# Воркшопы стай

Директор/Воспитатель/Один родитель

Каждый игротехник берет на себя одну из стай и соответствующую распечатанную бумажку — ниже они поделены по страницам. Он заводит стаю в комнату и действует по скрипту.

*Эти документы — единственные, которых нет в скриптах соответствующих ролей. Их надо распечатать отдельно и дать в лапки тем, кто будет воркшоп проводить.*

Вы можете дать эти воркшопы вообще трем родителям, чтобы например разгрузить ГМа-Директора от тонны воркшопов. Действуйте на ваше усмотрение.

# Стая Бунтарей

Тайминг 15 минут

Заведите группу игроков в комнату. Скажите:

*На стене приклеены бумажки с возрастом. За пару минут обсудите в паре и друг с другом, какой возраст вы бы хотели играть, и выберите соответствующую бумажку. Пассивный игрок — наклей такую же бумажку с другой стены.*

Дайте игрокам на это пару минут. Потом озвучьте:

*Вы — стая Бунтарей. Вы ненавидите заведение в котором учитесь. Устали от учителей и унылой скуки жизни. Вы не такие как все. Вы не кирпичики в стене. Вы хотите яркости и эпатажа. Не так важно, что делать — важно как.*

*Срываете мероприятия, не видите большого смысла в учебе. Ненавидите мэйнстримную музыку. Не любите как унылых тупых мэйнстримщиков, так и этих жополизов-заучек.*

*Ваши ценности таковы:*

*# Я не такой как все, # Сломай систему, # Авторитетов нет, # Изуми всех, # Бей жополизов*

*Теперь ненадолго представьте, что вы уже в игре, то есть говорите от лица персонажей — разве что активность и пассивность пока не слишком соблюдайте. Сейчас вы будете формировать личную легенду вашей стаи. Старайтесь сделать это быстро, не вдаваясь в подробности.*

Дальше давайте игрокам по паре минут на генерацию.

*Сначала придумайте свой символ и все нарисуйте его на тыльной стороне ладони. Для этого используйте вот этот маркер.*

*Теперь придумайте отличительный жест — это может быть приветствие, одобрение или порицание.*

*Придумайте несколько характерных словечек, типичных для стаи.*

*Придумайте любимую музыкальную группу или стиль*

*Придумайте самоназвание, как вы сами себя называете.*

Когда игроки закончат, выведите их обратно в общий зал. Когда они будут выходить — выключите в комнате свет, поставьте в центре свечу и зажгите ее. Ориентируйтесь, что все не должно занять больше 15 минут.

# Активисты

Тайминг 15 минут

Заведите группу игроков в комнату. Скажите:

*На стене приклеены бумажки с возрастом. За пару минут обсудите в паре и друг с другом, какой возраст вы бы хотели играть, и выберите соответствующую бумажку. Пассивный игрок — наклей такую же бумажку с другой стены.*

Дайте игрокам на это пару минут. Потом озвучьте:

*Вы — Стая активистов. Вы можете быть спортсменами, или умниками, участниками научных олимпиад или музыкантами. Любимцами своих учителей. Как правило вы становитесь старостами и у вас особые отношения с преподавателями. Вы не любите бессмысленного эпатажа и недолюбливаете всякое «быдло», которое не думает о своем будущем. Вы считаете себя лучше всех. Остальные — мелочь, не стоящая внимания, с которой можно делать все что угодно. Многие из вас сильны, но стараетесь не драться. Зачем, можно просто «настучать» на того, кто вам не по душе.*

*Ваши ценности таковы:*

*# Будь лучшим, # Не будь быдлом, # Дружнее, умнее, сильнее, # Цель оправдывает средства, # Мы здесь власть.*

*Теперь ненадолго представьте, что вы уже в игре, то есть говорите от лица персонажей — разве что активность и пассивность пока не слишком соблюдайте. Сейчас вы будете формировать личную легенду вашей стаи. Старайтесь сделать это быстро, не вдаваясь в подробности.*

Дальше давайте игрокам по паре минут на генерацию.

*Сначала придумайте свой символ и все нарисуйте его на тыльной стороне ладони. Для этого используйте вот этот маркер.*

*Теперь придумайте отличительный жест — это может быть приветствие, одобрение или порицание.*

*Придумайте несколько характерных словечек, типичных для стаи.*

*Придумайте любимую музыкальную группу или стиль*

*Придумайте самоназвание, как вы сами себя называете.*

Когда игроки закончат, выведите их обратно в общий зал. Когда они будут выходить — выключите в комнате свет, поставьте в центре свечу и зажгите ее. Ориентируйтесь, что все не должно занять больше 15 минут.

# Модники

Тайминг 15 минут

Заведите группу игроков в комнату. Скажите:

*На стене приклеены бумажки с возрастом. За пару минут обсудите в паре и друг с другом, какой возраст вы бы хотели играть, и выберите соответствующую бумажку. Пассивный игрок — наклей такую же бумажку с другой стены.*

Дайте игрокам на это пару минут. Потом озвучьте:

*Вы — Стая Модников. Вы — настоящий мэйнстрим. Не любите тех, кто высовывается как в одну, так и в другую сторону. Круто быть таким — как все. Вы не высовываетесь, не проявляете особой активности. Тех, кто выделяется, можете начать буллить, может даже и побить. Преподавателей не очень любите.*

*Ваши ценности таковы:*

*# Мерс это круто, # На радио только модное, # Все дорогое - лучшее, # Ты че, самый умный?, # Че ты выпендриваешься?*

*Теперь ненадолго представьте, что вы уже в игре, то есть говорите от лица персонажей — разве что активность и пассивность пока не слишком соблюдайте. Сейчас вы будете формировать личную легенду вашей стаи. Старайтесь сделать это быстро, не вдаваясь в подробности.*

Дальше давайте игрокам по паре минут на генерацию.

*Сначала придумайте свой символ и все нарисуйте его на тыльной стороне ладони. Для этого используйте вот этот маркер.*

*Теперь придумайте отличительный жест — это может быть приветствие, одобрение или порицание.*

*Придумайте несколько характерных словечек, типичных для стаи.*

*Придумайте любимую музыкальную группу или стиль*

*Придумайте самоназвание, как вы сами себя называете.*

Когда игроки закончат, выведите их обратно в общий зал. Когда они будут выходить — выключите в комнате свет, поставьте в центре свечу и зажгите ее. Ориентируйтесь, что все не должно занять больше 15 минут.