



## Немного полезной информации для молодого игротехника

### Игра

**Игра** - форма деятельности в ситуациях, моделирующих воссоздание и усвоение общественного опыта.

Тот факт, что ООН провозгласило **игру** универсальным и неотъемлемым правом ребёнка даёт свидетельство о первостепенном значении игры. как само собой разумеющаяся стадия естественного развития ребёнка. **Игра** - это единственное центральная деятельность ребёнка, имеющая место во все времена и у всех народов.

**Игра - это вид социального поведения**, искусственно сконструированного в виде модели со строго определёнными правилами и четко очерченными временными и пространственными границами. Важнейшими функциями игры являются развивающая и компенсаторная.

**Игра в чистом виде - это искусственно сконструированная модель**, имитирующая те или иные стороны реальной деятельности, обеспечивающей выживание человека. Игра как модель имеет целый ряд принципиальных особенностей, утратив которые деятельность перестаёт быть игрой.

**Игра ограничена во времени заранее установленными критериями.** Это либо продолжительность в часах или минутах, либо результат, выраженный, например, в очках.

**Игра ограничена в пространстве еще до того, как она началась.** Это пространственное ограничение входит в её определение. За пределами этого пространства игры нет. "Арена цирка, игровой стол, волшебный круг, храм, сцена, экран синематографа, судное место - все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила. Это как бы временные миры внутри обычного, созданные для выполнения замкнутого в себе действия".

**Игра ведется по жестким правилам.** Их нарушение наказывается вплоть до исключения участника из игры. Она "творит порядок, она есть порядок". Нарушение правил ведет к разрушению самой игры. Она становится невозможной

**Игра - свободная деятельность.** "Игра есть некое излишество... Во всякое время игра может быть отложена или не состояться вообще. Игра не диктуется физической необходимостью... Она лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд, потребностей и страстей"



## Понятие «игротехник»

к нам пришло из игровой педагогики. Игровая педагогика - «новая» педагогика. Игровая педагогика решила пойти в ногу со временем и ответить на вопрос, как и с помощью чего в век огромных, часто меняющихся потоков информации, выжить человеку, как ему не только ориентироваться в современном мире, но быть ценным, полезным, успешным.

## Роль игротехника в группе

Роль игротехника в группе чрезвычайно важна. Его действия влияют не только на психологическую атмосферу, но и на результативность работы группы. Существуют различные варианты поведения игротехника: от полного невмешательства в групповую динамику до вариантов лидерства в группе.

В первые минуты работы игротехник объявляет принципы работы:

- приветствуются любые идеи;
- важно мнение каждого;
- группа работает самостоятельно над поставленными целями и задачами, роль игротехника сводится к экспертно-вспомогательной;
- поведение каждого члена группы не обсуждается за ее пределами.

Не объявленными, прямыми задачами игротехника являются:

- отслеживание групповой динамики, ее корректировка
- организация работы группы на решение поставленных задач.

**Игротехник своим поведением задает нормы поведения в группе; поддерживает тех, кто нуждается в помощи; «канализирует» важные идеи, проговаривая их и повторяя; не берет на себя инициативу в решении задач, поставленных перед группой, роль лидера, что на деле чрезвычайно трудно и приходит с опытом работы в группе.**

## Игровые – тренинги

**Игровые тренинги для подростков и студентов** направлены на построение собственной траектории развития человека, усиление его способностей и формирование навыков позволяющих добиваться успеха, формирование способности к пониманию, формирование способности к проблематизации и схематизации, способность к воображению, самоопределению, целеполаганию, самореализации, способность к анализу и просчету ситуации, способность к стратегированию.

## Метод деловых игр

**известен с 17-18 века и история его возникновения описана в литературе.** Деловая игра этого времени определяется как «военная или предпринимательская». Первое упоминание деловой игры значилось как «военные шахматы», потом как «маневры на карте». Интересно, что в 19 веке «военные игры должны были служить для того, чтобы разбудить внимание молодых военнослужащих и уменьшить трудности при обучении». Один из прусских генералов применял игровой метод при обучении офицеров. Развитие предпринимательских игр продолжает традицию «плановых упражнений» военных. Члены американской Ассоциации Менеджмента после



посещения Военно-морской академии обнаружили, что они как менеджеры сталкиваются с аналогичными ситуациями принятия решений. С тех пор деловые игры в США используются в различных областях знания.

**В 1970-80 годы в нашей стране произошел всплеск деловых игр, различных по методике проведения.** Это было связано с появлением понятия "человеческий фактор" как ведущего в эффективной организации производства, что где-то на 10 лет отстало от фундаментального западного понятия "человеческий ресурс". Введение целевого менеджмента, группового обучения рабочих, проведение игр в виде совещаний, а затем иных форм привлечения сотрудников к управлению организацией берет свое начало в модели "человеческие отношения".

**В 1990 годы тренинги деловые игры вошли в практику общественных и благотворительных организаций, в центре деятельности которых «ЧЕЛОВЕК», особенно при определении ими Миссии, целей, стратегий, возможностей участников и др.**



## **Игротехнику важно понимать, что:**

**Особенность игровой ситуации** организационно-деятельностной игры в том, что игротехники в каком-то смысле оказываются в положении "официальной власти" по отношению к игрокам. Кроме того, они знают "правила" игры, имеют опыт и эту власть завоевывают и "держат". Таким образом, в игре создается возможность манипулирования игроками, навязывания им своего мнения, т.е. всего того, что позволяет себе авторитарная власть по отношению к подчиненным.

**Игротехнику следует не забывать об этическом аспекте применяемых техник и средств.** В качестве критерия, позволяющего отличить действия игротехников, отвечающих этической норме, от действий, ее нарушающих, можно предложить характер процесса **самоопределения** (в ценностях, целях, средствах и т.д.). В случае, если в игре созданы условия для свободного выбора, можно считать, что этическая норма соблюдена. Во всех остальных случаях процесс самоопределения не может не считаться свободным, а будет манипулированием, т.е. натягивание "мыследеятельностного" или какого-либо другого "ведра" на голову игрокам.

**Самоопределение.** Самоопределение - процесс формирования и развития ответственных позиций, осуществляемый в игровом действии. Игра всегда начинается с самоопределения участника - решения участвовать в игре по предложенной теме. Включенность участника в игровые процессы сигнализирует о завершении внутренней процедуры самоопределения в ситуации начала игры. Участник игры понял, куда он попал, зачем ему в этом участвовать и знает, что он будет делать дальше. В противоположность этому - отстраненность участника от темы игры, непонимание, какое отношение она имеет к его ситуации, сосредоточенность на других делах или ожидание, когда же его будут «учить» - свидетельствует о том, что участник не самоопределился к игре. Участник может быть не согласен с контекстом и задачами игры. Он имеет право отказаться от участия в игре по любым личным мотивам без объяснения причин.

**Целеполагание и постановка задач.** В отличие от учебного задания «решить задачу по какому-либо предмету», в организационно-обучающей игре «задача» - это указание на реальный деятельный процесс, в который надо включиться. Поставить задачу - значит ответить на вопрос «Что я буду делать здесь и сейчас?» Все действия



участников игры должны соответствовать той или иной задаче. А задачи, в свою очередь, должны быть связаны с поставленными целями.

**Рефлексия** – это базовая технология любой организационно-обучающей, или другой игры. Важнейший смысл всей игры – в организации рефлексии и рефлексивном мышлении в отношении темы игры, ситуации в игре, занимаемой участником позиции, целей, действий других участников, способов коммуникации, понимания, взаимодействия. Самый простой тип рефлексии – когда осуществлено действие и надо проанализировать, что получилось, соотнеся, например, действия с целями и желаемым результатом.

**Каждая игра имеет свои варианты проведения, рассчитанные на определенную аудиторию, а также на вид психологической/социальной задачи, которую может решать группа и ведущий.**

В качестве основной может быть избрана:

собственно игровая задача; тогда участники стремятся в первую очередь добиться игрового успеха, а ведущий – максимально обеспечить условия для этого;

поведенческая задача, тогда участники стремятся выработать наиболее эффективный способ поведения в условиях игры, а ведущий – обеспечить условия для анализа участниками своего поведения;

рефлексивная задача, тогда участники стремятся пережить игровую ситуацию, чтобы сравнить полученный опыт с имеющимся жизненным опытом, а ведущий – обеспечить условия для содержательной личностной рефлексии.

По направленности можно выделить игровые технологии, ориентированные на проектирование жизненной перспективы, ориентированные на проектирование школьной (вузовской) перспективы, наконец, ориентированные на познание себя, самореализацию в социуме, рефлексии образа себя.

## Несколько простых игр и упражнений:

### Игра «Аукцион ценностей»

**Цель:** работа с ценностными ориентациями молодежи, влияние на процесс становления ценностных ориентаций.

**Правила проведения игры:** Участниками игры становятся 4-8 человек. Слишком большое количество участников снижает динамичность игры.

Сюжет игры «Аукцион ценностей» соответствует названию: объявляется аукцион, на котором распродаются жизненные ценности. Задача участника – приобрести как можно больше ценностей, имеющих для него наибольшее значение.

В начале игры ведущий раздает бланки со списками жизненных ценностей. Участники должны оценить каждый пункт списка по следующей шкале: «+» – положительное отношение, «0» – безразличное отношение, «-» – отрицательное отношение к данной ценности. Затем ведущий собирает бланки и подсчитывает количество и стартовую стоимость каждой ценности, которая будет выставлена на аукционе. Правила подсчета составляются таким образом, что ценность, которая привлекательна для большего числа игроков, имеет большую игровую «стоимость» и, соответственно, представлена в меньшем количестве игровых «лотов».

Далее объясняется, что «валютой», за которую можно будет приобретать ценности, является количество очков, набранное в упражнении на ловкость (сбивание кеглей,



метание мячей, дротиков и т.п.). На всю игру участникам дается ограниченное количество попыток для выполнения упражнения.

Перед началом аукциона участник выбирает пять наиболее важных ценностей, за которые он собирается бороться. Этот выбор фиксируется в «плане аукциона». При этом после первоначального составления плана, участники могут внести в него необходимые изменения, после того, как ведущий объявит стартовую цену каждого «лота».

Ведущий ориентирует участников на необходимость максимального выполнения составленного «плана». Затем начинается процесс аукциона. Ведущий объявляет игровой «лот»: наименование и стоимость ценности. Право на «покупку» получает участник, назвавший наибольшую цену «лота». Участник, получивший право на покупку, выполняет упражнение. Он может при этом использовать любое количество имеющихся в его распоряжении попыток. При этом все набранные очки можно не использовать на приобретение данного «лота». В том случае, если игрок отказался от приобретения заявленной ценности или набранных им очков недостаточно, «лот» снова выставляется на продажу. Аукцион прекращается, когда все ценности были «проданы» или все игроки израсходовали отведенные им попытки.

Затем составляется список «достижений», в который входят все приобретенные участником ценности. При этом вместо «плановой» ценности, которую игрок не смог приобрести, в список вносится ее «противоположность», например, вместо ценности «Счастливая семейная жизнь» – «Неудачная семейная жизнь» и т.п.

На следующем этапе игры участники представляют свои списки «достижений», сопоставляя их с типичным жизненным путем представителя той или иной профессии. Формальным итогом игры может стать вручение «дипломов приверженца профессии».

В обсуждении важно обратить внимание участников на то, как менялось отношение к тем или иным ценностям по мере изменения их «цены», достижений игроков в процессе выполнения упражнения на ловкость. Ведущий также может проинформировать участников о результатах опроса, проведенного в начале игры. В ходе обсуждения ведущий может предложить каждому участнику назвать ту ценность, которую он считает основной, определяющей жизнь человека. Также может быть затронут вопрос о том, как конкретная профессия влияет на характер ценностных ориентаций.

Сложности проведения данной игры связаны с поддержанием динамики игрового действия, а именно переходов от выполнения упражнения на ловкость к аукциону, фиксацией достижений участников, а также с оформлением игровой «документации», поэтому желательно, чтобы ведущему помогал ассистент.

Можно использовать такой список ценностей:

1. Равенство
- 2. Собственное здоровье**
3. Власть
- 4. Удовольствие**
- 5. Свобода**
6. Духовная жизнь
7. Чувство общности
8. Стабильность общества
- 9. Интересная жизнь**
- 10. Смысл жизни**
11. Вежливость
- 12. Богатство**
13. Безопасность нации



**14. Чувство собственного достоинства**

15. Взаимность в отношениях с людьми

**16. Творчество**

17. Мир во всем мире

18. Уважение традиций

19. Зрелая любовь

20. Самоограничение

21. Равнодушие к мирским заботам

**22. Безопасность семьи и близких людей**

23. Общественное признание

24. Единение с природой

25. Новизна

26. Мудрость

27. Авторитет

**28. Настоящая дружба**

29. Внутренняя гармония

30. Мир красоты

**31. Социальная справедливость**

32. Здоровье нации

## Упражнение «Прекрасный сад»

**Описание упражнения:** Участники сидят в кругу. Ведущий предлагает спокойно посидеть, можно закрыть глаза, и представить себя цветком. Каким бы ты был? Какие листья, стебель, а может быть шипы? Высокий или низкий? Яркий или не очень? А теперь, после того, как все представили это – нарисуйте свой цветок. Всем раздается бумага, фломастеры, мелки.

Дальше участникам предлагается вырезать свой цветок. Затем все садятся в круг. Ведущий расстилает внутри круга полотно любой ткани, желательно однотонной, раздает каждому участнику по булавке. Ткань объявляется поляной сада, которую нужно засадить цветами. Все участники по очереди выходят и прикрепляют свой цветок.

**Обсуждение:** Предлагается полюбоваться на «прекрасный сад», запечатлеть эту картинку в памяти, чтобы она поделилась своей положительной энергией. Заметить, что хоть и много цветов, но всем хватило места, каждый занял только свое, то, которое выбрал сам. Увидеть, в окружении каких разных, непохожих на цветов растет твой. Но есть и общее – у кого-то окраска, у кого-то размер или форма листьев. И всем без исключения цветам нужно солнце и внимание.

**Психологический смысл упражнения:** Сама по себе арт-терапия очень мощный инструмент, который используется для психологической коррекции и служит для изучения чувств, для развития межличностных навыков и отношений, укрепления самооценки и уверенности в себе. В данном случае упражнение позволяет понять и ощутить себя, быть самим собой выразить свободно свои мысли и чувства, а также понять уникальность каждого, увидеть место, которое занимаешь в многообразии этого мира и ощутить себя частью этого прекрасного мира.

## Упражнение «Слепец и поводырь»





«Поводырь» ведет участника с завязанными глазами на другой конец комнаты, преодолевая препятствия с помощью устных рекомендаций. Остальные наблюдают. Опыт ответственности и беспомощности, доверия партнеру. Участники могут по-разному доверять разным членам группы. Можно узнать заранее, кто с кем хочет идти, но может выявиться человек, которому никто не доверяет, это опасно. В то же время кому-то было бы полезно узнать, что ему не доверяют.

## Упражнение «Самоанализ»

Каждый участник получает лист бумаги и делит его на четыре части. Дается следующая инструкция: Дай 10 ответов на вопрос: «Кто я такой?». Сделай это быстро, записывая свои ответы точно в той форме, в какой они сразу приходят в голову. Запиши их в первый столбик. Во второй столбик запиши ответы на тот же вопрос, но так, как, по твоему мнению, отозвались бы о тебе твои близкие (выбери кого-то конкретно). В третий столбик запиши ответы на тот же вопрос так, как, по твоему мнению, отозвался бы о тебе участник группы, сидящий слева от тебя.

Теперь сложи листок так, чтобы не были видны твои записи, и передай соседу слева. Получив листы, в оставшемся пустом столбике запиши 10 ответов на вопрос: «Кто такой тот человек, который дал тебе этот лист?». После этого листы собираются ведущим и перемешиваются. Поочередно зачитываются вслух характеристики из последнего столбика, а группа должна определить, о ком идет речь (писавший молчит). Обсуждается, насколько группа согласна с данным портретом. Затем листы возвращаются участникам, и они сами сравнивают все четыре набора ответов, анализируют их сходство и различия.

В заключение дается домашнее задание: по окончании тренинга предложить своим близким дать 10 ваших определений и сравнить их с вашим предполагавшимся набором черт.

В качестве приема организации обратной связи можно применить упражнение «Кто ты?». Каждому участнику на спине крепится большой лист плотной бумаги. Каждый педагог должен написать каждому хотя бы один ответ на указанный вопрос. После этого обобщенные характеристики анализируются и обсуждаются в группе.

## Упражнение «Путь, который выбираю Я»

**Цель:** мечты и цели.

**Оборудование:** журналы (20-25 шт.), ножницы, клей, листы А3 (можно больше), маркеры.

**Инструкция:** Вам необходимо в течении часа составить коллаж на тему «Мечты и цели». Эта работа индивидуальная.

**Для тренера:** Необходимо включить спокойную нейтральную, без слов музыку.

По мере готовности участники объединяются в пары и дают своё пояснение по коллажу. Дальше работа тренера. Интерпретация и работа с каждым клиентом, его чувствами и т.д.



Очень хорошая техника особенно для тренингов личностного роста.

## **Игра «Министры и конструкторы»**

### **Цель игры:**

- установить зависимость продолжительности общения от личного обаяния;
- научиться определять и развивать личностные ресурсы влияния на собеседника.

Группа делится пополам, участники садятся в две шеренги напротив друг друга. Одна сторона – «министры», другая – «конструкторы», придумавшие «летающие» велосипеды и обратившиеся к «министрам» с просьбой поставить производство этих велосипедов на поток. Задача «конструкторов» – убедить «министров» принять нужное им решение. Задача «министров» – по возможности заявку отклонить или потребовать от «конструкторов» дополнительных аргументов. После завершения первой части игры стороны меняются ролями.

**Обсуждение:** участники обмениваются мнениями, отвечая на вопросы:

- Что было сложнее (для каждой из сторон в обеих ролях): доказывать и убеждать или принимать «министерское решение»?
- В каких случаях отказывать было сложнее?
- Как звучал самый примитивный отказ?
- Как выглядел самый блестящий отказ?
- В чем особенность внутри группового взаимодействия обеих сторон в обеих ролях?
- Что помогало (или, напротив, мешало) реализовать поставленные задачи?

## **Импровизационная игра «Перевод с русского на русский»**

Можете ли вы передать одно и то же разными способами? Этот важный навык помогает вам выстроить коммуникацию гибко и усилить сообщение.

### **Рамка игры:**

Попросите участников встать в круг.

Сделайте утверждение и бросьте мячик одному из участников.

Поймав мячик, этот человек тут же кидает его другому, передавая то же самое другими словами. Тот кидает дальше. Игрок выбывает, если замешкается на несколько секунд, повторится или значительно изменит смысл утверждения. Игра заканчивается, когда остается только один участник. Он и является победителем.

В недавней игре моей фразой было: «Заткнись!»





Вот лишь несколько версий:

- Пожалуйста, закрой свой рот.
- Будьте добры, воздержитесь от дальнейших устных коммуникаций.
- Я придушу тебя, если ты будешь продолжать говорить!
- Не думали ли вы, что есть некое рациональное зерно в афоризме «Молчание – золото?».
- Прекратите разговаривать!
- Вы слишком много говорите. Пожалуйста, дайте другим возможность поучаствовать в разговоре.
- Тс-с-с!
- Лучше держать свой рот закрытым, чтобы другие интересовались, не дурак ли вы, чем открыть его и подтвердить их подозрения.

Если у вас более 10 участников, разделите их на две группы и сделайте два круга.

Естественно, эту рамку можно наполнить утверждениями из вашей изучаемой темы. Например, в занятии по компьютерной грамотности вы можете начать с фразы: «сохраняйтесь сразу».

## **Игра «Покажи понятие»**

Театральная творческая игра по командам. Здесь, как и во всех командных играх, наглядно проявляется, кто справляется с лидерством и творчеством, а кто просто является исполнителем, а иногда балластом для группы. Команде задается понятие и задание показать его в реальном времени с движением, звуком, взаимодействием. Используя себя, свои тела, движения, голос, любой реквизит и главное – творческие возможности. Это должна быть не просто иллюстрация – а совместная реализация каких-то командных идей и мыслей. Время на подготовку 15 мин. На демонстрацию около 1 мин.

### **Список понятий:**

- Улей.
- Часы.
- Фонтан.
- Бородинская битва.
- Самовар.
- Свадьба.
- Футбол.
- Вселенная.
- Динозавр.

## **Упражнение «Конфликт или взаимодействие?»**

**Цель упражнения:** продемонстрировать детям, что часто люди относятся к жизненным ситуациям как к соревнованиям, в которых есть победители и проигравшие.

**Возраст:** подростковый, юношеский.



Участники рассаживаются парами за столами лицом друг к другу (как в армрестлинге).

Скажите следующее: «Ваша задача – за 30 секунд «уложить» руку партнера как можно больше раз. Как только его рука коснется стола, возвращайтесь в исходное положение и начинайте снова. Приз достанется той паре, которая наберет больше всего очков (1 касание – 1 очко)».

Большинству пар придется бороться за каждое очко, но! некоторые участники не будут оказывать никакого сопротивления тому, кто наклоняет их руку, а будут сами помогать в этом партнеру.

Когда время, отведенное на упражнение, закончится, вручите призы победителям.

### **Дискуссия на тему занятия**

Обсудите с ребятами различия между парами, которые состязались и которые действовали сообща.

- Как вы думаете, почему некоторые пары соревновались, а некоторые действовали вместе?
- Часто и в реальной жизни мы рассматриваем некоторые ситуации как состязание – с победителем и проигравшим, в то время как сообща можно достичь больших результатов. Вспомните такие ситуации.
- Как люди договариваются, кто будет решать, а кто – подчиняться решениям?



## **Цитаты для игротехников**

**Альберт Эйнштейн**

**"Есть два способа жить: вы можете жить так, как будто чудес не бывает, и вы можете жить так, как будто все в этом мире является чудом"**

**"Ценность человека должна определяться тем, что он дает, а не тем, чего он способен добиться. Старайтесь стать не успешным, а ценным человеком"**

**"Очень важно не перестать задавать вопросы. Любопытство не случайно дано человеку"**

**"Человек, который никогда не ошибался, никогда не пробовал сделать что-нибудь новое"**

**"В своем воображении я свободен рисовать как художник. Воображение важнее знания. Знание ограничено. Воображение охватывает весь мир"**

---