**МГ: Рататуй**

**Игра: Радуница**

**ОРЗ, май 2024**

Состав МГ:

Полина Кравчун, Пермь

Вар (Людмила Виткевич), Москва

Йолаф (Василий Захаров), Москва

Хейтэлл (Анна Коноваленко), Спб

Адели (Ольга Стогова), Омск

Белка (Екатерина Ландыш), Уфа

Руст (Рустам Кагиров), Уфа

модератор потока: Сосквач (Алексей Власов), Омск

*Ты – то, что ты ешь.*

**Привет, друзья, спасибо, что пришли. сейчас мы расскажем, о чем и как будем играть.**

Наша игра про ритуальное приготовление еды в процессе смены поколений. Еда – это не только пища, это традиции, смыслы, приметы, с едой мы передаем семейный опыт.

Это игра про трансформацию людей, изменения традиций, смыслов и ценностей, изменение привычных стандартов. Перед вами будет выбор, придерживать старое или внести что-то новое.

**Название нашей игры - Радуница - это родительский день. День, когда поминают предков.**

**Вы играете семью из русской глубинки. Ее жизнь начинается в начале 20 века, а закончится в сравнительно недавнем прошлом. В процессе игры будут сменяться исторические эпохи и, соответственно, культурный контекст.**

**Мы играем в несколько поколений одной большой семьи на протяжении длительного периода времени. Поколения сменяются, и мир меняется вместе с ними. Одно из поколений – уже умершие родственники, которые проявляются в мире. Не нужно играть в детектив и пытаться понять, как так вышло – это норма жизни.**

**Семья в ходе игры готовит поминальное блюдо – окрошку, которое связывает все поколения независимо от того, жив человек или нет. Это блюдо – традиционное для семьи с момента ее основания. Приготовление окрошки ритуально и особенности реализации рецепта влияют на то, как устроена жизнь семьи. Как именно рецепт влияет на это – в точности никто не знает, но про это есть догадки, легенды и истории.**

**Окрошка в этой семье – это поминальное блюдо, его готовят и едят, чтобы почувствовать связь всех поколений семьи, почтить память предков и заложить основы будущего. Во время приготовления принято рассказывать о предках, их пищевых предпочтениях, иногда петь песни.**

**Игра заканчивается трапезой, когда будет приготовлена и съедена окрошка.**

**\*\*\***

**Чего не надо делать.**

**Не надо пытаться выиграть игру, она не на корову и не геймистская. Не надо вести себя кринжово, сваливаться в фарс, передергивать и нести чушь.**

**Если тебе не понятно, что именно надо сейчас делать, какие правила на тебя в данный момент распространяются – пожалуйста, подойди к мастеру.**

**Если ты хочешь выйти из игры – тоже подойди к мастеру и сообщи о своем решении.**

**Происходящее на игре – это поминальный ритуал. То, что вы делаете – вы делаете с уважением, спокойно, без драк и воплей. В игре есть настоящие ножи, поэтому не надо делать резких движений около стола.**

**Полигон (пространство игры):**

Полигон делится на две части – Срединный мир, мир живых, и Нижний мир, мир мёртвых, они находятся (указать где). Живые не ходят в мир мертвых, мертвые ходят в мир живых по определенным правилам.

### **Поколения**

Персонаж на игре проходит три стадии – ребёнок, взрослый и призрак.

Взрослые готовят окрошку, дети играют и мешают взрослым, призраки блюдут семейные традиции.

Взрослый может умереть и стать призраком.

Ребёнок может вырасти во взрослого или умереть и стать призраком.

Призрак может перестать быть призраком и выйти новым персонажем-ребёнком.

В каждой стадии персонаж проводит от 10 до 20 минут, по вашему выбору.

Если очень хочется, можно меньше или больше, но старайтесь этого избегать.

Перейти в другую стадию можно в любой момент, но лучше сделать это после какого-то значимого для твоего персонажа события, которое как бы поставит точку в этой стадии.

#### **Ребёнок**

Задачи игрока в стадии ребёнка – сформировать персонажа, познакомиться с другими персонажами, выстроить отношения с ними, мешать взрослым готовить.

На выходе из Нижнего мира стоят три шляпы. Возьми из первой шляпы две бумажки – это твои черты характера. Возьми из второй шляпы одну бумажку – это твоё позиционирование в семье. Возьми из третьей шляпы одну бумажку – это твои завязки. Если что-то не нравится – верни бумажку в шляпу и возьми другую. Когда тебя всё устроило, придумай себе русское имя, напиши его крупно на куске малярного скотча и наклей себе на грудь. Напиши на другом, большом куске малярного скотча своё позиционирование в семье и наклей себе на грудь ниже имени. Поднимайся в Срединный мир и начинай играть.

Играй свои две черты характера и позиционирование в семье. Ищи свои завязки – выбери персонажей, с которыми ты хочешь в них поиграть, подойди к каждому из них и озвучь завязку в формате «А ты помнишь, что ты меня обидел так-то и так-то?», «А помнишь, как мы с тобой то-то и то-то?» и т. д. Ты можешь играть от 1 до 3 завязок, как тебе комфортно.

Выясни, кто твои родители (спрашивай у взрослых: «Ты моя мама?») и другие родственники. Поиграй со всеми этими людьми. Мешай взрослым готовить – тяни еду со стола, мешай глупыми вопросами, путайся под ногами, плачь (не громко). Не нужно опрокидывать миски с едой, разливать жидкости и делать прочие вещи, существенно осложняющие готовку, ограничивайтесь не фатальными помехами.

Для детей в мире живых есть особая локация – Детский уголок, взрослые туда не заходят. Там лежит Свиток Ценностей. Это лист бумаги, на котором написаны ценности, в контексте которых дети растут и которые впитывают в процессе взросления. Эти ценности будут меняться в процессе игры, какие-то будут зачёркиваться, а снизу будут дописываться новые. Ценности могут в какой-то момент оказаться очень странными и даже противоречить друг другу. Тем не менее, именно из них складывается менталитет семьи в данный момент, и во взрослой жизни персонажу нужно будет их проявлять, транслировать их и спорить о них. Если тебе кажется, что какие-то ценности противоречат друг другу настолько, что одна исключает другую – можно выбрать, какую из них твой персонаж будет разделять, а с какой спорить.

Ещё именно детей традиционно посылают в Магазин за продуктами – купить что-то конкретное или выяснить, что есть в продаже.

Если ты наигрался во всё это или прошло много времени, выбери подходящий момент и взрослей.

Когда взрослеешь: скажи громко какую-нибудь фразу, подводящую итог твоего детства и вводящую тебя во взрослый мир; сорви и выкинь скотч с позиционированием в семье (это маркер ребёнка); выкинь одну из черт твоего характера по своему выбору; сформулируй новую черту своего характера, вытекающую из твоей детской игры; сходи ПОМОЙ РУКИ; иди готовить.

Если тебе не понравился твой персонаж-ребёнок и ты не хочешь играть его взрослым, ты можешь не взрослеть, а умереть. Смотри инструкцию по умиранию ниже, в разделе Взрослый.

#### **Взрослый**

Задача игрока в стадии взрослого – готовить окрошку.

Хорошо бы, чтобы твой взрослый персонаж выполнил хотя бы один пункт Рецепта.

Взрослый персонаж за свою жизнь может внести одно изменение в рецепт. Делать ли так, зависит от того, к чему больше склоняется твой персонаж: к сохранению традиций, ценностей и уклада, или к формированию нового, изменению общества и так далее.

Выполняя любое действие, придумай и расскажи в окружающее пространство какую-то историю о том, почему ты делаешь это именно так, как написано в Рецепте. Например, «Баба Маня всегда говорила, что укроп нужно резать помельче, чтобы аромат лучше выходил».

Рядом с местом готовки есть флипчарт, на котором указывается текущая историческая эпоха, её особенности и актуальны для нее вопросы. На это можно ориентироваться, выбирая темы для общения персонажей и формулируя тосты. Эпохи будут сменяться в процессе игры.

Если ты сделал всё, что хотел, или прошло много времени, или тебе надоел персонаж – дождись подходящего момента и умирай.

Для этого скажи громко какую-нибудь фразу, подводящую итог твоей жизни, ложись на коврик на спину, вытянув ноги и скрестив руки на груди, и лежи так 1-3 минуты. В это время любой персонаж, для которого твой персонаж был значим, может подойти и сказать над твоим телом одну фразу. Когда время истечёт, вставай и иди в Нижний мир.

Если кто-то только что умер, и ты тоже хочешь умереть, поживи пожалуйста ещё немного, чтобы не случалось сплошной череды смертей.

#### **Призрак**

Оказавшись в Нижнем мире, ты можешь обновить в памяти Рецепт и Ценности и отдохнуть. Также не забудь вписать своего умершего персонажа в Семейное Древо.

После этого надень на плечи покрывало/накидку, маркирующее призрака.

Из своих черт характера оставь одну, а вторую выброси.

Призраки могут встречаться и общаться между собой в Нижнем мире, как-то согласовывать свои действия. Выходя в Срединный мир, призраки молчат.

Живые персонажи призраков не видят.

Призраки никак не взаимодействуют с детьми.

Задача игрока в стадии призрака – помогать взрослым персонажам готовить, поддерживать или изменять традиции. В частности, если игроки увлекаются разговорами и отвлекаются от готовки, задача призраков – вернуть игроков к готовке, а если игрок по невнимательности собирается сделать ошибку в исполнении Рецепта – например, берёт большой нож вместо маленького, призраку стоит попытаться так или иначе намекнуть ему на это.

Призрак может подавать взрослым знаки – например, слегка двигать предметы или слегка подталкивать готовящих под локоть. Не надо опрокидывать посуду, проливать жидкости и делать что-то ещё, что помешает готовке. Задача призраков – не мешать, а помогать, подсказывать. Взрослым следует такие жесты призраков воспринимать как важные знамения, стараться понять, что призрак имел в виду и прислушаться, но это не императив на обязательное выполнение. Например, если взрослый собирается нарезать укроп большим ножом, и тут призрак сдвигает с места маленький нож, то возможно он пытается сказать, что укроп следует нарезать маленьким ножом. Но это не точно.

В некоторых случаях призрак может подойти к взрослому сзади, как бы приобнять его, и взять его руками за предплечья. В таком случае, взрослый не должен сопротивляться, призрак же может двигать руками взрослого, и взрослый должен слушаться. Например, если призрак подводит руку взрослого к ложке, вероятно, стоит взять ложку в руку, а если призрак ложкой в твоей руке стучит по столу, то вероятно ложку следует положить. Воздействие призрака должно сводиться к одному значимому действию (взять другой инструмент, переложить инструмент в другую руку, показать, как резать огурец) и не должно длиться более минуты. Призракам следует прибегать к такому методу управления взрослыми в редких случаях, если простые подсказки не работают.

Один раз за свою призрачную жизнь призрак может нашептать взрослому персонажу одну короткое указание вида «сделай это» или «нельзя делать это», например, «режь большим ножом» или «нельзя мешать посолонь». Взрослому следует отнестись к этому совету очень серьёзно и вдумчиво, но строгого требования выполнять то, что сказано, нет.

В процессе Готовки взрослые будут иногда вносить изменения в Рецепт, писать их на листах бумаги и складывать на угол стола. Задача призраков – когда эти листы появляются, забирать их, уносить в Нижний мир, зачёркивать соответствующие Ценности в Рецепте и писать вместо них новые. Обрати внимание, что волеизъявление игрока-взрослого уничтожает Ценность, связанную с этим шагом в Рецепте, везде, где она упомянута. И во всех этих местах её нужно заменить на новую. Если игрок сформулировал новую Ценность криво или невнятно, в воле призрака улучшить формулировку, не изменяя суть. В неочевидных случаях можно советоваться с другими призраками, находящимися в этот момент в Нижнем мире. Если игрок-взрослый озвучил изменение рецепта, но не сказал, что оно означает – новую ценность тебе придется придумать самому, так же, как описано в следующем абзаце.

Если игрок-взрослый нарушил какое-то Действие Рецепта не по волеизъявлению, а по невнимательности, и тебе это нарушение показалось важным и значимым – значит, связанная с этим Действием Ценность рухнула. Вычеркни её везде в Рецепте в Нижнем мире, и замени какой-то новой – не противоположной, а просто какой-то другой, логичной уместной, на твой взгляд, в данный исторический момент. Если не уверен – посовещайся с коллегами в Нижнем мире.

Также в обязанности призраков входит обновление Ценностей в Детском уголке в Срединном мире. Каждый раз, когда заменяется какая-то Ценность в Рецепте в Нижнем мире, нужно не забыть и в Детском уголке вычеркнуть отжившую своё Ценность, и внизу списка дописать новую. Так новые дети будут впитывать в процессе роста и взросления уже новые Ценности.

Если ты наигрался в призрака, или прошло много времени, спускайся в Нижний мир. Сними покрывало, отдохни и выходи в игру новым персонажем-ребёнком. Всё необходимое для этого стоит у выхода из Нижнего мира. Помни, что будучи живым персонажем ты не помнишь и не можешь использовать информацию о том, как работает механика изменения Ценностей!

**Блок про ОКРОШКУ**

### **Рецепт**

В семье хранится древний рецепт поминального блюда. Это подробно описанная последовательность действий по готовке.

Список состоит из двух колонок – Действий и Ценностей. Действие – это конкретная операция по готовке, например «нарезать огурцы маленьким ножом кубиками». Ценность – это какой-то аспект семейных ценностей, который поддерживается выполнением этого шага рецепта. Ценностей немного, каждая из них поддерживается несколькими Действиями в Рецепте. Неверное выполнение (или невыполнение) любого из этих Действий разрушает эту Ценность и она заменяется какой-то новой, не противоположной, но совсем другой. Действия передаются из поколения в поколение в мире живых. Ценности хранят призраки – когда ты выходишь в игру новым персонажем, ты узнаёшь актуальные на этот момент ценности, но не помнишь ничего о том, откуда они берутся и как меняются, и никак не можешь использовать эту информацию, ни явно, ни неявно, пока не станешь снова призраком.

Список Действий висит в Срединном мире, к нему можно обращаться в любой момент. Полный Рецепт с Ценностями хранится в Нижнем мире. Его нельзя фотографировать или переписывать, призраки должны полагаться на свою память.

### **Магазин**

Продукты для готовки берутся в магазине. Магазин – это отдельная локация в Срединном мире, туда можно прийти и «купить» (оплата не моделируется) какие-то из доступных продуктов. На разных фазах Готовки в магазине доступны разные продукты. Традиционно в магазин посылают детей – купить что-то конкретное или выяснить, что есть в продаже.

### **Готовка**

Готовят только взрослые. Выполнять Действия из Рецепта следует строго в той последовательности, в которой они записаны. Если ты только начинаешь готовить, или закончил предыдущее Действие, подойди к Рецепту и выбери первое по списку невычеркнутое действие. Произнеси его громко вслух, например: «Я буду чистить картошку!» и вычеркни это Действие в Рецепте. После чего приступай к выполнению.

Если, например, вычеркнут пункт «почисти картошку», и первый невычеркнутый – это «порежь картошку», значит, сейчас кто-то чистит картошку. Не надо ждать, пока он закончит, вместо этого выбери ближайший невычеркнутый пункт, который ты можешь выполнить прямо сейчас, например, «помой огурцы».

Один раз за жизнь твой персонаж может принять решение изменить то Действие рецепта, которое он выполняет. Другие персонажи могут пытаться тебя переубедить, но не могут тебе помешать – после того, как ты выбрал и вычеркнул Действие, ты полностью за него отвечаешь. Ты можешь заменить ингредиент на какой-то другой, доступный в этой фазе, ты можешь изменить действие, например «нарезать» на «порвать в клочья», ты можешь изменить инструмент, которым ты его выполняешь, или контекст, например, на какой поверхности ты будешь его выполнять. Также очень важно определить, с какой целью ты вносишь это изменение, как именно в результате него должен измениться мир вашей семьи, и как-то выразить своё отношение к этому. Например, в Рецепте написано: «порежь картошку мелко маленьким ножом на зелёной доске», а ты говоришь: «Вы все всё время размениваетесь по мелочам, мне это ужасно надоело! Я порежу картошку крупно, и сделаю это большим ножом на красной доске в знак того, что жизнь нужно писать крупными мазками, всей силой своей крови!». Также можно добавлять что-то к действию, например «предки завещали нарезать картошку мелко, и я так и поступлю, но ещё туда же нарежу репу». Также можно, взявшись за дело, решить, что на самом деле оно не нужно, и не делать его. Например, «я думал добавить чеснок, как завещано, но меня так тошнит от его запаха, не буду добавлять, без чеснока тоже вкусно будет!».

Полную формулировку твоего изменения нужно громко произнести вслух. Другие персонажи могут попытаться оспорить твоё решение, и могут тебя отговорить от этого изменения, но решение за тобой. Не спорьте дольше минуты! Если ты всё же решил делать так, как решил – то делай, а после этого возьми на углу стола лист бумаги и ручку, напиши своё изменение и его смысл на листе (разборчиво, лучше печатными буквами) и положи лист обратно на угол стола, потом его заберут призраки.

Помни, что результатом готовки будет реальная окрошка, которую вы все вместе будете есть. Не нужно вносить в Рецепт изменения, которые сделают её несъедобной или фатально невкусной.

Помни о санитарии, не надо валять ингредиенты по полу. Мой руки по необходимости.

Будь осторожен с ножами! Не делай резких движений.

Будь осторожен с продуктами и посудой, постарайся ничего не опрокинуть и не разлить – продукты закуплены по необходимости, запасных скорее всего нет.

В рецепте ты увидишь, что в определенные моменты нужно говорить тосты. Для тостов есть настоящая водка и водка, моделируемая водой, пей любую на своё усмотрение.

**Воркшопы**

**Ритуальная кулинария**

Проведение. Так как наша игра предполагает по сути один длинный сквозной ритуал, сейчас мы попробуем вместе сформировать нужную атмосферу. Пожалуйста встаньте в круг и возьмитесь за руки. Закройте глаза замолчите.

*Далее фразы есть смысл говорить с промежутком секунд в 30ю*

* Медленно идите по кругу по часовой стрелке.
* Думайте о том, что все вы - часть большой семьи.
* Ее начало во тьме веков, ее окончание в далеком будущем.
* Сожмите свою правую руку - это связь с близком человеком. Не важно, что его имя неизвестно, а лицо скрыто. Почувствуйте ее. Вы не одиноки.
* Сожмите свою левую руку - это связь с другим близким человеком.
* Не все в семье друг другу милы и приятны, но круг не прерывается, и неразрывны связи.

*Далее можно походить в другую сторону под примерно аналогичные нарративные фразы.*

А теперь перейдем к части готовки. Как вы знаете, на игре у нас будет рецепт, и в нем много ритуальных действий. Мы хотели бы, чтобы вы не выполняли их формально или скомкано, поэтому давайте попробуем прочувствовать, как в это правильно играть.

Для этого попрактикуемся.

Подумайте о важной для вас ценности. Придумайте, как эта ценность выражается в еде. Придумайте ритуальное действие с этой едой.

*Пример. Для меня очень важна свобода самовыражения. Свобода для меня выражается в бургерах, ведь их можно собирать из чего угодно и даже без хлеба. Я могу готовить бургер во имя выражения свободы и петь Марсельезу.*

Пусть 5 человек озвучит то, что получилось.

А теперь возьмите одну из предложенных ценностей и подумайте о том, что она вам не нравится, и надо ее преобразовать, внести изменения в рецепт. Придумайте это изменение и будьте готовы его озвучить.

*Пример. Свобода должна быть ограничена свободой другого, потому что безграничная свобода вредит обществу. Поэтому бургер надо обязательно проткнуть шпажкой, чтобы не развалился и положить на круглую тарелку как символ ограниченности.*

Пусть 5 человек озвучит то, что получилось.

*\*\*\**

**Генережка персонажей**,

Происходит вытаскивание черт характера, разбивка на ВЗРОСЛЫХ и ДЕТЕЙ, на начало игры призраками работают ИГРОТЕХИ, игроки выходят призраками после того, как умирают в ролях взрослых.

Взрослые и дети – примерно равное количество.

Игроки решают, кто из них будет детьми, а кто – взрослыми.

Далее всем раздается стартовый набор из пяти ценностей, которые сейчас актуальны в семье.

Это:

* Уважение к старшим
* Мужчина всегда главный
* Женщина живет ради семьи
* Вера в Бога
* Общественное выше личного

Так как мы играем в начало прошлого века - это вполне адекватный набор.

Сперва все берут две черты личности, вытаскивают стартовую роль в семье.

*(Подробный текст: на выходе из Нижнего мира стоят три шляпы. Возьми из первой шляпы две бумажки – это твои черты характера. Возьми из второй шляпы одну бумажку – это твоё позиционирование в семье. Возьми из третьей шляпы одну бумажку – это твои завязки. Если что-то не нравится – верни бумажку в шляпу и возьми другую. Когда тебя всё устроило, придумай себе русское имя, напиши его крупно на куске малярного скотча и наклей себе на грудь. Если ты ребенок, напиши на другом, большом куске малярного скотча своё позиционирование в семье и наклей себе на грудь ниже имени.)*

После этого ВЗРОСЛЫЕ одну из черт скидывают как ту, из которой они выросли (в детстве я был ужасно упрямым, но когда я повзрослел, я изменился) и придумывают себе (про себя) одну новую черту. То же самое про позиционирование в семье: они знают, какими были в детстве (я в детстве был всеобщим любимчиком/ботаником), но сейчас они это переросли.

(как играть взрослых и детей – см. выше)

**Фотоальбом-знакомство**

Проведение: сейчас мы посмотрим, кто есть в нашей семье, разбирая семейный фотоальбом и составляя семейное древо. В фотоальбоме может оказаться одна общая фотография или несколько групповых. Я начну, а вы продолжите.

Общий смысл такой: мы говорим, кого видим на фотографии (например, бабушку семейства), этот персонаж выходит вперед и говорит пару слов о себе (по бабушке видно, что она очень аккуратная и добрая старушка), и этот человек говорит, кто на фотографии находится рядом с ним (рядом со мной стоит мой муж или сын) – тот, кто видит себя этим членом семьи, выходит и говорит пару слов о себе (я сын бабушки, я взрослый, меня зовут Петр, и я резкий и вспыльчивый). Будьте лаконичны: помните, что вам играть в этом возрасте не более 20 минут!

Уже созданных персонажей нужно обозначать прямоугольниками с именами на большом ватмане Семейного Древа, и рисовать родственные связи между ними.

После этого все члены семьи вытаскивают бумажки для завязок и выбирают 1-3 персонажей для этих завязок, подходят к ним и спрашивают: «я помню, что однажды ты, (дядя Миша), обидел меня так-то»; или «когда мы были детьми, ты был для меня большим авторитетом, ~~а ты~~ помнишь?». Если второму персонажу это совсем не в кассу, он может отказаться, сказав «ты путаешь меня с кем-то», но мы просим делать это только в том случае, если это действительно сильно вам мешает. Сейчас это произойдет со всеми вами одновременно, а в дальнейшем, когда вы будете выходить ребенком, это будет происходить с вами внутри игры.

**Теперь мы можем начать игру.**

**Переход в Верхний мир, старт игры.**

Где-то тут открывается магазин с продуктами.

**ИДЕТ ИГРА**

**Финал (окрошка готова, разложена в тарелки и заправлена – надо 15 порций)**

Мастер озвучивает:  
Время настало, блюдо готово, пора помянуть близких.

Призраки приходят из Нижнего мира и вместе с живыми садятся за стол.  
Важно, чтобы им хватило тарелок.

(музыка финал)

(мастера доносят тарелки по количеству призраков. На всех участников должно хватить окрошки)

Мастер: вы можете посмотреть на то, как изменился рецепт, какие в нем появились новые Ценности.

После того, как игроки посмотрели на флипчарт, мастер: теперь все желающие могут сказать финальный тост об объединении семьи, традициях и т.п. Призраки сейчас тоже могут говорить, есть окрошку и пить водку.

Спасибо за игру!