

# ЭТНОГРАФИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТОР

Гейм-дизайнерская  
мастерская

# ЦЕЛИ МАСТЕРСКОЙ

- **Познакомиться** с примерами игр традиционной культуры
- **Разобраться**, как они работают и в чем их связь с «современными» играми
- **Сделать новые версии** традиционных игр

# ВОПРОСЫ

- Ради чего человек играет в подобные игры?
- Что может позаимствовать современная культура?
- Какой должна быть современная версия игры, чтобы быть востребованной?

# РАЗРАБОТКА

1. Какой игровой опыт берем
2. Что остается из культурного контекста
3. Как меняется игровой процесс  
что мы делаем в игре, в чем цели участников
4. Механики  
какие оставляем, какие меняем, какие добавляем – и почему
5. Правила  
как доносим участникам

# ВЫБРАННАЯ ТЕМА

## Игры на знакомство и самопрезентацию:

- общее/открытое пространство
- активная коммуникация
- возможность проявить себя
- возможность завязать отношения
- безопасное пространство / игровое алиби

# ИГРА №1: «ХОРОВОД-ЛЕДОКОЛ»

- **Традиционная основа:**  
хоровод, поцелуйные игры
- **Требования:**  
6+ участников, просторное помещение
- **Игровой процесс:**  
хоровод с двойным кругом и набором заданий для стоящих напротив

# ПРАВИЛА

1. Участники встают в 2 круга хоровода (движутся в противоположную сторону).
2. Все начинают петь известную всем песню и под нее двигаться по кругу.
3. По команде ведущего все останавливаются и выполняют простое задание на вербальную/невербальную коммуникацию в той паре, напротив кого остановились.
  - Примеры заданий: - с закрытыми глазами пересказать другому его внешность, зеркалить движения друг друга, ответить на личный вопрос.
4. Цикл повторяется.

## ИГРА №2: «БОЛЬШОЙ ЧАТ»

- **Традиционная основа:**  
поцелуйные игры
- **Требования:**  
5+ участников, листочки/стикеры, ручки
- **Игровой процесс:**  
участники создают избыток тем для общения и формируют группы по интересам



# ПРАВИЛА

1. Каждый участник выписывает на листочек 1 интересную ему тему для разговора.
2. Листочки перемешиваются, каждый берет случайную и наклеивает на себя.
3. Далее каждый произвольно должен найти себе пару с интересной темой. Пара обсуждает свои темы (высказывает какое-либо мнение) и выписывает 1 новую, интересную обоим тему на их пересечении.
4. Листочки с новыми темами кладутся в центральное пространство (стол). Все могут в любой момент заменить свою тему – положить старую на стол и взять с него новую.
5. После того, как участники сменили несколько пар, объявляется объединение в общества по интересам. Участники должны собраться в группы по 4+ человека, обсудить свои темы и выделить у них общее основание. Затем все представляют свои общества.