# Скрипт Директора

Мы рекомендуем взять эту роль именно ГМу.

## Характер и отношение к детям

Вы вольны придумать, каким будет ваш директор — злым или добрым, строгим или попустительским. Но мы рекомендуем не делать его слишком вовлеченным. Держите в голове что-нибудь вроде «Как же меня утомила эта работа и эти дети, но работать-то кому-то надо, приют разваливается, вот бы привлечь к нему внимание».

## Отношение к конкурсу

Для Директора важно, чтобы конкурс прошел хорошо. Он будет активно собирать на него детей, предлагать им идеи номеров, смотреть, чтобы участвовал весь класс и все репетировали.

Здесь важно действовать тонко и не перегнуть палку. То есть вроде бы вовлекать всех, но не мешать играть тем, кто не хочет играть в конкурс. Можно их журить, назначать взыскания, строжиться — но оставлять им пространство для игры.

## 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.

## Тайминги

Директор следит за таймингами.

Общая длина — 3 часа.

1. Разбивка на стаи. 5 минут.
2. Разбивка на пары внутри стай и присвоение черт. 10 минут.
3. Демонстрация взаимодействий в паре. 5-10 минут.
4. Объяснение остальных правил. 5-10 минут.
5. Воркшопы стай. 10 минут.
6. Воркшоп классов. 10 минут.
7. Воркшоп Посвящения. 10 минут.
8. Сидение в комнатах со старта игры — 8–10 минут.
9. Подготовка к конкурсу — 30 минут.
10. Сам конкурс — 15 минут.
11. Дискотека — 40 минут, можно ужать или растянуть, в зависимости от динамики игры.
12. Финал — 20 минут.

# Действия по ходу игры

## Воркшопы

### **Разбивка на стаи**

*В «Дружных ребятах» дети сами поделились на три группировки — их называют Стаями. Сейчас мы с вами поделимся на них, а подробности Стай объясним чуть позже. Учтите, что Сати не определяют вашу будущую игру полностью. Теоретически вы можете хоть всю игру прообщаться с другой Стаей и даже перейти в нее — это тоже будет игровой момент.*

*Стай три: Бунтари, Модники и Активисты. Бунтари — не такие как все, бунтуют против воспитателей и устраивают дебоши. Модники — любят все самое модное и не любят тех, кто выпендривается и выделяется. Активисты — те, кто уважают воспитателей, стремятся выделиться и быть лучше и умнее всех.*

*Сейчас подумайте, в какой стае вам было бы интересно быть, и разделитесь на три группы: Бунтари слева, Модники по центру, Активисты справа. Учтите, что возможно нам придется вас немного перетасовать.*

Дайте игрокам минуты 2 разбиться на стаи. Теперь внимательно посмотрите. В каждой стае должно быть:

* Четное число игроков.
* Четное число отдельно девочек и отдельно мальчиков.

Если это не так, озвучьте, что нужно сделать. Например *«Из Бунтарей нужно переместить одну девочку в Модников, кто готов?»*

### **Присвоение черт и разбивка на пары внутри стай**

*Теперь останьтесь стоять по своим стаям. Внутри стаи вам нужно поделиться на две равные группы. В одну встаньте те, кто хочет сыграть кого-то более легкомысленного и открытого. Во вторую — тот, кто хочет быть более рассудительным и думающим о будущем.*

Подождите, пока игроки разобьются на две группы. Убедитесь, что стаи поделились поровну, в том числе поровну девочек мальчиков, если что перетасуйте.

К этому моменту у вас уже должны висеть на стене куски малярного скотча с чертами характера. Они висят по двум группам — красные у «внутреннего ребенка» и черные у «внутреннего родителя».

*«Теперь по очереди стаями, подойдите к стене. Легкомысленные к красным надписям, рассудительные к черным. И выберите себе качество, которое будете проявлять до конца игры. После этого подойдите к стене,где висят короткие полосы малярного скотча. Возьмите три полосы и наклейте на правое плечо так, чтобы их легко было сорвать. На все про все у вас 3 минуты».*

Дайте игрокам время это сделать.

*«Теперь внутри стай встаньте в два ряда — рассудительные напротив легкомысленных. Посмотрите на людей того же пола напротив. С одним из них вы всю игру будете играть одного персонажа. Вы будете неразрывной парой, которую никакими обстоятельствами не разлучат. Подумайте, кто бы мог им стать. Теперь закройте глаза. Когда откроете, постарайтесь встретиться взглядом с тем, кого вы выбрали. Открывайте!»*

*«Те, кто встретились взглядами, отойдите в сторону. Вы сформировали пару. Те, кто не встретились, давайте повторим. Закройте….Открывайте!».*

*«Встретившиеся отойдите. Оставшиеся разбейтесь на пары уже просто так. Теперь придумайте одно имя на двоих, напишите его каждый на полосе малярного скотча и наклейте на себя. Выберите, кто будет активным игроком на начало игры. Активный пусть встанет чуть впереди».*

### **Демонстрация взаимодействий в паре**

Подготовьте четырех игротехников. Разбейте их на две пары, наклейте каждому на правое плечо три куска скотча, на одного в паре наденьте шляпу.

Если игротехников меньше, привлеките к этому игроков говорите им, что делать, поправляя их по правилам.

*Вы будете вдвоем с другим игроком играть ОДНОГО игрового персонажа, то есть одного ребенка. Это не раздвоение личности, а скорее просто разные черты характера или внутренний голос — вы психически здоровы, если не придумали себе иного. Вы всегда считаетесь за ОДНОГО человека.*

*В паре есть АКТИВНЫЙ и ПАССИВНЫЙ игрок. Это не закреплено навсегда — в ходе игры вы меняете ролями.*

*АКТИВНЫЙ игрок стоит впереди и участвует во всех взаимодействиях. Также на нем надет маркер активного игрока — головной убор типа шляпы или кепки. Только он может разговаривать, драться и как-то активно взаимодействовать с миром. Только с ним нужно разговаривать другим игрокам.*

*ПАССИВНЫЙ игрок стоит позади. На нем нет головного убора. Он может что-то негромко говорить АКТИВНОМУ на ухо, но не более того. Когда они остаются наедине, они могут свободно переговариваться.*

*Если вы видите, как АКТИВНЫЙ и ПАССИВНЫЙ игрок одного персонажа говорят, вам кажется, что персонаж говорит сам с собой или просто задумался.*

Попросите игротехов сымитировать диалог. Для этого пусть они встанут парами друг напротив друга, активные игроки о чем-то поболтают, а пассивные им что-то негромко говорят по типу «Да он дурак какой-то, что ты его слушаешь».

*АКТИВНЫЙ и ПАССИВНЫЙ игрок могут меняться тремя способами:*

***Добровольно****. Вы можете просто об этом говориться. После этого ПАССИВНЫЙ надевает шляпу и встает впереди.*

Попросите игротехов снова сымитировать диалог. В один момент один из пару пусть повернется к своему партнеру и скажет «поменяемся», а тот ответит «давай», и они переоденут шляпы и поменяются.

***Принудительно со стороны АКТИВНОГО.*** *Активный надевает шляпу на ПАССИВНОГО и аккуратно сдвигает его вперед/сам отодвигается ему за спину. Бывший ПАССИВНЫЙ в этом случае обязан включиться в ситуацию и начать действовать, сбежать назад он не может до конца сцены (диалога, драки или чего-то подобного).*

Проделайте то, что оговорено, также в рамках диалога. Можете создать какую-то конфликтную ситуацию, например, одна пара наезжает на другую, и активный игрок выталкивает вперед другого, чтобы тот разобрался.

***Принудительно со стороны ПАССИВНОГО.*** *У каждого игрока на правом плече приклеены три куска малярного скотча, таким образом, чтобы их легко сорвать. Если ПАССИВНЫЙ хочет вмешаться в ситуацию, он срывает один такой кусок скотча, снимает шляпу с АКТИВНОГО и встает вперед. Бывший АКТИВНЫЙ не может поступить также до конца сцены (диалога, драки или чего-то подобного). Таким образом, за всю игру каждый игрок может ТРИ раза принудительно сменить позицию с ПАССИВНОГО на АКТИВНОГО.*

Также продемонстрируйте это в рамках диалога.

Далее зачитайте:

*Теперь немного повторим остальные правила. Вы все находитесь в детском доме и вы — его воспитанники. Вы не можете из него сбежать прямо сейчас, хотя можете хотеть. Вы можете выходить на улицу, например, покурить, но вас могут за это поймать воспитатели. Все, что вы делаете — вы делаете.*

*Все, что есть вокруг — это есть. Эти стулья/кровати/шкафы, ваши личные вещи — все присутствует в пространстве игры. Все игротехники играют те или иные роли и тоже всегда доступны для общения по-игрокому.* ***Есть два исключения:***

*— Техника: смартфоны, ноутбуки и прочая техника из ваших личных вещей не существуют. Смартфоны можно использовать, чтобы подсвечивать что-то в темноте, но лучше захватите для этого фонарик.*

*— Алкоголь: в игре есть одна бутылка, где она — узнаете в ходе игры =) Если у вас есть свой алкоголь, считайте, что его нет.*

*Просим не брать и не перемещать чужие вещи. Также запрещено запирать любые двери, как снаружи, так и изнутри. Считайте, что замков не существует, если они есть.*

*Уборные считаются не игровыми зонами.*

*Душевые (если они есть) — игровые зоны и считаются «игровым туалетом» — там можно кого-нибудь буллить и «мочить в сортире».*

*На игре будут персонажи трех возрастов: 11-12, 13-14, 15-16. Каждому возрасту соответствует один школьный класс. Также в игре будет три СТАИ — разделение не по возрасту, а по личным качествам.*

*Правила боевки следующие:*

На игре будут персонажи трех возрастов: 11-12, 13-14, 15-16. Каждому возрасту соответствует один школьный класс. Также в игре будет три СТАИ — разделение не по возрасту, а по личным качествам.

*Правила боевки следующие:*

* *Взрослые в драках не участвуют никогда, напасть на них нельзя.*
* *Тот, кто старше всегда побеждает тех, кто младше. Даже если их несколько.*
* *Один мальчик всегда побеждает одну девочку того же возраста.*
* *ПОЛНАЯ СТАЯ или ПОЛНЫЙ КЛАСС всегда побеждают одного любого постороннего, даже старшего.*
* *ПОЛНАЯ СТАЯ или ПОЛНЫЙ КЛАСС всегда могут побить одного своего члена, даже если он старше. Его мнение при этом не учитывается.*
* *В остальных случаях драка заканчивается условной ничьей. Пострадали все.*
* *Можно проиграть, не придерживаясь этих правил. Если вы отказываетесь от драки, а вас продолжают бить — вас побили. Даже Младший Старшего.*

*Если в вашей СТАЕ или КЛАССЕ меньше трех ПЕРСОНАЖЕЙ, они не считаются ПОЛНЫМИ для правила 2 и 3, и правила не будут действовать.*

*Боевка имитируется обычной «театральной» дракой без нанесения ударов. У нее нет последствий — никто не умирает, не теряет хиты, не получает травм. Вы просто наставили друг другу синяков. Отыгрывайте свое состояние на свое усмотрение, но никаких тяжелых последствий.*

*Боевка имитируется обычной «театральной» дракой без нанесения ударов. У нее нет последствий — никто не умирает, не теряет хиты, не получает травм. Вы просто наставили друг другу синяков. Отыгрывайте свое состояние на свое усмотрение, но никаких тяжелых последствий.*

*На дискотеке в игре можно будет потанцевать. В таком случае АКТИВНЫЙ игрок танцует с АКТИВНЫМ второго персонажа, а ПАССИВНЫЙ этого же персонажа — с ПАССИВНЫМ второго персонажа рядышком. Шляпы ПАССИВНЫЕ при этом они не надевают. Если ПАССИВНЫЕ не хотят — они могут не танцевать, а постоять в стороне.*

*Также на игре вы можете стучать и буллить.*

***Стукачество****. Это не совсем модель. Вы просто можете делать то, что делают дети — ябедничать воспитателям, директору и родителям. Они — такие же участники событий, как и вы, и могут принять меры.*

***Буллинг.*** *Вы можете насмехаться и издеваться над другими детьми. Чтобы сохранить душевное спокойствие, существует словесный маркер. Если вам невыносимо то, что вам говорят, скажите дословно «Ты перегибаешь палку». После этого буллящий должен остановиться и как-то слить ситуацию, лучше условно просто плюнуть и уйти.*

*Не нужно в качестве буллинга портить и прятать чужие вещи.*

После этого скажите:

*Сейчас снова разойдитесь по стаям. Каждую стаю отведут в комнату — игротехники расскажут вам подробности, а вы сгенерируете некий общий контекст стаи сами.*

Трое игротехников, ответственных за стаи (Директор, Воспитатель, один родитель) разводят стаи по комнатам и начинается воркшоп стай — он у вас на отдельном листе.

### **Воркшоп классов**

Все стаи к этому моменту отворкшопились и пришли в общий зал. Скажите:

*Теперь встаньте в три группы, не по стаям, а по классам, то есть по вашему возрасту. Мы будем генерировать отношения внутри класса и между классами.*

*Сейчас я буду называть роли. Внутри класса поднимите руку тот, кто хочет эту роль занять. Может не поднимать никто, или поднять несколько — это нормально. Эта роль поможет вам определить отыгрыш и сформировать ваше отношение друг к другу. Обсуждать это сейчас не надо, это скорее просто ориентир для игры. Можете поднимать руку на несколько ролей, если вам это кажется интересным — главное сами не запутайтесь.*

*Если руку поднимает хотя бы один из пары — отношения завязываются. Вторая «половинка» персонажа может быть против, но спишем это на противоречивость подростковой натуры.*

Дальше после каждой реплики давайте игрокам буквально минутку на то, чтобы они решили. Возможно, вам придется слегка подталкивать игроков, то есть спрашивать «Ты хочешь быть жертвой или агрессором? Кто хочет стать второй половинкой этого игрока?» и т.п. Тут нужно действовать по ситуации.

*Первая роль — новичок. Он пришел в приют недавно, сам решит по какой причине.*

*Вторая роль — старожил. Он здесь чуть ли не с рождения, знает все больше других.*

*Третья роль — Любимчик воспитателя — тот, кто старается лучше всех, а учителя часто его выделяют.*

*Четвертая роль — Двоечник или Камчатка. Учится плохо, в учебных делах активности проявляет по минимуму.*

*Пятая роль — староста класса. Он должен обязательно быть из активистов и один в классе.*

—--

*Теперь создадим отношения-сюжеты внутри класса. После у вас будет время немного их обсудить.*

*Любовный треугольник — одна выбирающая сторона и два претендента на его/ее сердце*

*Два бывших друга, которые общались, а потом рассорились*

*Бывшая пара — влюбленные, которые разбежались.*

*Агрессор и жертва — один буллит другого. Лучше, если вы будете из разных стай.*

*Стукач и заложенный — один пожаловался на другого воспитателю и теперь заложенный ему это припоминает.*

*Товарищи для нытья — не то что бы друзья, но любят поныть друг другу в плечо на несправедливости мира.*

*Теперь можете немного обсудить ваши взаимоотношения — буквально пару минут.*

—---

*Переходим к сюжетам между классами. Классы, встаньте так, чтобы вы примерно видели друг друга.*

*В младшем классе поднимите руку те, кто хочет, чтобы у него был наставник из старшей группы, назначенный воспитателем. В старшей — тот, кого назначили наставником, возможно, против его воли. Решите, кто чей наставник.*

*В старшей или средней группе поднимите руку тот, кто хочет стать объектом неразделенной любви. В младшей — кто хочет неразделенно любить кого-то из старших. Решите, кто в кого влюблен.*

*Горячее предложение — одна-единственная пара из братьев-сестер. Поднимите руку те, кто хочет иметь тут сестру или брата.*

*Теперь в старшем классе поднимите руку тот, кто хочет стать кумиром — один или два человека. В средней и младшей — его «фанаты», не влюбленные, а просто те, кто на него ориентируются.*

*Теперь в младшей или средней группе решите, кто готов стать жертвой буллинга. В старшей или средней поднимите те, кто готов буллить того, кто младше.*

*Теперь отношения готовы, постарайтесь хотя бы примерно запомнить, кто вы и с кем. Переходим к следующему, последнему воркшопу.*

### **Воркшоп Посвящения**

Задача — очертить примерные правила участия в Посвящении, что можно и чего нельзя делать, погрузить игроков в игру.

Соберите младшеклассников вместе, дождитесь, пока другой мастер уведет остальных игроков.

Произнесите прочувствованный монолог от лица Директора, который:

* Знает, что сегодняшней ночью планируется что-то, очень важное с точки зрения мифологии обитателей детдома (но не знает, что именно).
* Раздражается по этому поводу — предстоит хлопотная ночь.
* Но все-таки понимает, что для детей это важно и стремится взывать к их разуму, а не только запрещать.

Сцена должна быть камерной (один воспитатель — дети). Других игротехников в ней быть не должно.

Вам нужно создать для младшеклассников интригу — что же будет? Монолог может быть примерно таким (не стесняйтесь дополнять, изменять и импровизировать, а также стремитесь превращать его в диалог, плавно вовлекать игроков в игру):

*«Дорогие воспитанники! Вы у нас самые маленькие, но я хочу обратиться к вам, как ко взрослым. Кто верит в сказки, поднимите руки? Ну я надеюсь, что вы уже достаточно взрослые, чтобы уметь отличить сказку от реальности!*

*Вам ведь наверняка старшие уже навешали лапши на уши насчет того, что случится этой ночью. Так вот я вам говорю, как взрослый — взрослым: ничего не будет! Ведите себя спокойно, не надо шастать по детдому в темноте! Нарушителей будем вылавливать и наказывать!*

*Отдельно предупреждаю — не надо виться у той самой комнаты! А то вам там как медом намазано! У нас тут не Гарри Поттер, никаких тайных комнат нет!*

*А то, что там якобы что-то случилось десять лет назад — так это глупые сказки! Будьте взрослыми, не надо слушать средних и старших, когда они вам всякие ужастики рассказывают».*

(Если игроки начинают расспрашивать, что за тайная комната — не рассказывайте! Отвечайте в духе: «А если не знаете, то вам же и лучше»).

В финале сцены разведите игроков по комнатам (в них должен быть погашен свет, в центре каждой комнаты — светодиодная свеча на табуретке) — и выдайте последнее задание.

*"Сейчас я выйду из этой комнаты, и для вас начнется игра.*

*Рассядьтесь, как вам удобно, можно завернуться в плед. Вы сидите здесь и ждете своих старших товарищей — они скоро появятся".*

(Дождитесь, пока игроки рассядутся)

*"Вы знаете, что ваши старшие товарищи расскажут вам что-то особенное, но точно не знаете, что. Это как-то связано с комнатой, о которой говорил воспитатель. Можете обсудить, что* ***ваши*** *персонажи об этом думают.*

*Я прошу вас не выходить из этой комнаты, пока не появятся другие игроки. Когда они появятся — можно. Игра началась!"* — выйдите наружу и закройте дверь.

После него вернитесь в главный зал и вместе с родителями расставьте там стулья/скамейки так, чтобы они стояли в одной половине зала, а другая была свободна.

### **Начало игры**

Воспитатель созовет детей в главный зал, после чего зачитайте речь. Можете прочитать ее дословно или проимпровизировать на тему:

*«Дорогие дружные ребята! Сегодня у нас очень важный день! Мы решили провести в приюте день открытых дверей и пригласили сюда сразу нескольких усыновителей! Сейчас они представятся!*

Дать игротехам родителям представиться.

*Усыновители будут общаться с вами — можете рассказывать им про себя и задавать вопросы.*

*Чтобы сделать этот день еще приятнее и дать вам возможность продемонстрировать свои таланты, мы сегодня организуем конкурс! Его правила висят на стене. Через полчаса каждый класс, в полном составе, должен подготовить номер в любом жанре, буквально на пару минут. Давайте все вместе постараемся и покажем, какие мы дружные ребята!*

*И кстати! Класс, который выступит лучше всех, полным составом этим летом отправится на море! Повод постараться, так ведь?»*

После этого Директор дает детям время пообщаться и разбрестись, а потом начинает ходить и выцеплять их по отдельности, спрашивая, готовит ли их класс номер, нужна ли помощь.

Периодически он громко напоминает, что до конкурса осталось 15, 10, 5 минут. При необходимости репетирует в главном зале с детьми, помогает им. Тайминг до начала конкурса — 30 минут.

### **Конкурс**

Когда конкурс начинается, воспитатель собирает по возможности всех детей в зале. Директор говорит речь:

«*Итак, я невероятно рад начать наш конкурс талантов! Дорогие гости, присаживайтесь в первый ряд, чтобы все лучше видеть! Дети, уступите гостям место! Итак, кто хочет выступить первым?»*

Дальше директор ведет конкурс, призывает похлопать, сетует, если кто-то отказывается выступать и т.п.

Когда все выступят, он говорит:

*«А теперь мы начинаем дискотеку! Победителей объявим после нее, а пока — танцы до самого отбоя!»*

### **Дискотека**

Директор включает музыку и огни и после этого в основном находится в зале, изредка слегка мешая Посвящению.

С воспитателем он смотрит, насколько активно идет игра. Примерно через 30-40 минут сворачивает дискотеку фразой «Еще две песни — и отбой». Уведомляет об этом воспитателя.

Через две песни тот приводит детей, уже всех собирает по комнатам. Родители встают в одну часть зала, на расстоянии друг от друга. Детей собирают в другой. Директор выключает музыку и светомузыку, затем говорит уже не «директорским», а более обыденным тоном, слегка выходя из образа:

*«Вот и подошел к концу этот длинный день. Пришло время усыновления, но никто не будет решать за вас. Дети, пожалуйста, молча подойдите к тем родителям, которые КАК ВАМ КАЖЕТСЯ могли бы вас усыновить».*

Когда дети это сделают, речь продолжается. Пока Директор говорит, другие игротехи покидают зал.

### **Финал**

*Только вы сами знаете, действительно ли это произошло так. Прошло 20 лет, вы все выросли, и жизнь сначала разбросала, а затем свела вас друг с другом. Пожалуйста, игроки с Красной чертой на груди встаньте впереди, а с Черной — сзади. Передние закройте глаза и вытяните руки вперед. Задние, вы будете направлять их к тому, с кем вы в жизни сблизились. Это может быть жена, муж или просто какой-то очень близкий вам человек. Ваша задача — сделать так, чтобы ваши передние сцепились руками. У вас есть пара минут.*

Позвольте всем это сделать.

*Итак, вы образовали пары. Вы снова вернулись в тот же детдом «Дружные ребята», но уже чтобы взять себе ребенка. Теперь пару минут обсудите вашу жизнь в это время — как вы сошлись? Через какие конфликты прошли? Как принимаете решения в паре? Что главное в вашем браке? Зачем вам ребенок? Какого ребенка вы бы хотели? Здесь активные и пассивные могут говорить вместе.*

Дайте игрокам 2-3 минуты. Через 3 минуты директор заходит снова в образе Директора и говорит:

*«Итак, уважаемые родители, здравствуйте! Рад, очень рад вас здесь видеть! Дети! Заходите знакомиться!»*

В комнату заходят игротехники, уже в образе детей. Действуют по типажам, примерно в течение 10 минут.

После директор говорит

*«Итак, ну что же, настало счастливое время усыновления! Дети, встаньте сюда!»*

Игротехи встают в половине зала так, чтобы между ними было свободное пространство.

*«А теперь родители, встаньте рядом с ребенком, которого хотели бы взять. Только с одним».*

Когда все встают, Директор выдерживает паузу несколько секунд и говорит:

*«А теперь ответьте для себя, не вслух, на вопрос — почему вы выбрали именно этого ребенка?*

Дает полминуты.

*«На этом игра закончена. Всем спасибо!»*