**Николай ПРЯЖНИКОВ,
*доктор педагогических наук***

**СТРАШНЫЙ СУД**

***Карточная групповая*** ***профориентационная*** ***игра***

***Эта игра помогает подростку увидеть свои возможности и в соответствии с ними выбирать профессиональные и жизненные цели.
Игра имеет диагностические, психокоррекционные и прогностические аспекты.***

**ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ И ЗАМЫСЕЛ**

Игрокам раздаются карточки (сведения об их содержании, оформлении, группах вы найдете ниже). После этого разыгрываются различные жизненные события, связанные с определенными возрастными этапами (с дошкольного детства до старости). Игроки пытаются достичь тех или иных успехов, используя свои карточки («Пути, ведущие к целям»). Выиграть должен самый достойный, но не обязательно тот, у кого наиболее подходящие для этого карточки, а тот, кто смог наиболее умело их использовать.

Игра обычно проходит эмоционально: бывают радости и огорчения. Поэтому в ходе игры участники по определенным правилам могут помогать друг другу.

По выигранным событиям выясняется, какие глобальные жизненные цели смог реализовать каждый участник. После завершения игровой жизни (на этапе «вечности») определяется, насколько удалась жизнь, то есть кто какую память оставил о себе потомкам... Заметим, что первоначально игра называлась «Друзья-товарищи», но потом сами подростки предложили назвать ее «Страшный суд» — на ней подводятся итоги всей жизни...

Важнейший активизирующий момент игры — совместное определение правильности ходов. Заметим, что в данной методике важна не столько «логичность» соотношения целей и путей, сколько постоянное провоцирование игроков на спор. Важно, чтобы ребенок задумался о том, почему данный путь может привести к той или иной цели. Главное при этом — каждый имеет возможность спорить с группой, отстаивая правильность своего хода. Если игрок убеждает в правильности хода большинство своих товарищей, то он получает определенный выигрыш, но если спор не удался, то жестоко расплачивается за неудачу. Таким образом, игровой спор учит не только публично обосновывать свой выбор, но и нести ответственность за ошибки.

В итоге получается, что не психолог-консультант рассказывает детям о том, как надо совершать важный жизненный выбор, а сами участники пытаются объяснить это друг другу, обосновывая свою позицию. Таков главный замысел игры «Страшный суд».

**УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ПРОВЕДЕНИЯ**

Важным условием эффективного использования данной игры является ее освоение психологом-практиком.
Игра «Страшный Суд» не относится к числу легких и увеселительных (хотя подросткам она очень нравится), поэтому мы рекомендуем следующую схему ее освоения.
Для начала нужно самостоятельно изготовить карточки (по принципу: то, что сделано своими руками, лучше осознается).
Потом — попробовать игру «на себе» (главный смысл этого этапа — освоить все процедурные моменты, чтобы потом не путаться).
Затем — поиграть вместе с близкими людьми, которые могут и простить, если «что не так».
Теперь можно попробовать провести игру с подростками (лучше начать с тех, с кем уже существуют доверительные отношения).
В дальнейшем, когда психолог почувствует в себе уверенность при проведении этой игры, можно смело использовать ее в работе с любыми подростками.
Игра рассчитана на трех-четырех (максимум — на пять) человек. Это могут быть как подростки, так и взрослые. В игре могут участвовать и родители, но только с согласия самих ребят и только на равных условиях. Хороший эффект достигается, когда в игре принимает участие психолог-профконсультант (на равных правах со всеми игроками).

По времени игра занимает от двух до четырех часов. Время игры зависит от того, какое количество карточек разыгрывается. Можно делать непродолжительные перерывы, но опыт показывает, что в большинстве случаев игроки от них отказываются.

Игра должна проводиться в отдельной (не проходной!) комнате или в укромном месте за столом (если методика используется в условиях летнего детского лагеря). Подходит обычный стол стандартных размеров. Очень важно, чтобы всем было удобно, так как игра занимает продолжительное время.

Если у психолога не хватает времени для определения профессиональных предпочтений учащихся с использованием более простых средств, то игра «Страшный Суд» может показаться нерациональной тратой времени, тем более что в силу своей камерности она не позволяет «охватывать массы» учащихся... Поэтому желательно использовать ее только в контексте более широкой психологической и  профориентационной  работы.

Психолог должен быть готов к некоторой импровизации. Опыт показывает, что возможности для творчества значительно расширяются, если игровые карточки изготовлены самостоятельно, тем более что появившаяся в последние годы компьютерно-копировальная техника позволяет изготовить их в достаточно эстетичном виде. Было бы желание! Главное преимущество самостоятельно изготовленных карточек — возможность их обновления и корректировки по мере неизбежного появления собственных идей.

**ИЗГОТОВЛЕНИЕ КАРТОЧЕК**

Примерный размер карточек: 6 х 10 см. Делать их нужно из плотного ватмана. Ламинировать карточки не стоит (это и дорого, и неудобно, так как карточки начинают скользить). Для удобства каждую группу карточек нужно помечать своим цветом. Для этого можно, например, номера карточек проставлять цветными фломастерами (если тексты делаются от руки), или по отпечатанному на машинке (на компьютере) тексту сделать пометки цветными фломастерами (маркерами).

Такие карточки достаточно долговечны. они служат намного дольше, чем, например, обычные игральные карты, так как последние часто перетасовывают. Поэтому усилия, потраченные на самостоятельное изготовление карточек, во многом оправдываются. Естественно, нежелательно их раскладывать на столах с шероховатой и грязной поверхностью, например, на слесарных столах с железным покрытием в школьных мастерских после уроков труда.

Общее время на изготовление карточек к методике «Страшный суд» занимает от 8 до 12 часов.
Примеры каждой группы карточек представлены ниже (см. рис. 1, 2, 3, 4).

**ЦЕЛИ-ЦЕННОСТИ (ГЛОБАЛЬНЫЕ ЖИЗНЕННЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ)**

***Перечень карточек***

Для удобства игры (особенно на этапе подведения предварительных итогов) мы настоятельно рекомендуем отпечатать на отдельном листе перечень целей-ценностей.

01. Верные друзья

02. Одиночество, непонимание

03. Враги, завистники

04. Счастливая семья

05. Семья-«каторга»

06. Спокойная совесть

07. Риск, азарт (масса событий)

08. Здоровье

09. Болезни

10. Слава, известность

11. Карьера, власть

12. «Неудачник» (не достиг того, чего хотел)

13. Опустившийся человек (алкоголик, наркоман, бомж, продажная женщина)

14. Деньги, богатство

15. Бедность

16. Любимая работа

17. Проклятая работа

18. Хобби, интересное увлечение

19. «Красивая жизнь», дорогие удовольствия

20. Великая цель, благородная идея, вера

21. Независимость, самостоятельность, гордость

22. Зависимость от обстоятельств и других людей (сам себе не хозяин)

23. Любимые дети, внуки

24. Детей нет (в том числе лишение родительских прав)

25. Престижная, модная работа

26. Обычная работа

27. Обычные интересы, хлопоты, простая жизнь

28. Любовь, страсть, переживания (смысл жизни — в любимом человеке)

29. «Лапочка» (чудное создание, милое дитя)

30. «Ну и детка!» (капризное, беспокойное создание)

31. Правительственная награда (заслуженный деятель, лауреат)

32. Нечистая совесть (было в жизни что-то мерзкое)

33. Самодовольное ничтожество (жлоб, хам, бюрократ, удачливая проститутка или удачливый преступник)

34. Тюрьма (вы все-таки попались)

35. Блестящий специалист, мастер своего дела

36. Тунеядец, притворяющийся тружеником (ваша работа никому не нужна)

37. Важное открытие, изобретение, гениальная идея

38. Шедевр искусства (художественный, литературный, артистический образ)

39. Увидеть и понять мир (впечатления от путешествий и встреч с интересными людьми, жизненный опыт, мудрость)

**ПУТИ, ВЕДУЩИЕ К ЦЕЛЯМ**

***Перечень карточек***

Эти карточки разбиты на группы в соответствии с основными этапами жизни. В скобках рядом с некоторыми карточками указана ориентировочная ценность того или иного пути: «звезда» — скорее всего, этот путь принимается многими людьми; «дырка» — скорее всего, такой путь многими осуждается; пустое место (без знака) — неопределенное отношение. Цифры обозначают, к каким целям-ценностям (предыдущий перечень) ведут данные пути.

**Детство — «Д»**

01. Родители и воспитатели вас любят (звезда) — 4, 8, 23, 29

02. Похвала, «сюсюканье», подарки (вас балуют из любви к вам) — 3, 19, 29

03. Дополнительное дошкольное образование (музыкальная школа, иностранный язык, кружки) (звезда) — 10, 18, 29, 38

04. Вас часто наказывают, бьют (дырка) — 2,9, 30

05. Насмешки сверстников («ябеда», «плакса», «дурак») (дырка) — 2, 12, 22, 36

06. Лидерство среди сверстников (звезда) — 1, 3, 21

07. Раннее курение и другие «глупости» (дырка) — 7, 9, 13, 30

**Школа — «Ш»**

08. «Двойки»-«тройки» (плохая успеваемость, неготовность к поступлению в вуз и колледж) (дырка) — 13, 17, 30, 36

09. «Четверки»-«пятерки» (хорошая успеваемость и готовность к поступлению в вуз и колледж) (звезда) — 6, 10, 14, 21, 29

10. Драки, мелкое воровство, попрошайничество (дырка) — 7, 13, 30, 32, 34, 39

11. Общественная работа, благотворительная деятельность (звезда) — 1, 11, 20, 29, 39

12. Авторитет у сверстников, уважение (звезда) — 1, 10, 21

13. Спортивная секция (звезда) — 1, 8, 21

14. Работа над собой (режим дня, систематические занятия, чтение, саморазвитие) (звезда): 8, 10, 21, 31, 39

15. Химико-биологический, медицинский кружок (или соответствующее увлечение) (звезда): 1, 16, 18, 37

16. Физико-математический, технический кружок (или соответствующее увлечение) (звезда) — 1, 16, 18, 37

17. Художественный, литературно-драматический кружок (или соответствующее увлечение) (звезда) — 1, 10, 25, 28, 29, 38

18. Платная подготовка к поступлению в учебное заведение (репетитор, курсы) — 11, 22, 25, 36

19. Вы предали дорогого человека (дырка) — 2, 22, 24, 30, 32, 33

20. Кайф, балдеж, загул (дырка) — 7, 9, 13, 22, 24, 30, 32

21. Бескорыстная помощь кому-либо. Опека слабых (звезда) — 1, 20, 21, 28, 39

22. Первая любовь (звезда) — 3, 4, 8, 20, 21, 28, 38

**Молодость — «М»**

23. Плохая успеваемость (в училище, в колледже, в вузе) (дырка) — 12, 17, 30, 36

24. Хорошая успеваемость (в училище, в колледже, в вузе) (звезда) — 3, 6, 25, 29, 35

25. Среднее профессиональное образование (техническое училище) (звезда) — 1, 8, 21, 26, 35

26. Среднее профессиональное образование (колледж медицинский, педагогический, художественный) (звезда) — 1, 25, 29, 35

27. Юридический вуз (звезда) — 7, 11, 25, 39

28. Технический вуз (звезда) — 1, 8, 26, 29, 35, 37

29. Гуманитарный вуз (звезда) — 1, 3, 25, 29, 35, 38, 39

30. Медико-биологический вуз (звезда) — 1, 3, 25, 29, 35, 39

31. Экономический вуз (звезда) — 1, 3, 25, 29. 35

32. Служба в армии, военное училище (звезда) — 1, 7, 8, 11, 21, 31, 35, 39

33. Свадьба (звезда) — 4, 8, 23, 27, 28, 29

34. Рождение ребенка (или усыновление) (звезда) — 1, 4, 22, 23, 27, 28

35. Вас предал близкий человек — 2, 5, 24, 32, 39

36. Уход «в себя», богоискательство — 2, 15, 17, 20, 21, 36, 38, 39

37. Экзотическое увлечение (йога, у-шу, дзэн-буддизм, парапсихология, целительство) — 1, 2, 8, 18, 20, 39

38. Культурная жизнь (посещение театров, музеев, выставок, «тусовок») (звезда) — 1, 6, 18, 27, 29, 39

39. Загул, запой (дырка) — 5, 9, 13, 15, 19, 22, 24, 30, 32, 34, 36

40. Самостоятельное творчество для души (рисование, сочинение, конструирование, выращивание чего-либо) (звезда) — 3, 10, 14, 18, 20, 21, 37, 38, 39

41. Честно подрабатывать (звезда) — 3, 4, 12, 14, 19, 22, 26, 27

42. Серьезное нарушение закона (дырка) — 2, 7, 12, 14, 19, 30, 32, 33, 34

43. Продать совесть (не нарушая закон) (дырка) — 2, 3, 5, 9, 12, 13, 14, 19, 22, 24, 30, 32, 33

44. Снимать комнату, жить в общежитии — 9, 12, 15, 22, 24

45. Общественная деятельность, вступление в политическую партию, общество, союз (звезда) — 1, 3, 7, 10, 11, 31

46. Отъезд за границу на заработки — 2, 3, 7, 14, 22, 39

47. Близкое знакомство с кем-то из знаменитостей — 3, 10, 11, 19, 39

48. Вы стали слугой у богатого человека (горничной, гувернанткой, телохранителем) — 3, 14, 19, 22

49. Вы почувствовали себя гением — 2, 3, 5, 17, 20, 21, 33, 35, 36

**Зрелость — «З»**

50. Вы никому не нужны (дырка) — 2, 5, 12, 13, 24, 26, 27, 36

51. Коллеги по работе вас уважают (звезда) — 1, 10, 11, 16, 21, 23, 35

52. Развод, ссора с любимым человеком (дырка) — 2, 5, 13, 15, 24

53. Работа по совместительству (звезда) — 3, 4, 12, 14, 19, 21, 23, 27

54. Заграничная командировка (звезда) — 3, 4, 11, 14, 19, 21, 23, 25, 39

55. Дорогая покупка (дача, машина, квартира) (звезда) — 3, 4, 14, 19, 21, 23

56. Участие в склоках, в интригах, в травле коллег по работе (дырка) — 3, 7, 9, 11, 13, 17, 22, 30, 32, 33, 36

57. Пьянство, загулы, измены (дырка) — 2, 5, 7, 9, 12, 13, 15, 17, 19, 22, 24, 30, 32, 33, 34, 36

58. Производственные преступления (взятки, приписки, воровство) (дырка) — 4, 7, 9, 11, 14, 19, 22, 32, 33, 34, 36

59. Вы влезли в большие долги (дырка) — 2, 3, 5, 7, 12, 15, 22, 34

60. Наконец-то вы поняли, какой вы дурак (звезда) — 2, 3, 20, 21, 37, 38, 39

61. Вы — служитель культа (священник, монах) (звезда) — 1, 4, 10, 11, 14, 16, 20, 25, 27, 35, 39

62. Руководство вас поддерживает (звезда) — 1, 3, 11, 16, 20, 21, 31, 32, 33, 35, 37

63. Вы — грабитель, разбойник, насильник (дырка) — 2, 7, 13, 14, 19, 22, 30, 32, 33, 34

64. Вы — хороший филолог, переводчик, журналист (звезда) — 3, 4, 10, 16, 21, 25, 35, 38, 39

65. Вы — хороший работник сельского хозяйства, лесник, рыбовод, ветеринар (звезда) — 7, 8, 16, 21, 26, 27, 35

66. Вы — хороший строитель, проходчик, геодезист, геолог, археолог (звезда) — 1, 7, 8, 16, 26, 27, 35

67. Вы — хороший работник торговли, службы быта, сервисных услуг (звезда) — 3, 4, 14, 16, 19, 21, 26, 35

68. Вы — хороший рабочий (станочник, слесарь, наладчик) (звезда) — 1, 6, 8, 16, 21, 26, 27, 35

69. Вы — хороший экономист, бухгалтер, банковский служащий (звезда) — 6, 16, 21, 26, 35.

70. Вы — хороший инженер, конструктор, программист (звезда) — 6, 16, 21, 26, 35, 37

71. Вы — хороший врач, биолог (звезда) — 3, 6, 10, 14, 16, 21, 25, 27, 35, 37

72. Вы — хороший педагог, психолог, психиатр (звезда) — 10, 16, 21, 25, 35, 37, 39

73. Вы — хороший транспортник (водитель, машинист, пилот) (звезда) — 1, 7, 14, 16, 21, 26, 27, 35

74. Вы — хороший военный, сотрудник службы безопасности, юрист (звезда) — 1, 3, 7, 10, 11, 14, 16, 21, 25, 31, 35

75. Вы — хороший общественный деятель (политик, социолог, историк, юрист, журналист) (звезда) — 3, 7, 10, 11, 16, 20, 21, 25, 31, 35, 39

76. Вы — хороший хозяин (хорошая домохозяйка), семьянин (звезда) — 4, 6, 8, 20, 22, 23, 27, 28, 29, 31

77. Вы — хороший руководитель, менеджер (директор, завлаб, бригадир) (звезда) — 3, 7, 10, 11, 14, 16, 19, 20, 21, 25, 31, 35

78. Вы — деятель литературы или искусства (прозаик, поэт, переводчик, композитор, артист, режиссер, драматург, художник) (звезда) — 1, 2, 3, 10, 16, 19, 20, 21, 25, 31, 35, 38, 39

79. Диссертация (аспирантура, соискательство) (звезда) — 3, 10, 11, 14, 16, 19, 20, 21, 25, 31, 35, 37, 39

**Старость — «С»**

80. Работа на свежем воздухе (сад, огород, грибы-ягоды, рыбалка) (звезда) — 6, 8, 18, 21, 27

81. Помощь детям и внукам (деньгами, работой по дому, «сидением» с внуками) (звезда) — 1, 4, 6, 14, 23, 28

82. Постоянные болезни (дырка) — 2, 9, 15, 22

83. Дом престарелых (дырка) — 2, 5, 9, 12, 15, 22, 24

84. Активная деятельность (общественная работа, дополнительные заработки) (звезда) — 1, 3, 7, 8, 10, 14, 16, 18, 20, 21, 23, 31, 35, 39

85. Старческий маразм (забывчивость, невнимательность, подозрительность) (дырка) — 2, 5, 9, 22

86. Мемуары, осмысление прожитого (звезда) — 1, 7, 10, 14, 20, 21, 28, 31, 38, 39

**ВЕЧНОСТЬ**

***Перечень карточек***

Цифрами обозначены номера карточек целей-ценностей, которые приводят к данному варианту «вечности». Таким образом видно, какие глобальные результаты жизни достойны той или иной памяти потомков.

01. Память родных и близких — 1, 4, 8, 10, 11, 14, 23, 25, 28, 29, 30, 31, 35, 37, 38

02. Проклятие потомков (за грязные дела, преступления, позор) — 3, 7, 11, 13, 32, 33, 34, 36

03. Церковь объявила вас святым — 2, 3, 5, 9, 10, 11, 15, 20, 21, 28, 31, 37, 38, 39

04. Памятник, мемориальная доска, увековечение в названии новой улицы, города, планеты — 1, 10, 11, 16, 18, 20, 21, 28, 31, 35, 37, 38, 39

05. Непризнанный гений (большой вклад в культуру, науку, но без почестей) — 2, 3, 5, 7, 15, 16, 18, 20, 21, 35, 37, 38, 39

06. Незаслуженные почести — 1, 6, 10, 11, 14, 19, 22, 23, 25, 29, 31, 32, 33, 36

07. О вас скоро забудут, хотя жили вы правильно (как все нормальные люди, как «положено») — 1, 4, 6, 8, 12, 15, 18, 22, 23, 26, 27, 29

08. Всем вообще наплевать на вашу смерть и на то, что вы жили на этом свете — 2, 5, 9, 12, 13, 15, 17, 19, 22, 24, 26, 27, 32, 34, 36

**ВНЕШНИЕ И ВНУТРЕННИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ЧЕЛОВЕКА**

***Перечень карточек***

В этих карточках, как и на карточках путей, указывается ориентировочная ценность той или иной возможности для успеха в жизни: «звезда» — скорее всего, эта возможность принимается многими людьми; «дырка» — скорее всего, осуждается; пустое место (без знака) — неопределенное отношение.

01. Согласие в семье (звезда)

02. В семье ссоры, нервозность (дырка)

03. Материальная обеспеченность (богатые родители, наследство, крупный выигрыш, калым)

04. Высокообразованные, культурные родители (звезда)

05. Блат (выгодные знакомства, связи)

06. Чудо (счастливый случай, везение) (звезда)

07. Не везет (дырка)

08. Большие планы (высокий уровень притязаний) (звезда)

09. Много не надо (невысокий уровень притязаний) (дырка)

10. Суетливость, нехватка времени (неумение планировать свою жизнь) (дырка)

11. Организованность (умение планировать время) (звезда)

12. Любознательность, общая эрудиция (звезда)

13. Безразличие ко всему, апатия, ограниченность интересов (дырка)

14. Жажда приключений (шутник, безобразник, сорвиголова)

15. Предприимчивость, изворотливость, хитрость (звезда)

16. Здоровье, сила, ловкость (звезда)

17. Болезни, слабость, неуклюжесть (дырка)

18. Красота, внешние данные (звезда)

19. Некрасивость, внешние дефекты (дырка)

20. Умение общаться (обаяние, умение нравиться) (звезда)

21. Плохой собеседник, зануда (неумение нравиться) (дырка)

22. Сообразительность, логичность, хорошая память (звезда)

23. Несообразительность, наивность (растяпа) (дырка)

24. Воля, настойчивость, смелость (звезда)

25. Безволие, лень, пассивность (дырка)

26. Доброта, отзывчивость, душевность (звезда)

27. Злость, хамство, наглость (дырка)

28. Достоинство, честь, порядочность (звезда)

29. Продажность (дырка)

30. Влюбчивость, чувственность, жажда любви (звезда)

31. Замкнутость, самоуглубленность

32. Уравновешенность, внимание, аккуратность (звезда)

33. Неуравновешенность, импульсивность, капризность (дырка)

34. Исполнительность, ответственность, послушность (звезда)

35. Чувство прекрасного, художественный вкус (звезда)

36. Воспитанность, скромность (звезда)

37. Оптимизм, веселый нрав (звезда)

38. Пессимизм, угрюмость (дырка)

39. Самодовольство, самомнение (переоценка своих возможностей) (дырка)

40. Знание жизни (интуиция, чутье, мудрость) (звезда)

41. Трудолюбие, общая активность, работоспособность (звезда)

42. Неуверенность в себе, трусость (дырка)

43. Зависть (дырка)

44. Равнодушие (дырка)

45. Эгоизм (дырка)

46. Чувство справедливости (звезда)

47. Презрение к простым людям (дырка)

48. Физическая сила, ловкость, выносливость (звезда)

49. Повышенная внушаемость (вас легко убедить в чем-либо)

50. Извращенный вкус (дырка)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|

|  |
| --- |
| **20-ц** |
|     Великая цель.Благородная идея.Вера |

 | ***Рисунок 1****. Пример карточки из перечня «Цели-ценности». Верхнюю линию (или номер карточки) проводят синим фломастером или маркером.* |
|

|  |
| --- |
| **Д-5 ¤** |
|    Насмешки сверстников("ябеда", "плакса", "дурак")2, 12, 22, 36 |
|  |

 | ***Рисунок 2.*** *Пример карточки из перечня «Пути, ведущие к целям». Вверху номер карточки — «Д-5». Буква «Д» обозначает, что данный путь относится к этапу детства. В верхней части проставлен знак «дырка» (¤), показывающий, что подобный путь большинством людей не одобряется. На некоторых карточках (там, где это нужно) проставляется знак «звезда» (\*).*Цифры внизу показывают, к каким целям-ценностям (см. соответствующий перечень) ведут данные пути.Верхнюю и нижнюю линии мы рекомендуем нарисовать зеленым фломастером (или маркером), а номера карточек — разными цветами в соответствии с этапами жизни: например, детство — розовым цветом, школа — ярко-зеленым, молодость — оранжевым, зрелость — коричневым, старость — желтым. |
|

|  |
| --- |
| **5-в** |
|    Непризнанный гений (большой вклад в культуру, науку. но без почестей)2, 3, 5, 7, 15, 16, 18, 20, 21, 35, 37, 38, 39 |

 | ***Рисунок 3****. Пример карточки из перечня "Вечность". Вверху номер карточки — «5-В», буква «В» указывает на то, что карточка относится к этому перечню. Цифры внизу показывают, какие цели-ценности (см. соответствующий перечень) обеспечивают данную память о человеке. Эту карточку можно оставить белой либо пометить черно-красным или пурпурным цветом.* |
|

|  |
| --- |
| **36\*** |
|     Воспитанность,скромность |

 | ***Рисунок 4.*** *Пример карточки из перечня «Внешние и внутренние возможности человека». В верхней части расположен номер карточки (который не имеет особого значения) и, если нужно, либо знак «звезда» (\*), либо знак «дырка» (¤).Верхняя линия проводится красным фломастером или маркером.* |

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

При отборе игровой команды следует исходить из принципа добровольности (как правило, здесь особых проблем не возникает). Важно, чтобы в игровой команде не было людей, находящихся в конфликтных отношениях, иначе многое в игре будет направлено на демонстрацию своего пренебрежения к одному из участников.

Перед игрой следует рассортировать все карточки по группам. Особенно важно не забыть разложить карточки целей-ценностей по порядку, иначе возникнут сложности при подведении итогов. Карточки путей также важно разложить по этапам жизни: «детство», «школа» и т.д.

Опыт показывает, что из-за ограничения по времени все карточки путей разыграть не удается, поэтому необходимо отбирать наиболее актуальные и интересные. Важно, чтобы среди отобранных были как явно привлекательные — со «звездой», так и непривлекательные — с «дыркой». Можно во время игры отбирать наиболее важные карточки, советуясь при этом с подростками.

**НАЧАЛО ИГРЫ И ЗНАКОМСТВО С ОСНОВНЫМИ ПРАВИЛАМИ**

Знакомить игроков сразу со всеми правилами нецелесообразно: все равно будут потом переспрашивать. Вначале нужно объяснить общий смысл игры, а основные правила осваиваются постепенно, в ходе игры. Опыт показывает, что на их освоение обычно уходит не более 10—15 минут.

**Общая инструкция**

*Сейчас мы с вами смоделируем всю вашу жизнь от детства до старости, а потом посмотрим, кто какую жизнь прожил и что о нем скажут потомки...
Сначала вы получите карточки (они попадут к вам случайным образом, как карты в карточной игре) с вашими стартовыми возможностями, но в ходе игры (жизни) эти возможности будут неоднократно меняться. Особенность игры состоит в том, что случай (везение) играет в ней весьма незначительную роль. Если вы быстро усвоите основные правила, то сможете легко выходить из самых сложных ситуаций. Естественно, следует относиться к результатам игры с юмором...*

Далее игрокам раздают по шесть карточек из перечня «Внешние и внутренние возможности человека». Карточки кладутся на стол текстом вверх, чтобы игрок мог лучше их видеть.

**Первое правило — борьбы со своими недостатками**. Чтобы познакомить участников с этим правилом, ведущий выкладывает перед собой шесть карточек и объясняет на примере.
Среди этих шести карточек наверняка окажутся такие, от которых хотелось бы поскорее отделаться. Например, вы получили карточку «Злость, хамство, наглость». С помощью какой другой возможности или другого качества можно преодолеть «Злость»? Например, можно попытаться для этого использовать «Умение общаться (обаяние, умение нравиться)». И тогда, если игрок захочет преодолеть свою «Злость» с помощью «Обаяния», он должен заявить об этом всем игрокам и выложить эти карточки на столе.
Если присутствующие, включая ведущего, согласны, что с помощью «Обаяния» можно преодолеть «Злость», то ход считается удачным, игрок отдает ведущему свою «Злость» и взамен получает какую-либо карточку с привлекательным качеством, то есть со «звездой» (эту карточку выбирает для него ведущий по своему усмотрению).
Но если хоть кто-то выскажет сомнение по поводу того, что «Обаяние» позволяет преодолеть «Злость», то ход считается неудачным. Незадачливый игрок должен отдать ведущему карточку с «Умением общаться», так как он все равно не может ей пользоваться. Взамен он получает новую карточку, но уже с «дыркой» (в наказание за неудачный ход).
Со своими недостатками каждый игрок имеет возможность бороться в течение всей игры, но не более одного раза между разыгрыванием карточек «Пути, ведущие к целям».
**Второе правило — у каждого игрока на руках постоянно должно быть шесть карточек.
Третье правило (самое главное) — игрового спора.** Если игрок не согласен с чьим-либо мнением по поводу неправильности своего хода, то он может попытаться доказать обратное. Он должен заявить: «Я спорю». И сразу же, в течение 30 секунд, высказать свои аргументы. Опыт показывает, что 30 секунд вполне достаточно, чтобы обозначить свою позицию (раньше на спор отводилась одна минута, но это было только лишней тратой времени, поскольку срабатывает известный принцип: «Уж если за короткое время сказать нечего, то и за два часа ничего не придумаешь»).

Ведущий должен следить за тем, чтобы игровой спор не был декларативным. Например, если игрок заявляет, что эрудиция и вообще знания помогают в любых ситуациях, то это не может быть признано весомым аргументом. Но если игрок пытается говорить конкретно, да еще ссылаясь на свои примеры, то такой спор обычно бывает успешным. Например, подросток говорит: «Я много читаю и знаю конкретные примеры из жизни великих людей, когда они сильно страдали, оттого что были злобными и несдержанными. В работе такого-то автора я нашел полезные советы по преодолению своей злости... И они даже немного помогли мне стать более терпимым к людям». Ну как не согласиться с такой аргументацией! Если же ведущий будет соглашаться с любыми, даже декларативными аргументами, то игра быстро станет неинтересной и примитивной.

Важно держать игроков в творческом напряжении, подводя их постепенно к обоснованной аргументации своих ходов. Это одна из самых сложных задач ведущего. Заметим, что содержание многих карточек достаточно абстрактно, это позволяет спорящему игроку наполнять карточки своим содержанием. Тогда участник неизбежно становится откровенным, а спор — личностно значимым. В этом проявляется один из диагностических эффектов игры.

Особую опасность для данной игры представляют так называемые очаровательные споры, когда какая-нибудь миленькая девочка с кокетливой улыбочкой лопочет очаровательную декларативную чушь. Если такой спор проходит (принимается ведущим), то игра быстро превращается в соревнование «прелестюшечек» и уже не способствует глубокому размышлению о жизненных перспективах.

После первого неудачного спора ведущий может предложить спорящему оценить (в условных процентах, баллах и т.п.), насколько он был убедительным. Если спорящий признает, что его аргументы были неубедительными, то это избавит ведущего от необходимости критиковать его.

Но окончательный результат спора определяет не ведущий — он может лишь высказывать свое мнение. Успешность спора определяется общим голосованием. Каждый игрок, включая ведущего, без каких-либо комментариев просто заявляет: «Согласен» или «Не согласен». Если «согласных» оказывается 50 и более процентов, то спор считается выигранным, а ход — удачным.

В награду за удачный спор игрок получает приз — новую карточку с привлекательной возможностью (со «звездой»), которую он обменивает на любую из тех, что уже имеются у него.

Если же спор оказался проигранным, то ход считается неудачным и игрок получает в наказание штраф в виде карточки с непривлекательной возможностью (с «дыркой»). Он обязан отдать за нее либо привлекательную карточку (со «звездой»), либо карточку без знака. Таким образом, в случае неудачного спора игрок несет как бы двойное наказание: во-первых, у него забирается карточка, которую он не сумел использовать (она обменивается на непривлекательную), во-вторых, он получает новую карточку с «дыркой».

**Четвертое правило** — в случае штрафа и наказания, когда игроку вручается непривлекательная карточка, **«дырка» на «дырку»** не обменивается, иначе теряется смысл наказания.
**Пятое правило — правило сомнения**. Сомневающийся игрок не обязан обосновывать свое сомнение. Он просто заявляет: «Я сомневаюсь».

Сомнение предполагает определенную ответственность. В частности, если игрок, по поводу хода которого было высказано сомнение, сумеет отстоять правильность своего хода в игровом споре, то высказавший сомнение наказывается — ему вручается карточка с непривлекательной возможностью (с «дыркой») взамен карточки со «звездой».

**ХОД ИГРЫ И ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА**

На середину стола выкладывается стопка карточек «Путей...», предварительно разложенная по этапам жизни. Каждая карточка разыгрывается в отдельности и достается она кому-то одному — самому достойному, чьи возможности позволяют пройти этот путь.

Если такого выявить не удается (например, два и более человек кажутся одинаково достойными), то разыгрываемая карточка не достается никому, а **все игроки наказываются за то, что они не смогли выявить наиболее достойного** — каждому вручается карточка с непривлекательной возможностью (с «дыркой») в обмен на карточку с привлекательной возможностью.
Ведущий на примере показывает, как разыгрывается карточка путей. Например, разыгрывается карточка «Лидерство среди сверстников» (она лежит сверху в стопке карточек путей).

У ведущего, как и у других участников, на руках шесть карточек с возможностями. Если игрок хочет получить карточку «Лидерство...», то он должен за нее выложить карточку с такой возможностью, которая обеспечила бы ему такое качество. Например, выкладывается либо «Воля», либо «Сообразительность», либо «Жажда приключений». Обычно мало кто сомневается, что такие качества способствуют лидерству, и тогда ход считается правильным.

Другие участники также выкладывают по одной карточке со своими игровыми возможностями. Если все ходы ни у кого не вызывают сомнения, то каждый игрок делает второй ход, то есть выкладывает следующую карточку со своими возможностями. И так до тех пор, пока не закончатся все шесть карточек.
Карточки с возможностями каждый игрок выкладывает одна на другую, чтобы получилась стопочка, иначе на столе очень быстро образуется путаница.
Если, например, уже на третьей попытке выявится самый достойный, то, естественно, разыгрывание данной карточки путей завершается.

Если же у игрока быстро заканчиваются «сильные» карточки и остаются карточки с такими возможностями, как «Безволие» и т.п., то «лидерства» ему, скорее всего, не видать. Поэтому для успешной игры нужно постоянно заботиться о том, чтобы качества-возможности были «сильными» и позволяли претендовать на привлекательные пути.
Улучшить расклад своих шести возможностей можно разными путями.

Во-первых, как уже отмечалось, каждый игрок может бороться со своими недостатками, но не более одного раза между разыгрыванием карточек путей.

Во-вторых, **если игрок окажется самым достойным, то в награду он получает новую карточку с возможностями** (правда, с таким же знаком, который имеет полученная им карточка путей). Отказываться от такой награды нельзя. Здесь просто смоделировано известное правило: что бы человек ни сделал, это обязательно отражается на его жизни.
В-третьих, игрок может существенно улучшить свой расклад с помощью удачных игровых споров, за которые также полагаются призы — карточки со «звездами».

Игроки в ходе выявления самого достойного высказывают сомнения в правильности ходов своих товарищей. И **здесь также действует правило игрового спора**. Напоминаем, что если игрок сразу же соглашается с сомнением своего товарища, то и спора не происходит: он просто выбывает из дальнейшего разыгрывания данного пути, затем он вновь включается в игру при разыгрывании следующего пути. Если игрок не обладает «сильными» возможностями, то он обычно отказывается от споров, и тогда игра набирает темп.

При разыгрывании карточек путей действует такое негласное правило: **если разыгрывается привлекательный или неопределенный путь** (со «звездой» или без знака привлекательности), то предполагается, что многие хотят его получить и, соответственно, стремятся это сделать.

При оценке удачности ходов (что важно для «высказывания» или «невысказывания» своих сомнений) все исходят из того, что выкладываются карточки с возможностями, хоть как-то способствующими получению данной карточки путей. При этом действует правило: **каждый игрок может отказаться от разыгрывания привлекательного или неопределенного пути**, но сам путь разыгрывается лишь в том случае, когда имеются хотя бы два желающих побороться за него (иначе не будет реализован принцип соревновательности в игре).

**Если же разыгрывается заведомо непривлекательный путь** (с «дыркой»), то **каждый игрок обязан участвовать в его разыгрывании**. При этом предполагается, что многие не хотят получить такую карточку. Например, мало кто захочет «Предать близкого человека» или впасть в «Старческий маразм». В этом случае игра сводится к тому, чтобы обойти данный путь, чтобы он достался кому-то другому.

Напоминаем, что если при разыгрывании пути не удается выявить наиболее достойного игрока, то все участники наказываются новой карточкой с «дыркой». Это правило не только заставляет игроков придирчиво относиться друг к другу, но и повышает планку требований к игровому спору, отметая декларативные и «очаровательно-бессодержательные» аргументации. **При этом наказываются и те игроки, которые при разыгрывании привлекательных или неопределенных путей отказались от игры**, так как они в любом случае имели возможность высказывать свои сомнения.

Иногда в игре возникают ситуации, когда игрок не хочет получить привлекательную карточку со «звездой», а наоборот, хочет заполучить то, что помечено «дыркой». В этом случае он либо выкладывает заведомо неподходящие карточки с возможностями, либо заявляет о готовности доказать, что его возможности не соответствуют данному пути.

Если же игрок заявляет, что он вообще не хочет разыгрывать данную карточку путей, то действует такое правило: если карточка лежит на столе, то все обязаны ее разыгрывать. В этом-то и смысл игры: достичь желаемого и избежать нежелаемого, независимо от знака на карточке.

Игра обычно проходит эмоционально, игроки переживают свои неудачи. Некоторые расстраиваются и впадают в отчаяние (иногда бывает, что из-за неудач кто-то, наоборот, начинает бравировать и заявляет, что он «специально хочет брать все самое худшее»). На этот случай имеется **правило бескорыстной помощи друг другу.**

Если игрок хочет помочь своему товарищу (сделать ход, поспорить и т.п.), то он сначала должен получить его согласие. Если согласие получено, то действуют следующие условия. В случае удачной помощи все призы и награды достаются тому, кому помогали. Если же помощь оказалась неудачной, то наказывается тот, кто помогал. Многие успешные игроки нередко пытаются проявить благородство и помочь товарищам (когда игра спорится, хочется и благородство проявить — опять как в реальной жизни).

**ПОДВЕДЕНИЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫХ И ОКОНЧАТЕЛЬНЫХ ИТОГОВ ИГРЫ**

В ходе игры у участников постепенно накапливаются карточки путей (их нужно складывать в отдельные стопочки). Теперь ведущий должен познакомить игроков с **правилом определения целей-ценностей.**
Если у игрока накопилось три и более карточек путей, то он уже может определить, к каким целям-ценностям они его приведут.
Если же у игрока набралось более восьми таких карточек, то он просто обязан определять свои цели-ценности.
Существует несколько вариантов определения целей-ценностей по карточкам путей. (Ведущий выбирает для игры тот или иной вариант и знакомит участников с правилом определения целей-ценностей на примере.)

**Первый вариант.** Игрок между разыгрываниями путей заявляет, что хочет определить цели-ценности. Он выкладывает из своих карточек путей так называемые **тройки**. В эти тройки входят такие карточки, которые, по мнению игрока, позволят ему достичь наиболее привлекательной для него цели-ценности. Напоминаем, что на карточках путей (в нижней части) цифрами обозначены номера тех карточек целей-ценностей, к которым данные пути приводят. Если в трех карточках цифра встречается два и более раз, то считается, что данная цель-ценность игроком достигнута. Ему вручается карточка с этой целью-ценностью, и для других она уже недоступна. Таким образом, каждый должен стремиться первым заполучить привлекательные карточки, а для этого надо быть активным при разыгрывании путей.

**Второй вариант.** Игрок также заявляет о своем намерении определить цели-ценности, выкладывает на столе тройки из пройденных им путей и по порядку называет цифры, встретившиеся два и более раз. Но ведущий не вручает игроку полученные им карточки целей-ценностей, а просто называет их. Таким образом, каждая цель-ценность может быть достигнута несколькими игроками.
Опыт показывает, что второй вариант является для участников более привлекательным и справедливым, чем первый, хотя и менее интригующим.
**Для реализации второго варианта нужно на подготовительном этапе игры выполнить следующие действия.**
Участникам игры нужно предложить на листочках бумаги выписать и пронумеровать все цели-ценности, а при подведении итогов помечать те цели-ценности, которых они достигли. Или же можно отксерокопировать этот перечень и перед игрой раздать каждому. При использовании второго варианта можно вообще обойтись без изготовления карточек целей-ценностей.

**К концу игры каждый должен использовать все карточки путей** (по принципу: из жизни ничего не выкинешь). Даже если какой-либо «хитрый» игрок не хочет использовать свои явно непривлекательные пути (с «дырками»), то к концу игровой жизни он все равно никуда от них не денется (как и в реальной жизни). Если у участника к концу игры остаются только две карточки путей, то цели-ценности определяются по ним (цель-ценность считается достигнутой, если она имеется на этих двух карточках).

В конце игры по полученным карточкам целей-ценностей **определяется «вечность», то есть кто какую память оставит по себе потомкам**. При определении окончательных итогов игры ведущий может воспользоваться разными вариантами.

**Первый вариант.** Ведущий просит игроков разложить полученные карточки целей-ценностей в порядке возрастания номеров (если игроки использовали перечень целей-ценностей, то — просто положить его перед глазами). Далее он берет первую карточку «Вечности» (не называя ее содержания) и зачитывает цифры, обозначающие те цели-ценности, достижение которых оставляет у потомков именно такую память. Каждый игрок считает, сколько карточек совпадает с названными номерами (или сколько раз номера совпадают с помеченными в перечне целей-ценностей). Если насчитывается три совпадения и более, то все это не случайно...
Можно также определить самого достойного на тот или иной вариант памяти (у кого больше всего совпадений). И только после этого зачитывается название данной карточки из перечня «вечности» (игроков надо постоянно интриговать и не раскрывать все свои карты).

**Второй вариант.** Ведущий использует перечисление вариантов «вечности» и по очереди зачитывает номера карточек целей-ценностей. Игроки же в это время подсчитывают количество совпадений. Содержание карточки «Вечности» зачитывается только после определения самого «достойного».
При использовании второго варианта изготавливать карточки «Вечности» не обязательно, достаточно одного перечня. Правда, с карточками все-таки интереснее.

Опыт показывает, что **при подведении окончательных итогов возникают некоторые «несостыковки»**. Например, игрок одновременно оказывается «святым» и его же «проклинают потомки»... Ничего удивительного в этом нет, в истории можно найти немало подобных примеров: одного и того же человека то объявляют «самым человечным человеком», то называют «самым страшным воплощением Сатаны». Подростки быстро соглашаются с неизбежностью таких «несостыковок».

При подведении итогов **практически не возникает обид**. Дети прекрасно понимают условность и шутливый характер игры, тем более что всем достаются как достижения (и соответствующая память потомков), так и «неутешительные итоги» (ведь только у дураков все всегда «о’кей»). Понятно, что ведущий при подведении итогов ни в коем случае не должен стыдить игроков и произносить слова типа: «Я же знал, что ты будущий преступник». Это даже не нуждается в комментариях.

**РЕФЛЕКСИЯ ИГРЫ**

После завершения игры и шутливого подведения итогов ведущий предлагает участникам серьезно подумать над вопросом: «Что же происходило в игре?»
Каждый игрок на отдельном листочке рисует несложную таблицу (см. таблицу игровой рефлексии), где кратко обозначает свое отношение ко всем игрокам, к ведущему и к самому себе. «Самообладание», «Осознанность ходов и спора», «Везение» оцениваются по условной 10-балльной шкале, и даются краткие пожелания всем участникам.
Ведущий может сразу провести обобщенный анализ ответов. Обязательно нужно поблагодарить участников за откровенные мнения.
Ведущий может забрать эти листочки с собой, для того чтобы обстоятельно поразмышлять над результатами этой несложной рефлексии.
В самом конце мы часто используем такой прием. Все участники по очереди высказывают свои пожелания друг другу и ведущему в том числе. Такие пожелания бывают интересными и откровенными, ведь подростки только что провели вместе время в сложной и интенсивной игровой работе. Предварительная работа по осмыслению итогов игры (заполнение таблицы) позволяет участникам точно сформулировать свои пожелания, поэтому они бывают более внятными, чем обычный очаровательный лепет.

В завершение важно отметить, что данная игра не является стандартизированной процедурой. Мы сами неоднократно меняли игровые правила, и любой психолог, попробовавший провести подобную игру, быстро обнаруживал, что можно во многом отступать от первоначальной процедуры. Но чтобы начать игру и, тем более, модифицировать ее, все-таки надо отталкиваться от чего-то уже готового.

**ТАБЛИЦА ИГРОВОЙ РЕФЛЕКСИИ**

***(заполняется каждым участником)***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ф.И.О.игроков** | **Самообладание в игре** | **Осознанностьходов и спора** | **Везение в игре** | **Пожеланиетоварищам и ведущему** |
| 1.Маша Б. |   |   |   |   |
| 2.Саша Ю. |   |   |   |   |
| 3. Игорь Ш. |   |   |   |   |
| 4. Психолог Н.С. |   |   |   |   |