# 5. Подготовка до игры



## **Общее**

* Нужно, чтобы в комнатах было прибрано — не валялись какие-то лишние и посторонние вещи
* На видное место в коридоре следует выставить швабру/метлу/веник
* На стены в коридорах и холле следует наклеить [листки](https://drive.google.com/drive/folders/1oWSNJmBCap6kwhZg1awC3cumSCky4IXH) с Правилами детского дома «Дружные ребята» и «Правилами конкурса».
* В холле на удобную стену следует наклеить малярный скотч с написанными на нем чертами из [документа с Чертами](https://docs.google.com/document/d/1C33CDQEghvhH6L_z7p7mhGEqREc-TEXQr46KdpKDH1I/edit#) — там описано, как это сделать.
* Наклеить пустые полосы малярного скотча в количестве игроков — для имен.
* Рядом наклеить небольшие кусочки малярного скотча длиной 5-6 см в количестве ИГРОКИх3
* Наклеить на директора и воспитателя полосы малярного скотча и именем-отчеством.
* Выделить три комнаты, которые будут комнатами Стай. Внутри трех комнат на одной стене наклеить полосы малярного скотча, на которых подписан возраст. Сколько и с какими подписями — смотреть в [балансе игры](https://docs.google.com/document/d/1uMBYpUxzFoy_cxZgKbGf_U_Mjef8L6vsRq8Dv8aOr50/edit). На второй стене наклеить точно такие же полосы — это для ПАССИВНЫХ игроков.
* Положите в этих трех комнатах на видном месте водорастворимые маркеры. В каждой комнате — своего цвета. Рекомендуем красный бунтарям, синий модникам, зеленый активистам.
* В комнатах на видное место поставьте по одной светодиодной свече, пока не включайте.
* На игротехов, которые будут участвовать в демонстрации правил, на плечи наклеить по три полосы малярного скотча.
* В главном зале расставьте вдоль стен стулья/табуреты/лавочки по числу игроков, если они есть.
* Составить плейлист для дискотеки (можно взять с Яндекс.Музыки, [например вот](https://music.yandex.ru/users/music-blog/playlists/1613)). Позаботьтесь, чтобы там были и активные мелодии, и медляки. Здорово будет, если найдете и рэп, и рок, и попсу, чтобы разные Стаи зацепить. Загрузите его так, чтобы можно было включить с колонки, дайте к этому доступ директору.

Советуем также отрепетировать с игротехниками сцену объяснения правил взаимодействия в паре. Для этого пусть внимательно изучат [правила](https://docs.google.com/document/d/1Bls_AUEA2l-x60wcQ3bXqdxbHJ8QpvVIq9cCM3j1-T4/edit#heading=h.d268i973iqt7) и [соответствующую сцену в воркшопе](https://docs.google.com/document/d/1yydR0ThugzKxMWJYED-VasNGr3U8w6P6dm3HENwhCKU/edit#heading=h.mx7xh962so7d).

## **Подготовка для Посвящения**

### **Подготовка прилегающего пространства**

В ходе игры задачей игроков будет — пробраться в комнату в темноте и совершить там определенные манипуляции.

До игры ваша задача — продумать ритуальные правила перемещения в эту комнату, которые эту задачу игрокам затруднят и сделают интереснее.

Например:

* Если на полу плитка или рисунок плитки, можно ввести правило «не наступать на черточки».
* Если висит портрет, нужно пройти под ним вплотную к стене, «чтобы не увидел».
* Если на стенах узор/декор, можно ввести правило «идти, не отрывая руки от этой линии».
* И прочее, в зависимости от помещения и вашей фантазии.

Правила не должны непосредственно мешать проникнуть в комнату, только затруднять перемещение.

Не стоит запирать комнату на ключ и вообще вводить в игру ключи.

Шагах в десяти от двери комнаты начинается особая зона (решите, откуда, и обозначьте), двигаться через которую рекомендуется, соблюдая все данные правила. Кроме того, в этой зоне могут одновременно находиться только несколько персонажей-детей. Подробнее смотри в [воркшопе Посвящения](https://docs.google.com/document/d/1ipf-Yyheo2ETjMXbDOsN6BnlYQuE32hnUILF-AHKGN0/edit#heading=h.yoot46xbw61k).

### **Подготовка комнаты**

* Уберите лишние мелкие предметы — чем их меньше в комнате, тем лучше.
* Задерните шторы.
* Примите решение, будете ли вы задействовать всю комнату, или один шкаф/тумбочку. Мы предлагаем задействовать шкаф или тумбочку и области “под подушкой на кроватях”. В этих местах игроки могут что-то найти, в других — нет (и не должны искать). Из этих мест нужно удалить все неигровые предметы.
* Организуйте пространство, где будет удобно прятаться игрокам: опустите до пола покрывала с кроватей, отодвиньте спинки кроватей от стен и т.п.
* Установите на заряженный телефон приложение "Стробоскоп", переведите телефон в авиарежим, включите стробоскоп и настройте его. Решите, где в вашей комнате будет лежать телефон (стробоскоп имитирует "проблемы с проводкой").
* Опционально: моделируйте в комнате жутковатую иллюзию (например, повесьте на стену "плечики" с одеждой, контурами напоминающей человека).
* Порепетируйте появление «игротехника в кровати» — подробнее о нем в файле со скриптами родителей.