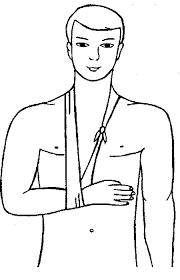
**Подготовка:**   
На каждого игрока необходимо заготовить 2 “погона” с “осколками” и одну повязку. Погоны располагаем в зоне кафе, рядом с переходом в зону война, повязки располагаем внутри зоны госпиталь. (или в кафе, если отдельной зоны нет и перевязка будет происходить там). Повязки прикрываем, чтобы игроки не видели их раньше времени.  
  
Изготовление погона:Каждая строка в документе [“Осколки под погоны”](https://docs.google.com/document/d/1iGKs_bGRyJh2sweg2ql8QSnKsEyzJzOW64MUFsSLkQ0/edit) содержит пару осколков для одного игрока. Осколки ламинируем, вырезаем треугольниками и клеим под полоски малярного скотча — “погоны”. Клеим так, чтобы перевернув полоску липкой стороной вверх можно было прочитать текст. Отделяем пары погон друг от друга, чтобы не перепутать при выдаче.  
  
Изготовление повязки:   
Важно чтобы повязку можно было быстро надеть и легко снять, чтобы игроку было в ней удобно и она не слетала в процессе. Повязку делаем из бинта или любого другого подходящего материала.  
  
  
  
**Структура:**  
2 игротеха задействованы в 5 последовательных сценах - кафе, начало войны, госпиталь, чертоги снежной королевы, возвращение в кафе.   
  
**Сцена в кафе:**(Опционально, если хватает людей)В этой сцене игротехники играют роль официантов, сцена бессловесная и играется пантомимой - не говорим сами, показываем пример игрокам. Роль сцены - вводная, это мирная жизнь из которой игроков затем резко выдернут, поэтому нужно, чтобы игрокам было комфортно.   
Возможный маркер официанта - полотенце на руке или поднос, но можно и без них. Официанты улыбаются игрокам, встречают их и при необходимости проводят к столикам, изображают, что разносят еду, наливают напитки, принимают заказы. Когда все игроки войдут, готовимся к сцене начала войны и ждём смены музыки.

**Начало войны:**  
Важно — всё должно происходить очень быстро и динамично!  
Сидящим в кафе должен быть виден процесс.  
Первый игротех без объяснений поднимает игроков из-за столика и по одному ведёт их к переходу в зону война. Второй игротех приклеивает на плечи игрока пару погон, складывает пальцы на руках в виде пистолета. Первый помогает второму по мере возможности. Затем игрока направляем вперед из зоны кафе в зону войны, при этом игротех не выходит из кафе. Для ускорения процесса, после того как пройдут первые несколько игроков, можно приказать всем встать из-за столов и выстроится в очередь.  
Когда все игроки вышли из кафе, переходим в зону госпиталь (или подготавливаем кафе, если отдельной зоны нет и перевязка будет осуществлятся в нем).  
  
Возможные фразы игротехников при управлении сценой: "Встать", "Шагай", "Стоять", "Сражайся за Францию".

Сценой войны внутри нее управляет генерал.

**Госпиталь:**  
Госпиталь — спокойная сцена, передышка для игроков, подготовка к переходу в замок Снежной королевы, но её тоже нельзя затягивать.  
Перед входом в госпиталь вводящий должен сказать игрокам: “Вы тяжело ранены, не можете разговаривать, только стонать. Вы не можете передвигаться самостоятельно”.  
Входящих рассаживаем вдоль стен или на пол, берем заготовленные повязки и накидываем на шею, продевая руку игрока так, чтобы она оказалась на повязке, прижатая к корпусу (см картинку выше).  
  
Возможные фразы:  
Что, крепко тебе досталось? Ну ничего, сейчас поможем! Сейчас, сейчас! Не разговаривай, побереги силы. Ну, потерпи родной, скоро всё пройдёт. Буду богу молиться за то, чтобы ты поскорее встал на ноги!

Важно проверить, что повязки на всех.  
  
Перевязав всех, переходим в Замок снежной королевы.   
  
**Замок снежной королевы** - игротехники играют роль помощников снежной королевы и проводят конкурсы.  
  
**Возвращение в кафе** (опционально если хватает людей) - официанты разносят настоящие напитки и еду.