущий отвечает отказом, однако отказ в каждом случае имеет различную направленность.

Виды отказа в зависимости от содержания

Отказ-соглашение (формальный отказ). Человек в принципе согласен с предложением, но по каким-то причинам не решается сразу дать согласие. Проявляется как в содержании ответа, так и интонационно. Например: «Вы не хотите выпить чаю?» - «Спасибо, но мне так неудобно вас затруднять...»

Отказ-обещание. Человек в принципе согласен с предложением, но в данный, конкретный момент он не может его принять. Как правило, отказ направлен на внешние обстоятельства, которые мешают принять предложение. Дается понять, что при других обстоятельствах предложение было бы принято. Самая легкая форма отказа, поскольку при этом не затрагиваются личные чувства предлагающего, - это бесконфликтное решение ситуации. Например: «Пойдем завтра в театр?» - «С удовольствием, но завтра у меня курсы».

Отказ-альтернатива. Отказ может быть направлен на предложение или внешние обстоятельства, однако при этом выдвигается альтернативное предложение. Одна из удачных форм отказа, которая также не затрагивает личных чувств предлагающего, поскольку дается понять, что общение с ним желательно. Трудность заключается в том, чтобы придумать ценное альтернативное предложение. Например: «Пойдем завтра в бассейн?» - «Давай лучше погуляем в лесу».

Отказ-отрицание. Обычно направлен на само предложение или предлагающего. Человек дает понять, что не согласится ни при каких обстоятельствах на предложение. Может затрагивать личные чувства предлагающего, обидеть его. Например:

- Нет, я не поеду на байдарках, потому что боюсь воды.
- Нет, я не буду носить короткую юбку, потому что это вульгарно.
- Нет, я ни за что с тобой не пойду в ресторан.

Отказ-конфликт. Крайний вариант отказа-отрицания. Обычно направлен на предлагающего (прямо или косвенно). Агрессивен по форме. Может содержать оскорбления или угрозы. Эффективен в случае выраженного внешнего давления.

Каждый раз, отвечая отказом на предложение участников игры, ведущий объясняет им специфику отказа, его преимущества и недостатки. Например, используя отказ-обещание, человек не обижает предлагающего, однако рискует тем, что предложение будет поступать к нему снова и снова (поэтому придется каждый раз придумывать какие-то новые причины, по которым оно не может быть принято).

После того как все варианты отказа были охарактеризованы, ведущий предлагает поменяться ролями с кем-то из присутствующих. Хорошо, если все участники игры примерят на себя роль отказывающегося.

2-й этап. «Как правильно отказываться в ситуации наркогенного заражения».

Всем участникам игры предлагается организовать мини-группы (по 2—3 человека). Каждая группа получает для инсценировки определенное задание-ситуацию. Задача группы - найти правильный вариант отказа, подходящий к конкретной ситуации, и изобразить его.

Варианты ситуаций

В дверь позвонили, Инга открыла дверь - на пороге стояла Дарья, ее давняя (еще с детсадовских времен) подруга. Девушки уселись на кухне и стали оживленно обсуждать новости. «Слушай, Инга, давай покурим», - предложила Дарья. «Давай, - согласилась Инга, - сейчас только сигареты принесу». - «Да не надо, у меня есть, правда с травкой. Ты ведь такие еще не пробовала?» — «Нет», - растерялась Инга. «Слушай, такой кайф и неопасно совсем! На, попробуй!» - и Дарья протянула Инге сигарету.

Этих ребят Сергей совсем не знал. Просто во дворе, кроме них, никого не было, поэтому мальчик пристроился рядом на скамейке. Ребята лениво обсуждали последний хоккейный матч. «Ну что, мультяшки, что ли, посмотрим?» - спросил один из подростков и достал из кармана тюбик с клеем. Ребята было двинулись к двери подъезда, но вдруг остановились. «А ты чего расселся? - спросил один из них Сергея, - а ну, давай вместе со всеми!» Ребята угрожающе двинулись в сторону Сергея.

Этого дня Димка ждал очень долго. Совершенно неожиданно Лена - девочка из соседнего подъезда, которая очень нравилась Димке, пригласила его на день рождения. Праздник получился очень веселым. Все танцевали, играли, даже пускали фейерверки, наконец, все уселись за стол с именинным пирогом. В этот момент папа Лены достал из шкафа большую красивую бутылку. «Ну что, думаю, ради праздника можно выпить!» Большинство ребят за столом радостно оживились. Димка насторожился.

За окном темнело, и в комнате, где специально не включали свет, царил таинственный полумрак. От выпитого вина у Тани кружилась голова. А впрочем, не одно вино здесь было виновато. Просто она первый раз оказалась в гостях у Дэна. Все было почти как в романе - цветы, музыка, стихи, которые Дэн сочинял сам. Но все-таки где-то в глубине души шевелился червячок беспокойства. Слишком уж все было хорошо, у Татьяны создалось впечатление, что от нее чего-то ждут. «Ну что с тобой, - наклонившись к ней совсем близко, прошептал Дэн, - тебе надо расслабиться. Попробуй вот это!» На вытянутой ладони Дэна Татьяна увидела две таблетки.

Остальные участники игры, не занятые в инсценировке, должны оценить эффективность выбранной формы отказа по следующим параметрам:

- реальная возможность избежать пробы вещества при использовании данной формы отказа;

- возможность избежать явного конфликта, агрессии;

- целесообразность попытки повлиять на взгляды, поступки человека, предлагающего вещество (когда стоит пытаться убедить предлагающего пробу в опасности знакомства с наркотическими веществами, а когда нужно думать лишь о своей безопасности).

• **Варианты организации деловой игры**

Деловая игра «Орел или решка»

Цель: развенчать мифы о безопасности наркотиков, распространенные среди подростков, научить своих товарищей четко формулировать и отстаивать свое мнение во время дискуссии.

Кто может участвовать: учащиеся 10—11 классов.

Заранее среди учащихся распределяются роли. Выбирается «Ареопаг» (группа из 5-6 человек). Задача «Ареопага» - внимательно выслушивать доводы участников игры и оценивать их. «Ареопаг» также подводит итоги дискуссии по каждому из вопросов. Членами «Ареопага» могут также стать учителя, пользующиеся авторитетом среди подростков.

Группа из 3-4 подростков представляет «прессу». Они должны записывать все наиболее важные мысли, выводы, прозвучавшие в ходе игры. После игры представители «прессы» выпускают специальный номер газеты.

Остальные участники - «игроки». Их задача - как можно убедительнее отстаивать свою точку зрения.

Для проведения игры необходимо также выбрать ведущего.

Заранее на доске или стенде выписываются мифы о наркотиках (см. далее).

Ход игры: во время игры обсуждаются наиболее распространенные среди подростков мифы о наркотиках - их «пользе», «безвредности» и т. д.

Например:

- Существуют неопасные наркотики, от которых не возникает зависимость. Наркотики могут помочь современному человеку расслабиться, снять напряжение.

- Ничего страшного не случится, если один раз попробуешь наркотик.

- Человек с сильной волей в любой момент сможет расстаться с наркотиком.

- Наркоманами могут стать только слабые, несчастные люди, не устроенные в жизни.

В начале игры одна из команд подбрасывает монету. Если команде выпадает орел, то она становится обвинительной стороной (ей необходимо развенчать миф, выносимый на обсуждение), если выпадает решка — команда должна предоставить доводы «за» - отстаивать правоту данного мифа.

Для подготовки доводов «за» и «против» мифа отводится 2-3 мин, после чего «Ареопаг» поочередно предоставляет слово каждой из команд.

При подведении итогов определяется четкость и убедительность доводов, представленных каждой командой.

Важный момент: «Ареопаг», резюмируя услышанное, должен подчеркнуть ошибочность представлений о безопасности наркотизации.

Игра «Это — Я»

Цель: помочь участникам игры оценить свои личные качества, которые смогут защитить их от знакомства с дурманом или, наоборот, спровоцировать это знакомство.

Эта игра может быть использована в группе, члены которой незнакомы друг с другом. Она поможет им многое узнать о своих новых товарищах. Но, поскольку в игре нужно откровенно рассказывать о себе, возможно, кто-то из участников откажется принимать в ней участие. Не следует настаивать и уговаривать их. Предложите скрытным ребятам просто понаблюдать за ходом игры (наверняка спустя какое-то время кто-то из них захочет включиться).

Кто может участвовать: подростки 14—15 лет.

Что нужно приготовить: карточки, кубик.

Ход игры: карточки раскладываются на столе или на полу так, чтобы они образовывали букву «Я». Текст оказывается на нижней стороне карточек. Каждый игрок по очереди бросает кубик и в зависимости от того, какой гранью он упадет, делает определенное число ходов по букве «Я». Ту карточку, на которой останавливается кубик, участник поднимает и отвечает на вопрос, написанный на обратной стороне.

Следует заранее предупредить участников, что их ответы должны быть искренними, поэтому каждый должен заранее оценить свою готовность к откровенности.

Варианты вопросов

- Чего ты боишься?
- Как бы ты хотел проводить свое свободное время?
- Как ты справляешься со стрессом?
- Когда ты впервые попробовал алкогольный напиток? Знают ли твои родители об этом?
- Ты уже бывал на какой-нибудь модной вечеринке, где принято употреблять наркотики?
- Кто-нибудь уже предлагал тебе наркотики?
- Ты обсуждаешь с родителями свои проблемы?
- В каких ситуациях и по какому поводу ты употребляешь алкоголь?
- Что ты делаешь, когда у тебя на душе отвратительно?
- Считаешь ли ты, что можешь заразиться СПИДом?
- Что в тебе раздражает твоих родителей?
- Как ты проводишь свободное время?
- Какие причины могут заставить тебя принимать алкоголь?
- Что ты делаешь, когда ты в ярости?
- Станешь ли ты говорить о своих личных проблемах со своим учителем?

После того как все желающие «прошли» по букве «Я» и рассказали о себе, предложите участникам проанализировать услышанное. Пусть ребята сами определяют, какие черты и личностные особенности смогут защитить их от наркогенного соблазна, а какие - усиливают риск наркогенного заражения. Главная задача ведущего - заставить ребят задуматься о своих сильных и слабых сторонах.

Игра «Люди, которые играют в игры, игры, в которые играют люди»

Цель: сформировать у подростков представление о коварстве одурманивающих веществ, соблазнах, которые способны заставить человека попробовать наркотическое вещество.

Кто может участвовать: подростки 12—14 лет.

Ход игры: ведущий предлагает участникам игры прослушать сказку.

С давних пор злые чародеи Наркотик, Алкоголь и Никотин пытаются покорить людей, сделав их своими рабами. Началось это давным-давно. Как-то раз в стране Нездоровье, в его столице, собрались все злые волшебники и феи. Уселись они в огромном тронном зале, который пажи королевства украсили паутиной, сплетенной специально для этого случая самыми жирными пауками королевства, и гирляндами из когтей летучих мышей. Играл оркестр, состоящий из трех слепых сов и пяти раздувающихся от натуги жаб. На трон уселась фея Болезнь. Она взмахнула рукой и заговорила. Звуки ее пронзительного голоса гулко отдавались в коридорах дворца:

- Мы собрались здесь с вами, дорогие коллеги, чтобы решить один очень важный вопрос. Мне кажется, давно настала пора завоевать нам не только отвратительное царство Здоровье, но и весь мир!

- Как верно, как правильно! Давно надо было это сделать! — зашущукались колдуны и колдуньи.

- Но сделать это нелегко. Ведь у Здоровья сильная армия, да и людишки просто так, без боя, не сдадутся. Нужно что-то придумать, — продолжала Болезнь.

И тогда вперед выступили три колдуна, закутанные в черные плащи с головы до пят.

- Уважаемые дамы и господа, — начал один из них вкрадчивым голосом. — Позвольте нам, трем братьям - Наркотику, Алкоголю и Никотину, предложить свой план. Он очень прост. Мы первыми отправляемся на завоевание человечества, чтобы сделать самое сложное — поработить людей. Затем мы пригласим и всех остальных, в первую очередь, конечно, наших прекрасных дам, — он отвесил поклон в сторону Болезни, Старости и Дряхлости.

- А почему это вы первые отправитесь? — загалдели со всех сторон. — Вас, страшил в черных плащах, люди сразу же разоблачат.

- Не разоблачат, — также вкрадчиво продолжал колдун. — Посмотрите! - и три брата одновременно распахнули свои плащи. По залу пронесся возглас изумления. Было чему удивляться, ведь внутренняя сторона одеяний колдунов была вышита изумительными шелками. Они сверкали на солнце волшебными красками, и казалось, что рисунок постоянно меняется.

- Такими одеяниями мы обманем любого. Ведь являемся мы в образе прекрасного друга, утешающего в печали, веселящего в радости. Пройдет слишком много времени, прежде чем человек догадается, что за радужной стороной плаща скрываетесь вы - наши верные спутники: Болезнь, Нищета, Горе, - и колдун злобно захихикал.

В тронном зале царил молчание.

- План мне нравится, - в раздумье произнесла Болезнь. - Возможно, у него есть свои недочеты, но они могут быть исправлены в процессе работы. Итак, господа, не будем терять времени. В путь! Желаю вам удачи!

Тот же час братья оседлали коней и выехали из царства. Так началась борьба трех братьев со здоровьем и счастьем людей. С давних времен пытаются завоевать мир отвратительные колдуны.

На первый взгляд все злые чародеи совершенно разные. Однако раскидывают свои сети, запутывая в них жертву, совершенно одинаково. Вот послушайте, как это происходит. Вывернув свой волшебный плащ наизнанку, приходит колдун к человеку.

- Познакомься со мной, — предлагает он. — Я смогу дать тебе то, чего никто не даст. Со мной ты забудешь про горе, неудачи, а если у тебя радость, то со мной она станет еще больше. Говорят, что я опасен? Ерунда! Посмотри на меня, что во мне опасного? И я не заставляю тебя дружить со мной вечно. Попробуешь один раз, ну, может, два - и хватит. Увидишь, ничего страшного не произойдет. Ну, смелее!

Порой человек не может устоять против такого соблазна. Действительно, думают иные, почему бы не попробовать разок. Коварные Братья лишь этого и ждут. Им нужно любой ценой пробраться в организм, для того чтобы разрушить его.

Человек, попавший в сети к дурману, теряет не только здоровье, но и волю. Он полностью подчиняется злобным чародеям. Его не будут радовать первый зимний снежок во дворе и новая книжка. Он забудет своих друзей, а слезинки на щеках мамы не огорчат его.

Человек, попавший в сети к Черным Братьям, становится их рабом и причиняет вред не только себе, но и близким, самым дорогим для него людям. Действительно, встречаясь с Черными Братьями, он постепенно теряет здоровье и силы. А значит, он уже не сможет быть надежной опорой для своих постаревших родителей, не сумеет защитить своих детей. Наоборот, этот человек сам постоянно нуждается в чьей-нибудь помощи.

После того как ведущий познакомил участников игры с сюжетом сказки, им предлагается придумать и разыграть продолжение. Между ребятами распределяются роли - это могут быть персонажи, обозначенные в сказке, а могут быть и новые персонажи - реальные люди, с которыми Черные Братья будут встречаться. Единственное условие - перечень ролей определяется коллективно, а распределяет роли между участниками сам ведущий.

При этом никто из участников (естественно, кроме конкретных исполнителей) не должен знать, кто из них исполняет роль Алкоголя, Никотина, Наркотика. Они могут маскироваться под любых других персонажей. Их задача - понравиться участникам игры. Задача же всех остальных - как можно раньше выявить опасный персонаж.

Продолжительность игры может быть различной, до тех пор, пока она интересна участникам.

После того как игра закончилась, ведущий может предложить участникам обсудить, насколько легко было определить опасный персонаж, почему многие люди легко поддаются наркогенному соблазну и т. д.