NIEZNAJOMI

by Nina Runa Essendrop.

Larp ten został zaprojektowany dla Funen Art Academy, jako sposób omówienia tematu imigrantów i uchodźców. Celem gry jest zapoznanie się z sytuacją zarówno uchodźców, jak i ludzi, wśród których muszą oni teraz żyć. Larp skupia się na trudnościach, które mogą pojawić się, gdy różne kultury spotykają się na nierównych warunkach (jedna w swoim kraju, na swoich komfortowych warunkach, podczas gdy druga musi dopasować się, odcięta od swych korzeni, lub też znaleźć sposób na przetrwanie w obcym miejscu).

Tłumaczenie i skład: Andrzej Pierzchała
Korekta: Małgorzata Uchnast
Pomoc techniczna: Patrycja Poźlewicz
Grafiki by Unsplash



PODSTAWY

CEL: Eksploracja zderzeń kulturowych i integracji.

STYL LARPA:
Nieznajomi to larp abstrakcyjny.
Komunikacja odbywa się poprzez ruch i język migowy.
Gracze mogą interpretować sytuację we własny sposób i skupić się na doświadczeniu.

PODSTAWOWY KONCEPT:
Gracze są podzieleni na dwie grupy: Błękitni i Zieloni. Podczas warsztatów gracze rozwijają dwie oddzielne kultury i otrzymują wstążki w kolorze swojej grupy, które reprezentują ich tożsamość kulturową.
Przestrzeń zostanie podzielona na dwie części. Każda grupa/kultura ma swoja własną przestrzeń.

Po starcie larpa losujemy jedną grupę, której członkowie w wyniku niezdefiniowanej katastrofy stopniowo będą zmuszeni do ucieczki i życia wśród członków drugiej grupy, nie znając ani ich języka, ani codziennej rutyny.
Nowoprzybyli uczą się dopasowywać do życia codziennego i języka, który pozwoli im się zintegrować. Jest to symbolizowane poprzez uzyskanie nowej wstęgi w kolorze grupy, do której dołączyli.

W końcu wszyscy uczestnicy znajdą się w tej samej przestrzeni (należącej do grupy, która nie musiała uciekać), ale nie oznacza to, że integracja przebiegnie spokojnie ani że wszyscy przybysze się zintegrują.
Larp polega zarówno na poznawaniu uczuć i reakcji związanych z byciem uchodźcą w innym kraju, jak i radzeniu sobie z nowymi sytuacjami, pojawiającymi się, gdy przybywają obcy.

PRZEBIEG LARPA:
Twoją rolą jako moderatora tego larpa jest zdobycie rekwizytów, ustawienie przestrzeni, przeprowadzenie warsztatów, uruchomienie samej gry (kontrolowanie światła i losowe wybranie, która grupa została dotknięta katastrofą, następnie przeniesienie ludzi z tej grupy do innej).
Prowadzący na koniec larpa przeprowadzi debrifing.
Poniższy plik zawiera listę potrzebnych rekwizytów oraz zapotrzebowań gry.

LICZBA UCZESTNIKÓW: 8-18.
CZAS TRWANIA LARPA: 3,5 do 4h.
Warsztaty potrwają około 2 godzin. W ich czasie stworzone zostaną postaci i kultura obydwu grup, a uczestnicy dowiedzą się, jak powinni grać w tę grę.
Larp trwa około 1 godziny. Składa się z części: Nocy, Rutyny i Przerwy. Przejścia między częściami sygnalizowane światłem, dźwiękiem i zmianami w zachowaniu uczestników.

Po larpie ma miejsce kilka ćwiczeń, które mają pomóc graczom wyjść z postaci, a następnie omówić swoje doświadczenia i ewentualnie odnieść się do tematu migracji.

STRUKTURA LARPA:
Larp składa się z 5 Nocy i 4 dni, w skład których wchodzą: Rutyna, Przerwa i kolejna Rutyna.

SEKWENCJA LARPA:
1 Noc, Rutyna, Przerwa, Rutyna, 2 Noc, Rutyna, Przerwa, Rutyna, 3 Noc, Rutyna, Przerwa, Rutyna, 4 Noc, Rutyna, Przerwa, Rutyna, 5 Noc.

NOCE: W nocy bohaterowie śpią. Światło jest wyłączone, a muzyka jest spokojna. Pierwszej nocy nic się nie dzieje. Drugiej nocy prowadzący grę losuje wstęgę, decydując, w którą grupę (niebieską czy zieloną) uderzy katastrofa. Następnie prowadzący przychodzi po jednego lub dwóch członków tej grupy, bierze ich wstążki i umieszcza ich po drugiej stronie pokoju, wśród członków drugiej grupy. Podczas trzeciej i czwartej nocy reszta osób z tej samej grupy również zostanie przeniesiona, pozostawiając jedną stronę pokoju pustą. Liczba przenoszonych osób powinna wzrastać każdej nocy, zaczynając od jednej lub dwóch nocy drugiej i kilku więcej trzeciej i czwartej nocy. Piątej nocy nic się nie dzieje, wszyscy gracze są już w tej samej przestrzeni.

RUTYNA: Każdy dzień zaczyna się i kończy rutyną, która reprezentuje życie codzienne bohaterów. Podczas wykonywania rutyny odtwarzane są utwory muzyczne, które symbolizują upływ czasu, a także pokazują, kiedy należy przesunąć się do następnej stacji. Każda stacja może mieć własne oświetlenie i ćwiczone na warsztatach czynności, tak aby każda grupa i każda osoba stworzyła swój własny, rutynowy sposób przemieszczania się pomiędzy różnymi miejscami i sposobami interakcji na każdej stacji. Rutynowe procedury są ważne dla postaci i będą one próbowały je podtrzymywać (lub tworzyć nowe), kiedy grupy zaczną się ze sobą mieszać.

PRZERWY: Między dwoma okresami Rutyny każdego dnia, zapewniony jest czas, w którym postaci mogą wchodzić w interakcję między sobą.
Podczas przerw światło przesuwa się (jeśli to możliwe) i rozlega się odległy dźwięk głosów/kroków.

GRUPY: Gracze zostaną losowo podzieleni na dwie grupy. Reprezentują one różne kultury/kraje. Mieszkają po przeciwnych stronach pokoju i nie mogą wchodzić ze sobą w interakcje ani widzieć się nawzajem. Mogą przekraczać granicę tylko wtedy, gdy są przemieszczane przez prowadzącego w trakcie nocy.
Gracze będą również odbywać warsztaty w różnych częściach sali. Podczas warsztatów każda grupa będzie ćwiczyć specyficzne sposoby poruszania się (Niebiescy ludzie poruszają się małymi, drobnymi kroczkami, a zieloni ludzie długimi krokami, ich chód jest posuwisty). Będą one również rozwijać osobne języki migowe, procedury i sposoby wyrażania uczuć i agresji oraz kładzenia się spać.
Każda kultura jest reprezentowana przez kolorowe wstążki. Wstążka reprezentuje część kultury. Zagrożona grupa straci kolorową wstążkę, gdy zostanie przeniesiona z własnej grupy, ale może ona próbować uzyskać wstążkę drugiej grupy poprzez zintegrowanie się z nią. Ci, którzy zostali przemieszczeni, nie mogą wrócić do swojej pierwotnej grupy i nie mogą zostać deportowani ze swojego nowego kraju.

POSTACI:
Postaci są tworzone w czasie warsztatów. Każdy gracz wybiera kawałek materiału o unikalnej kombinacji koloru i faktury oraz dwa słowa jako podstawę do stworzenia postaci. Postacie oparte są na uczuciach/nastrojach i właściwościach ruchowych/teksturowych. Gracze mogą je interpretować sami. Kawałek materiału reprezentuje postać i jest noszony przez gracza przez cały czas trwania larpa. Imię każdej postaci to określony ruch, który gracz tworzy w czasie warsztatów.

WARSZTAT:
Po rozgrzewce i wprowadzeniu do gry gracze zostaną losowo podzieleni na dwie grupy/kultury i resztę warsztatów spędzą w tych grupach w oddzielnych częściach sali. Rutyna jest tworzona wspólnie i praktykowana kilka razy. Jest to element budowany powoli, a gracze dodają do niego coraz więcej warstw. Każda kultura ma specyficzny sposób poruszania się (niebieski: małe kroczki/okrężny, zielony: duże kroki, posuwiście, prosto/liniowo). Każda grupa decyduje o tym, jak okazywać agresję i uczucia oraz jak iść spać, a także jak rozwijać język migowy z czterema słowami (trzy są wybierane z wyprzedzeniem, ostatnie z nich gracze wybierają sami). Robi to w drodze cichych negocjacji, podczas których wszyscy powtarzają znak, który im się podoba, dopóki wszyscy nie pokażą tego samego. Gracze mogą również rozwijać swoje postacie, rozbudowywać je i przejść z nimi drogę przez opowieść, obserwując jak stworzona przez nich kultura oddziałuje na nich, oraz na ich funkcjonowanie w czasie larpa.

USTAWIANIE POKOJU:
Najważniejsze w pokoju jest to, że jest on wyraźnie podzielony na pół. Można to zrobić za pomocą taśmy na podłodze, krzeseł lub czegokolwiek innego, co jest dostępne. W każdej połowie pomieszczenia powinny znajdować się trzy sekcje na podłodze, rozmieszczone w pewnej odległości od siebie. Każda sekcja ma inny rodzaj rekwizytów: pierwsza papier i długopisy, druga sznurki, a trzecia kije. Stacje reprezentują codzienne czynności bohaterów, którzy przechodzą między nimi w ramach rutyny. Powinna istnieć możliwość wyłączenia świateł, aby zaznaczyć noc. W miarę możliwości każda sekcja może mieć własne światło punktowe. Jeśli to możliwe, połowa pomieszczenia może być oświetlona światłem zielonym (dla osób zielonych), a połowa światłem niebieskim (dla osób niebieskich).

Prowadzący powinien znaleźć miejsce, w którym można usiąść poza polem gry, skąd może sterować światłem i obserwować grę. Powinno istnieć również miejsce, w którym można umieścić wstążki w kolorze osób, które się nie przemieszczają (wstążki są używane do integracji uchodźców).

ZAPOTRZEBOWANIE:
18 niebieskich i 18 zielonych wstążek.
Taśma malarska.
Dwie sterty patyków/kijków/lightsticków, preferowanie zielonych i niebieskich.
Dwa stosy sznurków (jeśli to możliwe, jeden z niebieskimi, a drugi z zielonymi sznurkami)
Dwa stosy kartek i długopisów (jeśli to możliwe zielonych i niebieskich długopisów)
Latarka, by móc znaleźć ludzi po ciemku.
18 sztuk różnych tkanin dla postaci. Drukuj i wycinaj postacie (na końcu tego dokumentu) i dołączaj po jednym do każdego kawałka materiału. Każda postać składa się z dwóch słów (np. "Smooth/Nostalgic" lub "Fragile/ Optimistic").
agrafki do materiałów.
playlista i coś do jej odtworzenia.

MUZYKA I DŹWIĘKI
Muzyka i dźwięki kontrolują tempo larpa.
Na Spotify znajduję się playlista Strangers.lay it.
Playlistę możesz też złożyć sam

https://open.spotify.com/user/ninaessendrop/playlist/0vqkBVRNgNrDYehGkAilPp

MUZYKA NA NOCE: “Petite Suite. En Bateau” by Claude Debusse

MUZYKA NA RUTYNE:
“Bell, Triangle – Iron Triangle Diner Bell: Ringing Bell and bell tree music” z albumu “Bells: Sound Effects” by Sound Effects Library.
“The Alpine Sudetenwaltz” z albumu “The Grand Budapest Hotel” by Alexandre Desplat
“Optakt” z albumu “KlunserBeats live” by Analogik
“Beware The Friendly Stranger” z albumu “Geogaddi” by Boards of Canada
“The Euphonium” z albumu “Mr. Magoriums Wonder Emporium” by Alexander Desplat and Aaron Zigman

MUZYKA NA PRZERWĘ: “Crowd Interior Museum Voices Footsteps Sound Effect” z albumu “Ambience 3 Crowd Sounds” by 2496 Sound Effects



WARSZTATY

WPROWADZENIE - 10 MINUT

POWIEDZ GRACZOM:
To jest larp o dwóch grupach ludzi. Zielonych i Niebieskich. Jedna z grupy będzie zagrożona siłami zewnętrznymi i będzie musiała stopniowo uciekać oraz dołączyć do innej grupy.
W czasie warsztatów będziemy rozwijać kultury obu grup, a Ty stworzysz swoją postać.
Celem tego larpa jest zbadanie sytuacji, w której jedna grupa ludzi jest zmuszona żyć w ramach innej grupy. Gra nie zapewnia jednoznacznych odpowiedzi. Czy integracja jest dla wszystkich, dla niektórych lub dla nikogo zależy od tego, co dzieje się na larpie. Zbadajcie to poprzez swoje postacie i eksplorujcie to, co jest właściwe w danej chwili.
Ten larp jest abstrakcyjny, niewerbalny i fizyczny. Wiele rzeczy zależy od waszej interpretacji. To doświadczenie jest dla Ciebie! Nie musisz działać tak, by zadowolić innych czy dopasować się do nich.

Obie grupy są abstrakcyjnymi reprezentacjami i nie naśladują żadnej z istniejących kultur. Nie mogą rozmawiać ani porozumiewać się głosowo, ale posiadają swojej sposoby komunikacji

Larpy mogą dostarczyć mocnych doświadczeń. Czasami zdarzają się uczucia i reakcje, których się nie spodziewamy. Jeśli czujesz się nieswojo, możesz wyjść lub zrobić sobie przerwę w dowolnej chwili. Nie bój się grać. Wejdziemy w larpa podczas warsztatów i zawsze będziesz mieć możliwość opuszczenia postaci i odejścia z powrotem do bycia sobą. Uważajcie na siebie nawzajem, bierzcie odpowiedzialność za siebie i swoich bliskich. Jeśli czujecie taką potrzebę, prowadzący jest do Waszej dyspozycji. Mamy wiele do zrobienia podczas warsztatów. Prosimy o uwagę i milczenie, chyba że czegoś nie rozumiecie. Będziesz miał czas na zadawanie pytań na koniec warsztatów i wszystkie ważne rzeczy będą powtórzone tuż przed rozpoczęciem larpa.

ĆWICZENIE:
FIZYCZNA ROZGRZEWKA 7 MINUT
Poproś graczy, aby leżeli na podłodze z zamkniętymi oczami.
Poproś, aby zauważyli swój oddech, a następnie powoli zaczęli się poruszać, zauważając wszystkie szczegóły w ruchach.

Poproś ich, aby powoli usiedli, nadal z zamkniętymi oczami i zauważyli wszystkie drobne ruchy potrzebne do osiągnięcia pozycji siedzącej.
Poproś graczy, aby otworzyli oczy, wstali i zaczęli chodzić po przestrzeni.
Poproś, aby poczuli podłogę i poczuli wszystkie swoje ruchy.
Poleć graczom eksperymentowanie z wykonywaniem dużych kroków, ruchów liniowych stopami. A potem z wykonywaniem małych, okrężnych ruchów.
Powtórzyć te czynności (duże/liniowe, następnie małe ruchy okrężne) z nogami, biodrami, klatką piersiową, ramionami, rękami i głowa.

Poproś graczy, aby ponownie się poruszali, a następnie powiedz im, że teraz będziemy wykonywać inne ćwiczenia ruchowe, oparte o prezentowanie emocji i cech ruchem ciała. To od nich zależy interpretacja tych emocji i cech.
Poproś ich, aby poruszali się płynnie i spróbowali wykorzystać całe swoje ciało.
Powtórzyć to z następującymi cechami: Delikatne, miękkie, twarde, spiralne, nerwowe, płynące, głębokie, lekkie, silne. Zmieniaj sposób ich ruchu raz szybko, raz wolno.

ĆWICZENIE:
Ruchy grupowe, kopiowanie, znajdowanie rzeczy do zrobienia i uzgadnianie przez kopiowanie 7 min.

Poproś graczy, aby znów spacerowali po dostępnej przestrzeni.
Poproś ich, aby zauważyli obecność innych, ale bez kontaktu wzrokowego.
Poproś ich, aby zbliżyli się do siebie, szli dalej i starali się podążać za ogólnym kierunkiem grupy, tak aby wszyscy podążali i nikt nie prowadził.
Poproś ich, aby zaczęli kopiować ruchy od innych. Poproś ich, aby wyolbrzymili te ruchy.
Poproś ich, aby skopiowali nowy ruch, który im się podoba.
Poproś ich, aby spróbowali znaleźć ruch, który wszyscy wykonują, i aby słuchali siebie nawzajem i grupy.

Powiedz uczestnikom:
Kopiowanie lub powtarzanie będzie używane jako sposób na uzyskanie zgody w niektórych ćwiczeniach warsztatowych i w samym larpie.

Ćwiczenie: policz do dziesięciu przy zamkniętych oczach (5 min.)
Gracze siedzą w kole na podłodze z zamkniętymi oczami.
Powiedz im, że za chwilę wszyscy razem policzycie od jednego do dziesięciu. Jeżeli dwie osoby powiedzą tę samą liczbę w tym samym czasie, weźmiecie razem głęboki oddech i zaczniecie od nowa.
Zacznijcie od tego, że wszyscy razem weźmiecie głęboki oddech i wtedy ktoś może powiedzieć pierwszą liczbę.
Zrób to kilka razy lub dopóki nie osiągniesz dziesięciu.

Tworzenie grup i praca w grupach.
Wprowadzenie (5 min.)

Powiedz graczom:
Zostaniecie teraz losowo podzieleni na dwie grupy (Zieloni i Niebiescy).
Te dwie grupy ludzi mieszkają w krajach obok siebie. Za chwilę podzielimy salę, a przez resztę warsztatów zostaniecie po swojej stronie z własną grupą. Wasza postać nie widzi drugiej strony.
Zieloni i Niebiescy zazwyczaj nie wchodzą w interakcje. Nie znają się, nigdy nie byli na wojnie, ale też nigdy nie mieli bliskich związków. Obie kultury dbają o własne interesy i nie są przyzwyczajone do obcowania z ludźmi z zewnątrz.
To, czy Twoja postać uzna, że ludzie z drugiej grupy są przerażający, interesujący, mile widziani czy niepożądani, zależy od postaci i sytuacji. Nie próbuj decydować o tym podczas warsztatów, ale zobacz, jaka reakcja przychodzi naturalnie w larpie.
Obie grupy są bardzo proste. Nie mają prawdziwego języka, tylko kilka znaków. Mają rutynowy sposób poruszania się w ciągu dnia oraz sposoby wyrażania uczuć i agresji. Żadna z nich nie mówi.

Podział na grupy (5 min.)
Gracze siedzą w kręgu z zamkniętymi oczami.
Weź wstążki i pozwól każdemu z graczy wybrać jedną, dzieląc ich na grupy.
Daj graczom taśmę do przymocowania wstążki do ich materiału i powiedz im, że ta wstążka reprezentuje ich tożsamość kulturową i że jest ważna dla ich postaci.
Wyślij graczy do odpowiadającej ich kulturze połowy pomieszczenia.

ĆWICZENIE:
RUTYNA. (10 MIN.)

Powiedz graczom:
Teraz stworzymy rutynę, która będzie powtarzana przez całego larpa. Zaczniemy powoli, a następnie dodamy kolejne warstwy.
Rutyna symbolizuje życie codzienne.
Możecie sami zinterpretować, co oznaczają dane spotkania i sytuacje.
Poproś graczy, aby każdy z nich znalazł sobie miejsce, w którym może stanąć samodzielnie (w połowie sali należącej do jego grupy).
Poproś ich, aby obejrzeli to miejsce i powiedz, że będzie to ich punkt wyjścia do ich rutyny.
Umieść trzy stanowiska (kije, papier/długopisy i sznurki) we właściwych miejscach w obu połówkach sali.

Powiedz graczom:
Oto trzy stacje. Podczas rutyny odwiedzicie każdą z nich i sami będziecie wchodzić z nimi w interakcje lub skorzystacie z pozostawionych tam materiałów
Będziecie używać tych samych materiałów wiele razy, więc proszę, nie niszczcie ich. Upewnijcie się, że mogą one zostać użyte po raz kolejny.
Poproś graczy, aby w ramach własnej grupy podzielili się równo pomiędzy trzy stacje.
Powiedz im, że jest to ich pierwsza czynność i poproś ich, aby zauważyli, kto jest z nimi.
Poproś ich o powrót do punktu wyjścia, a następnie przejdź do ich pierwszego zadania.
Poproś graczy, aby poszli do jednej z pozostałych stacji i spróbowali się rozdzielić, aby nie poszli do tej samej stacji, co osoby, z którymi właśnie stali.
Powiedz im, że jest to ich drugie ćwiczenie i poproś ich, aby zauważyli, kto jest tam z nimi.
Poproś ich, aby poszli do punktu wyjścia. Następnie przejdź do pierwszej czynności, a następnie do drugiej.

Poproś graczy o przejście do ostatniej stacji (tej, na której jeszcze nie byli).
Powiedz im, że jest to ich trzecia aktywność i poproś, aby zauważyli, kto jest tam z nimi.
Poproś ich, aby poszli do punktu wyjścia, następnie do pierwszej aktywności, następnie do drugiej aktywności, a następnie do trzeciej aktywności.
Poproś uczestników, aby znaleźli miejsce (w każdej grupie) do spotkania (nie powinno być przy żadnej z trzech stacji). Poproś ich, aby poszli tam i zauważyli, gdzie w pomieszczeniu się znajdują.

Powiedz im, że jest to miejsce zakończenia rutyny.
Poproś ich, aby poszli do punktu wyjścia, potem do pierwszego ćwiczenia, potem do drugiego, potem do trzeciego i wreszcie do punktu końcowego, w którym wszyscy stoją razem.

WŁĄCZ RUTYNOWY SYGNAŁ

Powiedz graczom:
Ten dźwięk sygnalizuje, że rutyna się zaczyna i powinieneś udać się do punktu wyjścia
Rutynie będą towarzyszyły krótkie utwory muzyczne. Podczas odtwarzania utworu, będziesz miał czas na przejście z jednego punktu do drugiego i zrobienie czegoś razem z ludźmi, których tam spotkasz. Kiedy muzyka się zmienia, przechodzisz do następnego punktu.

Kiedy wykonujesz rutynę, możesz eksperymentować z wykorzystaniem materiałów. Interakcje będą krótkie, a materiały powinny być używane tak, żeby mogły wytrzymać wiele interakcji

Poproś graczy, aby znaleźli swój punkt wyjścia
Włączcie Rutynową muzykę numer jeden.
Poproś graczy o przejście do pierwszej czynności, co zajmie około 10 sekund. Poproś ich o krótką improwizację z materiałami na ich pierwszej stacji (mają na to resztę numeru muzycznego).

W zależności od liczby uczestników, na każdej stacji będzie 1-3 osób. Jeśli na danej stacji jest więcej graczy, improwizują razem.
Włącz Rutynową muzykę numer dwa.
Poproś graczy o przejście do drugiej czynności, co zajmie około 10 sekund.
Poproś ich, aby improwizowali z materiałami na drugiej stacji (sami lub razem) podczas trwania muzyki
Włącz muzykę rutynową numer trzy.

Poproś graczy o przejście do trzeciej części ćwiczenia, co zajmie im około 10 sekund. Poproś ich, aby improwizowali z materiałami z trzeciej stacji (sami lub razem) podczas trwania muzyki.

Włącz muzykę rutynową numer cztery.
Poproś graczy, aby podeszli do punktu końcowego (około 10 sekund) i zaimprowizował coś, razem podczas trwania muzyki.

Powiedz graczom:
To podstawa rutyny, będziemy powoli dodawać kolejne warstwy podczas warsztatów.
Rutyna może się zmienić i będzie się zmieniać podczas larpa. Możecie i powinniście na to reagować. Jeśli któryś z uczestników ominie jakąś rutynę, potraktujcie to jako część doświadczenia. Niekiedy ludzie nie są tam, gdzie powinni się znaleźć, co wpływa na dzień innych. Tak po prostu jest, a Wy i tak możecie sprawić, że wszystko będzie funkcjonować.

ĆWICZENIA:

RUCHY GRUPOWE.

Powiedz graczom:
Każda grupa porusza się we własny, charakterystyczny sposób
Osoby zielone mają duże i liniowe ruchy, a osoby niebieskie małe i okrągłe.
Poproś graczy, aby chodzili między sobą w swoich oddzielnych połówkach pomieszczenia.
Poproś ich, aby wypróbowali te sposoby poruszania się.
Poproś ich, aby spróbowali wykorzystać całe swoje ciało i zbadać różne ruchy.
Powiedz im, że kiedy ktoś porusza się w sposób, który uzna za interesujący, mogą skopiować ten ruch.
Następnie poproś graczy, aby zastosowali te różne właściwości ruchowe po kolei, zachowując duże/liniowe lub małe/okrągłe ruchy swojej grupy: nostalgiczny, optymistyczny, niespokojny, spokojny, nieśmiały, punktualny, sceptyczny, ostrożny, temperamentny, wrażliwy.

Powiedz graczom:
Powtórzycie teraz rutynę.
Tym razem skupcie się na tym, jak przechodzicie z jednego punktu do drugiego, wykorzystując właściwości ruchu waszej grupy
Poświęćcie około 10 sekund na przejście z punktu do punktu, a kiedy już tam dotrzecie, zaimprowizujcie z dostępnymi rekwizytami, próbując skopiować część z tego, co zrobiliście ostatnio podczas wykonywania rutyny.

Włącz rutynową ścieżkę dźwiękową, przećwiczcie to ponownie.

ĆWICZENIE:

TOŻSAMOŚĆ GRUPY

Powiedz graczom:
Będziemy teraz pracować nad tym, jak każda grupa wyraża agresję oraz uczucia i razem zasypia.
Zdecydujesz o tym w każdej z grup, stosując metodę "powtórz, aby się zgodzić", co oznacza, że ktoś wysuwa sugestię, wykonując sugerowany ruch,
a następnie inni powtarzają to, jeśli im się to podoba.
Nie możesz mówić podczas ćwiczenia, tylko sugerować przez pokazanie
i zgodzić się przez powtórzenie.
Staraj się podążać za grupą i szybko podejmować decyzje. Kiedy wiele osób robi to samo, reszta powinna podążać za nimi.

Poproś uczestników, aby utworzyli koło w ramach swoich grup.
Poproś ich, aby w każdej grupie znaleźli sposób na wyrażenie agresji poprzez "powtórzenie, aby się zgodzić".
Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni podjąć decyzję.
Poproś ich, aby znaleźli sposób na wyrażenie uczuć.
Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni podjąć decyzję.
Poproś ich, aby znaleźli sposób na to, aby ich grupa/kultura mogła zasypiać razem.
Daj im chwilę, a następnie powiedz im, że powinni podjąć decyzję.

RUTYNA

Powiedz graczom:
Teraz zrobisz to ponownie. Zapamiętaj sposób poruszania się pomiędzy punktami i przejdź do następnego punktu, kiedy muzyka się zmienia.
Tym razem skup się na tworzeniu małych, znaczących momentów podczas improwizacji z rekwizytami, takich jak kontakt wzrokowy, dotyk czy wyrażanie uczuć lub agresji w sposób, jaki właśnie ustaliliście. Może to być konkretne lub abstrakcyjne, duże lub małe.

Puść rutynową ścieżkę dźwiękową, w razie potrzeby powiedz graczom, kiedy przechodzić pomiędzy pięcioma punktami.

ĆWICZENIE:
ZNAKI

Powiedz graczom:
Teraz każda grupa stworzy prosty język migowy składający się z czterech słów.
Ja podam wam trzy słowa, a wy stworzycie razem odpowiadające im gesty, uzyskując akceptację dla swoich propozycji poprzez to, że inni członkowie grupy powtórzą gest

Poproś graczy, aby utworzyli koło w ramach swoich grup.
Poproś ich, aby znaleźli znak dla "tak", używając metody "powtórz, aby się zgodzić".
Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni podjąć decyzję.
Poproś graczy, aby znaleźli znak "stop/nie" używając słowa "powtórzyć, aby się zgodzić".
Daj im chwilę, a następnie powiedz im, że powinni podjąć decyzję.
Poproś graczy, aby znaleźli znak na słowo “spójrz/to jest interesujące” używając "powtórz, aby się zgodzić".
Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni podjąć decyzję.

Powiedz graczom:
Sami wybierzecie ostatnie pojęcie. Coś, co będzie dla was ważne.

Poproś graczy, aby znaleźli odpowiadający temu pojęciu gest tą samą metodą co wcześniej. Tym razem nie występuje jednak słowna sugestia tego, co oznacza gest
Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni teraz podjąć decyzję.
Poproś graczy, aby znaleźli znak dla wybranego przez siebie słowa, używając metody "powtórz, aby się zgodzić".
Daj im chwilę, a następnie powiedz im, że powinni teraz podjąć decyzję.

Powiedz graczom:
Sami wybierzecie ostatnie pojęcie. Coś, co będzie dla was ważne.

Poproś graczy, aby znaleźli odpowiadający temu pojęciu gest tą samą metodą co wcześniej. Tym razem nie występuje jednak słowna sugestia tego, co oznacza gest
Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni teraz podjąć decyzję.
Poproś graczy, aby znaleźli znak dla wybranego przez siebie słowa, używając metody "powtórz, aby się zgodzić".
Daj im chwilę, a następnie powiedz im, że powinni teraz podjąć decyzję.

Powiedz graczom:
Zrobicie teraz rutynę jeszcze raz. Spróbujcie zapamiętać sposób, w jaki przechodzicie od punktu do punktu, swoje interakcje i ich szczególne momenty. Powinniście również zwrócić uwagę na ścieżkę dźwiękową, aby przyzwyczaić się do przechodzenia do następnego miejsca, kiedy muzyka się zmienia.
Tym razem postarajcie się również nawiązać z kimś kontakt w drodze między punktami. Możecie nawiązać kontakt z jedną lub kilkoma osobami i w dowolnym momencie swojej rutyny, ale postarajcie się zapamiętać ten kontakt. Może to być znak z Waszego nowego języka migowego, kontakt wzrokowy, dotyk lub cokolwiek innego, co ma sens.

Włącz rutynową ścieżkę dźwiękową.

ĆWICZENIE:
ZNAKI I KOLEJNOŚĆ

Powiedz graczom:
Teraz będziemy robić postacie.
Postać jest twoja i możesz ją interpretować, jak chcesz. Będziesz ją grał przez całego larpa.

ĆWICZENIE:
POSTACIE
Rozłóż znaki (kawałki tkaniny z napisami na plecach) na podłodze lub na stole.
Poproś graczy o wybranie kawałka tkaniny (obie grupy korzystają z tego samego stosu).

Powiedz graczom:
Tak jak wstążka reprezentuje Twoją kulturę, tak ta tkanina reprezentuje twoją postać i jej osobowość.

Możesz interpretować zapisane na niej słowa, jak chcesz
Ludzie się zmieniają i jeśli w czasie gry stwierdzisz, że w twojej postaci zaszła zmiana i stała się inna niż zapisano na początku, to nie jest to problemem.

Poproś graczy o utworzenie koła w każdej grupie.
Niech każdy przeczyta na głos słowa na temat swojej postaci i pokaże materiał pozostałym członkom grupy
Poproś graczy, aby przymocowali swój kawałek tkaniny do ubrania za pomocą agrafki.

ĆWICZENIE:
WYPRÓBUJ POSTAĆ I ZNAJDŹ IMIĘ
Poproś graczy o rozstawienie się. Niech spojrzą na tkaninę i poczują ją, a następnie przeczytają swoje słowa na głos, aby po raz pierwszy poczuć postać.
Poproś graczy, aby zaczęli chodzić po przestrzeni, pamiętając o liniowych/dużych lub kołowych/małych ruchach i aby zaczęli pozwalać słowom i tkaninie ich postaci wpływać na sposób ich poruszania się. Może to być dosłowne, z wykorzystaniem właściwości ruchu, lub mogą je interpretować, lub tworzyć skojarzenia słów (i tkaniny) i w ten sposób wykreować postać.

Poproś graczy o znalezienie jednego gestu, który reprezentuje ich postać.
Poproś ich, aby jasno go pokazali i powtórzyli.
Powiedz graczom, że to będzie ich imię.

Powiedz graczom:
Teraz zrobisz to ponownie.
Tym razem wykonaj rutynę jako Twoja postać, jednocześnie starając się zapamiętać interakcje, sposób poruszania się pomiędzy punktami oraz szczególne momenty z ludźmi, których spotykasz lub z którymi wchodzisz w interakcje.
Włącz rutynową ścieżkę dźwiękową.

ĆWICZENIE:
IINTERAKCE W GRUPIE. PRZERWA/CZAS WOLNY

Powiedz graczom:
Teraz będziemy pracować nad tym, jak wasze postacie wchodzą w interakcje, gdy nie wykonują rutyny.

Puść muzykę na czas przerwy.
Poproś graczy, aby stanęli w kręgu w swojej grupie.
Poproś ich, aby powtórzyli znaki "nie/stop", "ok", "patrzcie na to" i znak na swoje własne słowo. Poproś ich o powtórzenie, jak idą spać, okazują uczucia i agresję.
Poproś graczy, aby weszli w postać
Poproś ich, aby spróbowali komunikować się w grupie, używając znaków i sposobów wyrażania agresji i uczuć, żeby poczuli jak ich postaci, zachowują się w dużej grupie.
Powiedz im, że ta grupa to ludzie, których znają od dawna. Nie muszą zawsze się zgadzać, ale czują się ze sobą bezpiecznie.
Poproś ich, aby postarali się, aby grupa wpłynęła na ich nastrój.
Poproś ich, aby znaleźli coś do zrobienia dla całej grupy razem.
Poproś uczestników, aby podzielili się i współdziałali w mniejszych grupach.
Poproś ich, aby poczuli, co ich bohaterowie czują do siebie nawzajem.
Poproś ich, aby spróbowali sprawdzić, co robią, gdy są sami.

Powiedz graczom:
Rutyny mogą i będą się zmieniać w trakcie gry. Ludzie znikną lub pojawią się nowe osoby.
Ważne jest, aby utrzymać rutyny ważne dla Ciebie. Rutyna jest twoim udziałem w społeczeństwie i nawet jeśli się zmieni, nadal ważne jest, aby istniała.
Teraz wykonamy tę rutynę ponownie.
Pamiętaj o tym, jak i kiedy przenosić się z miejsca na miejsce oraz o interakcjach i spotkaniach, a teraz postaraj się, aby to, co się dzieje, wpłynęło na Twoją postać. Spróbuj poczuć, jak Twoja postać reaguje na ludzi, których spotyka, ale upewnij się, że nadal zachowujesz rutynę. Rób to, co robisz, ale pozwól, aby nastrój Twojej postaci miał wpływ na to, jak to robisz.
Zacznij rutynę od wykonania gestu, który jest Twoim imieniem.

Włącz rutynową ścieżkę dźwiękową.

ĆWICZENIE:
HISTORIA I SEKWENCJE

Powiedz graczom:
Teraz przejdziemy przez sekwencję larpa
larp będzie składał się z czterech dni, które będą przeplatane nocami
Każdy dzień będzie zaczynał się od rutyny, potem bohaterowie będą mieli trochę wolnego czasu, potem znów będziesz robił rutynę, a potem będzie noc.
Pierwszej nocy nic się nie stanie, ale podczas kolejnych nocy, członkowie jednej z grup będą musieli uciekać i dołączyć do drugiej. Ja przyjdę po tych, którzy muszą uciekać, wezmę ich wstążkę i umieszczę ich w drugiej grupie.
Znacie sygnał i muzykę rutyny, noc będzie miała inny rodzaj muzyki, a czas wolny będzie miał trochę szumu w tle. Jeśli masz wątpliwości co do tego, co robić, posłuchaj dźwięków/muzyki, albo spójrz na innych lub na mnie.
Przejdziemy teraz przez jeden dzień, abyście mieli poczucie tego, co się wydarzy.
W czasie ćwiczenia połowicznie będziecie w postaci.
Zaczniemy i zakończymy nocą.

Włącz nocną muzykę, zgaś światła.
Poproś graczy, aby położyli się na podłodze i poszli spać tak, jak robi to ich grupa..

Powiedz graczom:
Larp zacznie się od nocy. Podczas pierwszej nocy nic się nie stanie, ale następnej członkowie jednej z grup będą musieli uciekać do drugiej.
Przyjdę po ciebie, wezmę twoją wstążkę i zaprowadzę cię do drugiej grupy. Coraz więcej ludzi będzie uciekać każdej nocy, aż wszyscy będziecie w tej samej grupie.
Kiedy usłyszycie sygnał do rozpoczęcia rutyny, powinniście wstać i znaleźć miejsce, w którym zaczyna się wasza rutyna.

Włącz ścieżkę dźwiękową rutyny.
Poproś graczy, aby wykonywali swoje rutyny tak jak ich postacie.

Włącz odgłos przerwy.
Powiedz graczom:
Kiedy wykonacie pierwszą rutynę dnia, wasi bohaterowie będą mieli razem trochę wolnego czasu oznaczonego tym dźwiękiem.
Po pewnym czasie rozpocznie się kolejna rutyna. Przygotuj się na rutynowy sygnał, a po jego usłyszeniu rozpocznij rutynę.

Włącz ścieżkę dźwiękową rutyny.
Poproś graczy, aby wykonywali swoje rutyny tak jak ich postacie.
Włącz nocną muzykę.

Powiedz uczestnikom:
Sekwencja każdego dnia to rutyna, czas wolny, rutyna.
Potem nadejdzie noc, a wy położycie się spać.
Jeśli masz wątpliwości, co robić, możesz podążać za dźwiękami, patrzeć na mnie lub na ludzi wokół siebie.

POROZMAWIAJMY O INTEGRACJI

Poproś graczy, aby przyszli i dołączyli do ciebie w kole na podłodze.
Powiedz graczom:
W tej grze chodzi o integrację.
Jest to badanie tematu w ramach larpa. Nie ma żadnego konkretnego rezultatu.
Z jednej z grup, każdej nocy, uciekać będzie coraz większa liczba uchodźców
Kiedy rozpocznie się nowy dzień, nowi uchodźcy znajdą punkt wyjścia do rutyny i spróbują zintegrować się z rutyną ludzi, wśród których teraz mieszkają lub znajdą sposób, aby spróbować utrzymać swoją rutynę i kulturę w tym nowym, nieznanym miejscu.
Członkowie grupy, którzy nie muszą uciekać, sami decydują, co czują do nowo przybyłych.
Przybysze nie mogą zostać porzuceni i nie mogą wrócić tam, skąd przybyli.
Jeśli jeden z nowoprzybyłych czuje się zintegrowany (zna język, ma rutynę, czuje się częścią nowej grupy), może wziąć wstążkę w nowym kolorze z tego stosu (Pokaż).
Ktoś inny również może dać wstążkę nowemu przybyszowi, jeśli uważa, że jest on zintegrowany.

To, jak zareagują inni, zależy od nich. Niektórzy mogą być zadowoleni z tej integracji, inni mogą myśleć, że jest za wcześnie. Może inni przybysze nie lubią, że jeden z ich ludzi teraz należą do tej innej grupy? Nie planuj z wyprzedzeniem, reaguj w zależności od sytuacji.

Będziemy mieli teraz 10 minut przerwy. Potem będzie czas na pytania. Nie pokazuj znaków/języka swojej kultury członkom drugiej grupy w przerwie.

PRZERWA - 10 MIN.

OSTATNIE POWTÓRZENIE.
CZAS NA PYTANIA.
Poproś graczy, aby usiedli z Tobą w kółku na podłodze i odpowiedz na ewentualne pytania.

ĆWICZENIE:
OSTATNIE POWTÓRZENIE
Poproś graczy, aby utworzyli koło w swoich grupach.
Poproś ich, aby wczuli się w swoich bohaterów.
Poproś ich, aby powtórzyli gesty "Stop/nie", "ok", "to jest ważne" i ten, który wybrali dla siebie. Poproś ich, aby powtórzyli, jak okazują agresję i uczucia oraz jak idą spać.
Poproś ich, aby pozostali na podłodze gotowi do snu.

Powiedz graczom:
Larp rozpocznie się za chwilę.
Pamiętajcie, że kiedy usłyszycie rutynową muzykę, powinniście wykonać rutynę.
Kiedy usłyszycie nocną muzykę, a światło zgaśnie, połóżcie się spać.
Pierwszej nocy nic się nie wydarzy, ale przez następne trzy noce osoby z jednej z grup będą zmuszone do ucieczki i przeniesienia się do innej grupy.
Możesz dostać wstążkę, jeśli czujesz się dobrze zintegrowany lub dać ją komuś, jeśli uważasz, że się zintegrował
Pamiętaj, aby zachować rutynę. Może się ona zmienić.
Za chwilę rozpocznie się nocna muzyka. Larp rozpocznie się od snu.
Życzę miłego larpa.

ZGASZENIE ŚWIATŁA, ROZPOCZĘCIE MUZYKI DO SNU, ROZPOCZĘCIE LARPA.

PRZEBIEG LARPA.

Sekwencja larpa podąża za muzyką. Przygotuj listę odtwarzania lub skorzystaj z listy odtwarzania "Strangers" na Spotify. Prowadząc larpa, sterujesz światłem (w zależności od muzyki i aktualnej sekwencji), losujesz wstążkę, aby zdecydować, w którą grupę uderzyła katastrofa i przenosisz ludzi z tej grupy na obszar drugiej grupy, a także udostępniasz wstążki w kolorze ludzi, którzy nie stali się uchodźcami (aby uchodźcy mogli potencjalnie zostać zintegrowani z nimi). Kiedy przenosisz uchodźców, użyj latarki, aby znaleźć ich w ciemności. Zabieraj ich po kolei, bierz ich wstążkę i ostrożnie prowadź na drugą stronę. Nic przy tym nie mów.

	Światło i muzyka	Twoje zadanie
Noc 1	Światło - brak, Muzyka - Petite suite. En Bateau.	
Rutyna	Światło - 3 punktowe na każdą połowę sali, Muzyka - Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Beware th friendly strangers, the Euphonium	
Przerwa	Światło - zielone i niebieskie, każde na inną połowę sali Muzyka - Crowd Museum	
Rutyna	Światło - 3 punktowe na każdą połowę sali, Muzyka - Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Beware th friendly strangers, the Euphonium	Wylosuj zieloną lub niebieską wstążkę. Ta grupa zostanie dotknięta katastrofą i stopniowo przeniesiona na drugą stronę sali.
Noc 2	Światło - brak, Muzyka - Petite suite. En Bateau.	Weź 1-2 członków grupy dotkniętych katastrofą, zabierz ich wstążki, umieść ich w drugiej grupie.
Rutyna	Światło - 3 punktowe na każdą połowę sali, Muzyka - Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Beware th friendly strangers, the Euphonium	Umieść resztę wstążek w kolorze ludzi, których nie dotknęła katastrofa w pobliżu obszaru tej kultury.
Przerwa	Światło - zielone i niebieskie, każde na inną połowę sali Muzyka - Crowd Museum	
Rutyna	Światło - 3 punktowe na każdą połowę sali, Muzyka - Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Beware th friendly strangers, the Euphonium	
Noc 3	Światło - brak, Muzyka - Petite suite. En Bateau.	Zabierz więcej członków grupy dotkniętych katastrofą, weź ich wstążki, umieść ich w drugiej grupie.

PRZEBIEG LARPA.

Sekwencja larpa podąża za muzyką. Przygotuj listę odtwarzania lub skorzystaj z listy odtwarzania "Strangers" na Spotify. Prowadząc larpa, sterujesz światłem (w zależności od muzyki i aktualnej sekwencji), losujesz wstążkę, aby zdecydować, w którą grupę uderzyła katastrofa i przenosisz ludzi z tej grupy na obszar drugiej grupy, a także udostępniasz wstążki w kolorze ludzi, którzy nie stali się uchodźcami (aby uchodźcy mogli potencjalnie zostać zintegrowani z nimi). Kiedy przenosisz uchodźców, użyj latarki, aby znaleźć ich w ciemności. Zabieraj ich po kolei, bierz ich wstążkę i ostrożnie prowadź na drugą stronę. Nic przy tym nie mów.

	Światło i muzyka	Twoje zadanie
Rutyna	Światło - 3 punktowe na każdą połowę sali, Muzyka - Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Beware th friendly strangers, the Euphonium	
Przerwa	Światło - zielone i niebieskie, każde na inną połowę sali Muzyka - Crowd Museum	
Rutyna	Światło - 3 punktowe na każdą połowę sali, Muzyka - Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Beware th friendly strangers, the Euphonium	
Noc 4	Światło - brak, Muzyka - Petite suite. En Bateau.	Zabierz ostatnich członków grupy dotkniętych katastrofą, weź ich wstążki, umieść ich w drugiej grupie.
Rutyna	Światło - 3 punktowe na każdą połowę sali, Muzyka - Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Beware th friendly strangers, the Euphonium	
Przerwa	Światło - zielone i niebieskie, każde na inną połowę sali Muzyka - Crowd Museum	
Rutyna	Światło - 3 punktowe na każdą połowę sali, Muzyka - Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Beware th friendly strangers, the Euphonium	
Noc 5	Światło - brak, Muzyka - Petite suite. En Bateau.	Kiedy skończy się muzyka, powiedz "Dziękuję" i zacznij wyjście z postaci i debrifing.

PO LARPIE

ĆWICZENIE:

WYJŚCIE Z POSTACI

Poproś graczy, aby pozostali na podłodze i zamknęli oczy.
Poproś ich, aby zastanowili się nad postacią, którą właśnie zagrali i doświadczeniem, które właśnie mieli.
Następnie poproś ich, aby powoli opuścili postać oraz doświadczenie i powrócili do bycia sobą.
Poproś ich, aby trochę przesunęli swoje ciała i poczuli je jako własne, a nie należące do postaci.
Włącz światło.
Powiedz graczom, że mogą się nie spieszyć, ale kiedy są gotowi, mogą usiąść i otworzyć oczy. Każdy powinien milczeć, dopóki wszyscy nie usiądą.

RUNDA

Poproś graczy, aby przyszli i usiedli z tobą w kółku na podłodze.
Weź udział w rundzie, w której każdy z graczy ma szansę powiedzieć, co teraz czuje. Nie muszą ze sobą rozmawiać, jeśli nie chcą.

MÓWIENIE O IMIGRACJI I PRZYNALEŻNOŚCI NARODOWEJ.

Jeśli masz czas, możesz rozpocząć dyskusję na temat imigracji i uchodźców, pytając graczy o to, w jaki sposób ich doświadczenia z larpa odnoszą się do tych tematów.
Możesz zadawać pytania, które wydają się odpowiednie do sytuacji, w zależności od tego, czego chcesz od tego larpa i możesz dać graczom szansę opowiedzieć o ich doświadczeniach z larpem i zastanowić się nad wspomnianymi tematami.