# 2. Скрипт воспитателя

В конце воспитатель вместе с игротехниками-родителями примеряет на себя роль ребенка. Об этом написано в [скрипте родителей, ознакомьтесь с ним](https://docs.google.com/document/d/1wIljaoPMVyY6UPuNZLoe5f0M-uYSxZATV1y4doMwumc/edit#).

## Характер и отношение к детям

Вы вольны придумать, каким будет ваш воспитатель — злым или добрым, строгим или попустительским. Но мы рекомендуем сделать его этаким отрешенным, которому надоели эти дети, надоела работа, и вообще он думает увольняться. Он особенно при директоре имитирует деятельность, но по факту ленится даже разобраться, кто прав, а кто виноват — просто влепляет всем взыскание.

Либо, если вам кажется, что игроки тяжело перенесут игру — можете наоборот, сделать его таким мягким буфером, который будет вовлекаться, разбираться и утешать загрустивших детей.

## Отношение к конкурсу

Воспитателю все эти конкурсные инициативы — до лампочки. Он слегка собирает на них детей, но очень ленится помогать им что-то организовать.

## Взыскания

Если ребенок хулиганит, заносите его имя в блокнотик и ставьте палочку. Если хулиганит во второй раз — ставьте вторую палочку и отправляйте его мыть/подметать пол. Не усердствуйте с наказаниями, но если что-то происходит прямо у вас на глазах или вам пожаловались — действуйте.

Если ребенок отказывается выполнять наказание, можете пригрозить чем-нибудь:

* Что такого лентяя и хулигана не усыновят.
* Что его оставят без карманных денег.
* Что переведете его в другую комнату (то есть помешаете общаться со своей Стаей)
* Что угодно на ваш вкус.

# Действия по ходу игры:

1. Помогать Директору в воркшопах.
2. Поучаствовать в воркшопе объяснения правил взаимодействия в паре.
3. Провести воркшоп в одной из стай.
4. Провести воркшоп Посвящения у Старших и Средних.

### **Посвящение**

Приведите игроков к двери комнаты Посвящения (внутрь не заводите).

*«Итак, у вас в детдоме будет проводиться конкурс талантов. Но в эту ночь тут будет происходить и кое-что еще, возможно — намного более важное для вас!*

*А именно — Посвящение: средне- и старшеклассники посвящают малолеток.*

*Внимание: сначала я расскажу вам,* ***что и как*** *вы должны делать, а потом вы сами решите,* ***зачем и почему****.*

*Итак. Во время Посвящения у ребят разных возрастов разные роли:*

* *Младшеклассники — проходят посвящение. Их задача — проникнуть вот в эту комнату (комната персонала, сюда также селят гостей детдома, сейчас там проживают усыновители).*
* *Средние классы — проводят посвящение. Ваша задача — вести младших вот от этой черты до двери комнаты. (Покажите зону). В комнату вам заходить нельзя!*
* *Старшеклассники — отвлекают взрослых вон там. (Покажите в сторону актового зала/фойе). В эту зону (перед дверью в комнату) ни вам, ни взрослым заходить нельзя!*

*Кроме того, задача средних и старших классов — подготовить младших (объяснить им все правила, создать настрой, как-либо нарядить и/или раскрасить перед прохождением посвящения, если считаете необходимым!)”*

Если у вас в игре отсутствуют Средние, то проводить посвящение тоже должны Старшие, и им можно позволить входить в зону перед дверью, но не в комнату.

Далее объясните игрокам следующее:

1. Перед дверью могут одновременно находиться не более 3 *персонажей*, т.е. не более 6 *игроков*:
   1. Один младшеклассник — который проходит посвящение.
   2. Один из средних классов — кто его ведет.
   3. Еще один из средних классов — кто мешает проходить.

(Последнего персонажа может не быть, однако дублироваться роли не должны, т.е. не может быть двое проходящих или двое проводящих).

1. Проходящий должен быть с плотно завязанными глазами (оба игрока).
2. Проводящий идет рядом с ним и шепотом говорит, что делать. Проходящий тоже может говорить только шепотом.
3. Мешающий может делать с проходящим вот что:
   1. Щипать (несильно!)
   2. Щекотать
   3. Пугать (не следует СЛИШКОМ ГРОМКО кричать игроку в ухо!)
   4. Мягко бить подушкой
4. Проводящий не должен активно мешать мешающему.
5. Если есть дополнительные правила ("не наступать на черточки" и т.п. — огласите их). Важно обозначить, что эти правила — на уровне слухов. То есть они не СТРОГИЕ, при их нарушении ничего не произойдет Императивно. Игрок только сам может решить, что с ним случилось что-то плохое.
6. В зоне посвящения не должно быть яркого света и взрослых. Поэтому задача старшекурсников — *не пускать* сюда взрослых, однако есть важное дополнительное условие — они при этом *не должны напрямую врать*.

Вы можете заранее выдать игрокам повязки для глаз, а также грим для раскрашивания, балахоны, свечи и т.п. Они отнесут это в свои комнаты.

Проведите воркшоп:

* Запустите одну из пар игроков проходящим, а одну — проводящим, сами играйте роль мешающего.
* Глаза на воркшопе игрокам завязывать не надо — достаточно закрыть.
* Необязательно проходить "всю трассу" — главное, чтобы игроки поняли, как это все должно происходить.

Далее нужно рассказать правила игры в комнате.

Когда младшеклассник оказывается внутри комнаты, он (персонаж) остается один. Нужно прикрыть дверь и можно снять повязку с глаз.

В комнате он может сделать что-то одно:

1. Взять **одну** вещь
2. Поговорить с духом и попросить его о чем-либо

Внимание! Вещи можно брать только из нескольких мест:

* Из тумбочки (или шкафа; объясните игрокам, где он находится)
* Из-под подушек

Какие вещи там могут быть?

1. Личные вещи усыновителей (по одной на каждое семейство).
   * Именно с такой вещью можно провести *в своей комнате* ритуал. Смысл ритуала — загадать счастливое усыновление/удочерение этой семьей кого-то из воспитанников (не обязательно себя!) После ритуала вещь можно вернуть в комнату Посвящения (но с соблюдением тех же правил). Проводить с одной вещью несколько ритуалов — можно, но тогда их эффект ослабевает
2. Бутылка спиртного.
   * В комнате находится единственная бутылка алкоголя, присутствующая в игре. Употребляется "по жизни" (при желании).
3. Что-то еще, что вы сможете найти в шкафу (тумбочке) и под подушками, также участвует в игре. Распоряжайтесь этим, как сочтут нужным ваши персонажи.
   * (Имеется в виду пачка долларов и пачка презервативов. Напрямую о них говорить игрокам не надо).
4. Важно — вещи могут появляться и исчезать из комнаты по ходу игры (другие персонажи, не дети, могут приносить и уносить их).

После этого скажите, что эти правила сейчас неизвестны МЛАДШИМ. Задача тех, кто их узнал сейчас — донести их. Также можно ставить перед МЛАДШИМи цели — принести из комнаты что-то или что-то там сделать.

Далее проговорите следующее:

*“Что касается духа, с которым можно поговорить — то это легенда. Никакой дух здесь не явится, но вы можете в это верить. Чуть позже мы узнаем об этом подробнее.*

*Теперь про ваше отношение к Посвящению. Оно может быть разным — вы можете полностью верить в ритуалы и призрака комнаты, или верить только в глубине души. Или хотеть верить.*

*Но все вы относитесь к этой традиции* ***с уважением*** *— потому что это* ***ваша*** *тайная традиция, а не созданная взрослыми. Вы все проходили "посвят" — и все считаете своим долгом поспособствовать (в той или иной мере), чтобы его прошли малолетки.*

*Большинство правил Посвящения являются для ваших персонажей рекомендательными — например, если один раз наступить на черточку, ничего не случится (хотя лучше этого не делать!)*

*Но если уж происходит какое-то грубое вмешательство в таинство — например, непосредственно в зоне Посвящения вспыхивает свет или появляется взрослый — ничего не поделаешь, придется разойтись и начать все сначала.*

*Сейчас закройте глаза и решите, чего бы больше хотел ваш персонаж:*

1. *Заполучить вещь, чтобы провести ритуал, чтобы кто-то обрел новых родителей*
2. *Что-то попросить или узнать у духа*
3. *Добыть выпивку*

*Важно:*

* *Это предварительная цель, она может меняться*
* *У разных игроков в паре может быть разное видение!*

*Теперь распределитесь на стаи!*

*У каждой стаи есть своя легенда о том, почему именно эта комната является особенной и что за дух или призрак там обитает.*

*Через две минуты вам предстоит прийти к своим подопечным — и* ***посвятить*** *их в правила Посвящения и в эту легенду. Они уже ждут! С захода в комнаты начнется ваша игра”.*

Дайте игрокам в стаях 2 минуты, чтобы придумать легенду — и разведите стаи по комнатам.

Развести Старших и Средних после воркшопа по комнатам, обозначить, что когда они зайдут в комнату — у них начнется игра и скоро к ним приведут Младших. Прийти к директору и сказать, что Старшие готовы.

### **Начало игры**

Спустя минут 8 после этого пройтись по комнатам, ворваться туда, включить свет и говорить что-то вроде:

*«Что это вы тут сидите в темноте! Ну-ка собираемся в актовый зал, Директор будет читать речь! Сегодня важный день!»*

На все вопросы детей отвечать *«Директор все скажет, быстро с зал!»*

После речи Директора ходить и довольно активно мешать детям в этот период проникнуть в комнату Посвящения. Часто бывать там, разгонять толпу, включать свет и т.п.

Помогает следить за таймингом, напоминает при необходимости об этом директору. До конкурса — 30 минут.

За пару минут до начала конкурса собирает детей в актовый зал. По возможности всех, но категорически не хотящих идти за уши не тащит.

Во время конкурса ничего не делает.

### **Дискотека**

Во время дискотеки периодически вмешивается в происходящее у комнаты посвящения, но не слишком активно. Например, может внезапно включить свет пару раз, либо начать туда «прорываться». Но легко отвлекается.

Ходит по коридорам, смотрит, что происходит, слегка журит детей — все как обычно.

### **Финал**

Когда дети выбрали, к кому усыновлятся, вместе с родителями выходит из комнат. Уже есть детская роль, так что как только директор скажет «Дети, заходите» — входит и ведет себя в соответствии с детской ролью. Дальше следует указаниям Директора.