# Структура игры



## Общая канва игры

Дети живут в детском доме — кто-то давно, кто-то недавно. Они разного возраста, принадлежат к разным классам и разным группам.

Игра начинается с того, что в детдом приходят родители — выбрать себе ребенка для усыновления. Это совпадает с выдачей приюту гранта. Чтобы оправдать грант, в приюте устраивают конкурс самодеятельности — каждый класс готовит короткий номер, а родители на это смотрят. После отчетного концерта начинается дискотека.

Параллельно с конкурсом и дискотекой происходит важное событие не для руководства, а для детей — младшие проходят Посвящение. Для этого они под руководством старших проникают в таинственную «вожатскую» и что-то оттуда тырят.

После окончания дискотеки «детство» заканчивается. Дети выбирают себе пару, становятся родителями и выбирают ребенка. Детьми становятся те, кто играл родителей/воспитателей.

## Игроки

Все персонажи этой игры — воспитанники детского дома «Дружные ребята». Других ролей для игроков не предусмотрено.

Каждого ПЕРСОНАЖА играют два ИГРОКА. Пара нераздельна, всегда ходит вместе, по определенным правилам меняя активного игрока, который взаимодействует с миром. ИГРОКИ представляют две половинки ПЕРСОНАЖА:

* условный «родитель» — предусмотрительный, более осторожный, думающий о последствиях и о том, что подумают люди.
* условный «ребенок» — легкомысленный, стремящийся попробовать от жизни все, восстающий против запретов.

Когда мы говорим в документах ПЕРСОНАЖ, мы имеем в виду пару в целом. Когда ИГРОК — именно игрока.

## Игротехники

Игротехники в этой игре — условно-играющие. Один директор (лучше, если это проводящий мастер), один-два воспитателя (тоже может быть мастер) и 3-5 родителей. Все они существуют в пространстве игры, никто не наблюдает просто так. В последнем акте родители и воспитатель сами становятся детьми, которых усыновляют.

## «Общественная» структура

В детдоме есть дети трех возрастов: 11-12, 13-14, 15-16. Мы называем их Младшие, Средние и Старшие. Каждый возраст учится в своем классе. Это именно учебный класс, то есть так их видят воспитатели.

Дети сами поделились на Стаи. Их тоже три, но в них собраны дети разных возрастов. Стаи — это самостоятельное деление детей по их качествам. Стай три. Подробнее о них — в воркшопах, в делении на стаи. Количество игроков и возрастов в стаях — в [Балансе игры](https://docs.google.com/document/d/1uMBYpUxzFoy_cxZgKbGf_U_Mjef8L6vsRq8Dv8aOr50/edit).

## Место действия

Мы все — в детдоме «Дружные ребята». Это место не совсем разваливается, но точно знавало лучшие дни. Здесь нет строгого режима, и дети во многом предоставлены сами себе, а персонал скорее пофигистичен. В нем есть комнаты детей/учебные классы (в зависимости от помещения, где проводите игру), вожатская с мистической подоплекой и главный зал, где проходит и конкурс, и дискотека.

## Этапы и тайминги игры

Общая длительность — ориентировочно 3 часа.

### **Воркшопы**

1. [Разбивка на стаи](https://docs.google.com/document/d/1yydR0ThugzKxMWJYED-VasNGr3U8w6P6dm3HENwhCKU/edit#heading=h.xsl4rwasg6s2). 5 минут. Ведет ГМ (директор)
2. [Разбивка на пары внутри стай и присвоение черт](https://docs.google.com/document/d/1yydR0ThugzKxMWJYED-VasNGr3U8w6P6dm3HENwhCKU/edit#heading=h.xsl4rwasg6s2). 10 минут. Ведет ГМ (директор)
3. [Демонстрация взаимодействий в паре](https://docs.google.com/document/d/1yydR0ThugzKxMWJYED-VasNGr3U8w6P6dm3HENwhCKU/edit#heading=h.xsl4rwasg6s2). 5-10 минут. Ведет ГМ, участвуют 4 игротехника (если это возможно). Либо привлекаются игроки.
4. Объяснение остальных правил. 5-10 минут. Ведет ГМ, читает с [листка с правилами](https://docs.google.com/document/d/1Bls_AUEA2l-x60wcQ3bXqdxbHJ8QpvVIq9cCM3j1-T4/edit).
5. [Воркшопы стай](https://docs.google.com/document/d/1BDj1ytdtieOr2QqzlXM8BQSKmimBlt9tQfABXy5rka8/edit#heading=h.u17rec71sdl3). 15 минут. Ведут три игротехника: ГМ (директор), воспитатель, 1 родитель. Проходят параллельно в трех разных комнатах у разных стай.
6. [Воркшоп классов](https://docs.google.com/document/d/1KoEpgcHuv3AAJNbwNAOQsq4_pUx1-fHYnDs7NU6JV8M/edit#heading=h.x481tcxk0gdr). 15 минут. Проходит у всех вместе, ведет ГМ (директор).
7. [Воркшоп Посвящения](https://docs.google.com/document/d/1ipf-Yyheo2ETjMXbDOsN6BnlYQuE32hnUILF-AHKGN0/edit#). 10 минут. Ведет воспитатель у Старших и Средних, в другом помещении Директор у Младших.

После Воркшопа Посвящения Директор разводит Младших по комнатам, чуть позже к ним присоединяются Средние и Старшие. После того, как Средние и Старшие заходят в комнаты, игра начинается.

### **Игра**

10 минут игрокам дают на то, чтобы они посидели в комнатах стай. После этого Воспитатель собирает всех в главный зал. Дальше игра идет по следующим таймингам:

— Подготовка к конкурсу — 30 минут.

— Сам конкурс — 15 минут.

— Дискотека — 40 минут, можно ужать или растянуть, в зависимости от динамики игры.

— Финал — 20 минут.