

## Бланковая карточная игра <СУДАРЬ-ГОСУДАРЬ>

В игре моделируются взаимоотношения различных социальных и профессиональных групп с государством в ходе различных внутренних и внешних событий общественной жизни, которые по разному отражаются на общем благосостоянии различных слоев населения. Все это позволяет лучше осознать особенности выбираемых профессий (и соответствующих социальных стереотипов и стилей жизни), которые неизбежно включены в более широкий, социально-экономический и даже политический контекст жизни общества.

Методика проводится с группой в 6-10 человек (возможен вариант проведения игры с двумя-тремя группами). Время на игру - примерно 40-50 минут. Игра может проводиться в школе, в психологическом центре и, конечно же, в детском летнем лагере...

*Процедура включает следующие основные этапы:*

1. Ведущий-психолог показывает на доске (или на листе ватмана), как лучше подготовить игровой бланк (см. Таблицу 1), а учащиеся рисуют такой же бланк на чистом листочке в клеточку, положенном горизонтально. Сразу же выписываются в алфавитном порядке социально-профессиональные группы населения [1].

2. Ведущий кратко объясняет смысл игры: "Каждый из Вас будет выполнять роль руководителя некоторого государства. В игре будут происходить различные внешне- и внутривнутриполитические события, неизбежно отражающиеся на благосостоянии жителей ваших государств. В конце игры посмотрим, какие группы населения в результате Вашего умелого руководства будут процветать, а какие - страдать и деградировать...". С более подробными правилами ведущий должен знакомить участников постепенно. уже в ходе самой игры.

3. Далее каждый игрок делает из одного чистого тетрадного листка восемь маленьких карточек, а из другого листа - четыре больших карточки (всего - 12 карточек).

4. Ведущий на доске показывает, как правильно оформить (подготовить) эти карточки к игре.

Сначала оформляются 4 большие карточки, связанные с внешнеполитическими событиями. На лицевой стороне карточек выписываются 4 события:

- 1) война
- 2) экономическое сотрудничество
- 3) культурное сотрудничество
- 4) "железный занавес"

Обратная сторона каждой карточки делится пополам. В верхней части выписываются знаки с "плюсами", а в нижней - с "минусами". Далее каждый игрок самостоятельно должен определить, как отразится первое событие на благосостоянии тех или иных групп населения, выписанных в игровом бланке. Напротив "+2" баллов выписывается та группа, которая в наибольшей степени улучшит свое положение, благодаря данному событию, напротив "+1" балла - группа, улучшит свое положение чуть в меньшей степени, напротив "-1" балла - группа, чье положение явно ухудшилось бы, а напротив "-2" баллов - группа, кому в результате первого рассматриваемого события стало бы хуже всех... Таким образом, на обратной стороне каждой карточки должно быть выписано ровно 4 группы населения [2]. Аналогично оформляется карточка со вторым и т.д. событиями. Пример оформленной карточки представлен на рисунке.

По такой же логике оформляются 8 маленьких карточек с внутривнутриполитическими событиями:

- 5) эпидемия
- 6) увеличение налогов
- 7) цензура (прессы)
- 8) безработица
- 9) свобода слова

10) амнистия (разным заключенным)

11) спортивный праздник (типа грандиозной олимпиады...)

12) фестиваль искусств (очень грандиозный...).

5. Во время игры участники должны сидеть вокруг стола (двух составленных вместе столов), имея перед собой бланки и расположенные на столе лицевой стороной вверх 12 карточек. Ведущий по очереди называет игровые ходы (см. “Перечень ходов” - в конце данного раздела), а игроки совершают ходы, обмениваются карточками и делают необходимые записи в свои бланки. Основные правила, по которым проходит игра следующие:

- Ведущий, называя те или иные очередные события, обязательно должен указывать, внешние они (большие карточки) или внутренние (маленькие карточки).

- Когда называется внутривнутриполитическое событие, каждый игрок берет карточку (маленькую) с названием этого события, переворачивает ее и переписывает в свой бланк баллы напротив соответствующих категорий населения. При этом желательно сразу выписывать новые значения баллов. Например, если первоначально “бизнесмены” имели 10 баллов, то после того, как результате события “экономическое сотрудничество” у них получается еще “+2” балла, то в итоге следует сразу записать в бланк, рядом со старым значением новую сумму - “+12” баллов и т.п. После этого карточка кладется на свое место и может быть повторно использована.

Когда называется внешнеполитическое событие, каждый берет соответствующую карточку (большую) и переписывает с ее обратной стороны все баллы напротив тех групп населения, на которые данное событие окажет наилучшее (или наихудшее) воздействие. Далее каждый молча думает, с кем бы из других игроков он хотел вступить в межгосударственные отношения, соответствующие данному событию, например, с кем бы он хотел установить отношения “экономического сотрудничества”. Только по команде ведущего все сразу передают друг другу эти карточки (как бы вступая в эти отношения). Получив карточки от своих товарищей, игроки сразу же переписывают с них в свои бланки все баллы, а карточки оставляют себе для дальнейшего использования в игре. При этом может оказаться так, что кто-то получит несколько карточек (с ним многие хотят вступить в эти отношения), а кто-то - ни одной

карточки... (политика - дело тонкое...). Если у кого-то из участников в ходе игры оказалось сразу несколько одинаковых карточек с одним и тем же внешнеполитическим событием, то когда ведущий вновь назовет данное событие, игрок может отдать все эти карточки (кому-то одному или разным своим товарищам по игре). Большая карточка “Железный занавес” используется по несколько иным правилам (см. ниже).

- Когда ведущий произносит “Экспорт проблем” каждый игрок должен взять самую непривлекательную карточку с внутривнутриполитическим событием (маленькую карточку!) и подумать, кому бы из других участников игры ее отдать. По команде ведущего все одновременно передают друг другу эти карточки и сразу же переписывают с них баллы напротив соответствующих групп населения. В игре часто оказывается так, что кто-то может получить сразу несколько таких карточек с непривлекательными, “проблемными” событиями (баллы переписываются со всех полученных карточек), а кто-то не получит ни одной “проблемы”. Поэтому, в дальнейшем в игре нередко возникают “выяснения отношений” между лидерами государств... {Политика - дело хитрое...}. Если у кого-то постепенно накапливаются по несколько карточек с одинаковыми событиями, то когда ведущий вновь такое событие называет, игрок может сразу отдать все свои одинаковые карточки (либо кому-то одному, либо разным товарищам по игре).

- Карточка “Железный занавес” используется игроком лишь только один раз тогда, когда он почувствует (увидит), что многие его товарищи отдают ему во время “экспорта проблем” (или при совершении внешнеполитических ходов) самые непривлекательные карточки. Игрок выкладывает карточку “Железный занавес”, громко заявляя об этом, как бы “закрывая” свои границы от посягательств. В этом случае все врученные ему за

данный ход карточки должны быть взяты их первоначальными хозяевами обратно и все баллы с них должны быть переписаны в бланки этих хозяев (“благодаря” “Железному занавесу” они как бы “не на того напоролись”...). После этого карточка использованная “Железный занавес” выходит из игры. Называя различные внутриполитические события или произнося “экспорт проблем”, ведущий может иногда напоминать игрокам о возможности использования “Железного занавеса”.

- Естественно, нельзя отказываться от совершения ходов, даже если кто-то из игроков “не хочет обижать” своих товарищей. Чтобы сохранить свое лицо (и “политический имидж”) в игре существуют более интересные возможности, о которых вполне можно догадаться, используя те же игровые правила... (Все как в настоящей политике...).

6. При подведении результатов игры можно по каждой группе населения для наглядности обвести в кружочек последние результаты - это и будет показателем степени благополучия той или иной группы в результате “мудрого” руководства каждым участником игры своим “царством-государством”.

7. В ходе итогового обсуждения можно поинтересоваться у участников, какие группы населения у них “процветают” (набрали много баллов), а какие - “деградируют” (набрали мало баллов или даже приобрели отрицательные значения - ушли в “минус”).

Таблица 1.

Пример игрового бланка к методике “Сударь-Государь”.

<i>Группы населения:</i>	<i>Изменения баллов - показателей степени процветания групп населения (10 - начальные игровые баллы)</i>
Артисты	10
Бизнесмены	10
Военные	10
Домохозяйки	10
Журналисты	10
Инвалиды	10
Инженеры	10
Иностранцы (временно проживающие...)	10
Крестьяне	10
Пенсионеры	10
Политики	10
Преступники [4]	10
Проститутки [5]	10
Рабочие	10
Студенты	10
Ученые	10
Чиновники	10
Школьники	10

Перечень ходов к игре “Сударь-Государь”

(для удобства работы разными шрифтами выделены разные группы ходов, выполняющиеся по разным правилам):

1. Увеличение налогов (маленькая карточка)

2. *Экспорт проблем* (с маленькими карточками)
3. Спортивный праздник (маленькая карточка)
4. ЭКОНОМИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО (большая карточка и т.п.)
5. *Экспорт проблем*
6. Цензура прессы
7. КУЛЬТУРНОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО
8. Фестиваль искусств
9. Амнистия
10. *Экспорт проблем*
11. ВОЙНА
12. Свобода слова
13. Эпидемия
14. ЭКОНОМИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО
15. *Экспорт проблем*
16. Безработица
17. Спортивный праздник
18. *Экспорт проблем*
19. Свобода слова
20. ВОЙНА
21. Амнистия
22. КУЛЬТУРНОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО
23. Увеличение налогов
24. *Экспорт проблем*
25. Фестиваль искусств
26. ЭКОНОМИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО.

Естественно, предлагаемый перечень ходов не является строго обязательным, каждый специалист может его сократить, расширить, изменить и т.п. Но важно при этом сохранить два условия: 1 - чаще чередовать различные события (внешние, внутренние и экспорт проблем); 2 - постараться так сгруппировать события, чтобы среди них примерно в равном соотношении были события привлекательные и не очень привлекательны. Если этого не сделать, то в результате игры может возникнуть подозрение, что ведущий “специально хотел”, чтобы итоги были «мрачными» (или, наоборот, слишком оптимистичными). Но даже несмотря на то, что приятных событий было не меньше, чем неприятных, в наших играх (см. представленный выше “Перечень ходов”) часто процветающими группами оказывались преступники, коммерсанты и проститутки, а вот пенсионеры, инвалиды, ученые и школьники часто близки были к “деградации”... Очень полезный материал для размышлений, и не только для детей, но и для взрослых, особенно, для педагогов и психологов...

1] - Каждый специалист, проводящий данную игру может, по своему усмотрению, добавлять и убирать те или иные группы. Но при этом желательно, чтобы их число не превышало 20 (иначе игра будет выглядеть громоздкой) и чтобы располагались они на бланке в алфавитном порядке, что значительно облегчает их оперативный поиск в игре.

[2] - Если кто-то скажет, что некоторые события никого не делают счастливыми (или, наоборот, никого не “обижают”), то предложите игрокам выделить группы населения, для которых данное событие хоть немного изменяет ситуацию в худшую или в лучшую сторону... Ведь если событие происходит, «значит хоть кому-то это нужно»...

[3] - Естественно, в представленном примере отражена лишь одна из возможных точек зрения и каждый игрок вправе заполнить карточку по-своему.

[4] - К сожалению, никуда от них не денешься. Тем более, актуально рассмотрение со школьниками и таких “групп населения” в эпоху явной криминализации нашего

российского общества, чтобы педагог-психолог имел возможность хоть как-то обозначить во время таких обсуждений свое к ним презрение...

[5] - К сожалению, и от них и куда не денешься в современной России. Более того, проституция в несколько необычных и, тем более. “коварных” формах уже давно распространилась на такие сферы, как журналистика, политика, искусство и др. Об этом также можно поговорить, но все подобные разговоры должны быть достаточно корректными и также ненавязчивыми. Если будущие граждане страны ко всему происходящему будут оставаться равнодушными, то педагоги и психологи как бы откажутся от выполнения самого главного своего предназначения - воспитания Личности учащегося

### **Карточная бланковая игра-шутка БОЛВАН**

Слова «болван», «дурак» - нехорошие, но часто употребляемые (или подразумеваемые). В толковых словарях (В.Даля, С.И.Ожегова и др.) слова эти обозначаются как «разговорные» и «простонародные»... Психологи без особого желания используют эти слова, т.к. они несут в себе «оценочный» компонент. Как известно, хорошие, «правильные» психологи должны использовать только свои научные психологические термины. Но на самом деле и научные слова использовать в присутствии клиентов можно далеко не всегда (для понимания смысла таких слов необходимо специальное образование, из-за неправильного понимания у школьника или клиента также может возникнуть обида и т.п.).

Таким образом, психолог должен если и не включать слова «дурак» и «болван» в свой активный словарный запас, то хотя бы относится к употреблению этих слов как к реальности, с пониманием... Даже если использовать более «приличные» слова, например, «человек, совершивший ошибку», «человек, что-то забывший», просто «глупенький» и т.п., то все-равно подразумеваться будет «дурак» или «болван»... Ведь помимо своего чисто филологического значения эти «нехорошие» слова несут еще и эмоциональную нагрузку.

Кроме того, существует даже необходимость употребления таких слов. Это относится к оценке и самооценке человеком своего неудачного поведения в различных жизненных ситуациях, а также и в более сложных случаях, например, при планировании и реализации своих жизненных перспектив. И тогда возникает необходимость уточнить, а что есть «дурак» и «болван»? Это там более важно, что слово «дурак» является противоположностью слова «умный» и лучше осознав, что есть «дурак», мы можем лучше поймем, что же есть «умный»... У нас даже были попытки обсуждать смысл слов «дурак» и «болван» с подростками, когда они слишком активно использовали эти «нехорошие» слова в своем общении. При этом часто сами подростки затруднялись объяснить, чем «дурак» отличается от «не дурака» или просто говорили, что «это и так каждому умному человеку понятно»...

Между тем, проблема «дурака» - это философская проблема. В культуре накоплено немало интересных мыслей о глупости, которые также могут служить отправными точками для анализа проблемы, хотя и не решают ее окончательно. О проблеме человеческой глупости с юмором рассуждает Эразм Роттердамский в своей известной работе «Похвала глупости», о глупости пишет Иштван Рат-Вег в книге «История человеческой глупости» и т.д. Ф.М.Достоевский говорил, что “дурак, познавший, что он дурак, это уже не дурак”... “Нет глупцов более несносных, чем те, которые не совсем лишены ума”, - писал Ф.Ларошфуко. Ст.Е.Лец говорил, что “интеллектуально независимы только гении и дураки”. Еще древние еврейские мудрецы отмечали, что “жадность - родная сестра глупости, которую сама предваряет”... Таким образом, глупость и ум находятся в очень непростых и даже парадоксальных отношениях: оказывается, чтобы поумнеть, следует познать, что ты глуп (по Ф.М.Достоевскому) или то, что наиболее

несносная глупость именно такая, которая не совсем лишена ума (по Ф.Ларошфуко) и уж особенно странно для современного человека слышать, что «жадность предваряет глупость» (согласно еврейским мудрецам), хотя многие убеждены, что именно жадность является основой предприимчивости и хитрости, которые, якобы, и выступают как главные признаки ума, интеллекта, мудрости...

Таким образом, глупость может присутствовать и у образованного человека (не лишенного ума). Более того, именно с умного спрос за ошибки и нелепое поведение гораздо больший, чем с человека без соответствующего образования и воспитания.

Все это позволяет *определить дурака как человека, который обладая всеми необходимыми возможностями (интеллектом, прекрасным образованием, воспитанием и т.п.) все-таки совершает глупости, которых мог и не совершать, т.е. дурак - это тот, кто не использует свои имеющиеся возможности.* Например, когда говорят, «... - страна дураков», то как раз и имеют в виду неиспользованные возможности и, прежде всего, огромный интеллектуальный потенциал общества...

Возникает удивительная ситуация (психологический «феномен дурака»): чем в большей степени человек обладает разными талантами и возможностями (но не использует их в благородных целях), тем в большей степени он может быть отнесен к «глупцам», но как только человек начинает осознавать это, у него появляется возможность превратиться из «болвана», которым манипулировать, используя его слабости и предрассудки, в «умного», уважающего себя человека, т.е. из «глупца» - в «мудреца»...

А вот для того, чтобы перестать быть «глупцом» нужен не столько интеллект, сколько нравственная зрелость, совесть и чувство собственного достоинства. Как эти ни удивительно, гибкий, развитый интеллект часто даже помогает глупцу быстро оправдать свои неблагоприятные поступки: уже в этом-то образованные негодяи весьма искусны... Таким образом, для того, чтобы не быть дураком важнее обладать совестью и чувством собственного достоинства, чем даже интеллектом... Конечно прекрасно, когда есть и то, и другое, но совесть и достоинство – первичнее...

Сложнейшая психолого-педагогическая проблема: каким образом помочь молодому человеку осознать все это?... Ведь путаница в таких понятиях как «дурак», «умный», нежелание обсуждать проблемы «совести» и «достоинства» часто дезориентируют подростка, не позволяют ему полноценно самоопределиваться в профессиональном и личностном плане. Мы считаем, что одним из первых шагов в решении такой психолого-педагогической задачи должно быть преодоление упрощенного отношения к проблеме, когда, например, под «болваном» понимается человек не сумевший «хорошо устроиться в этой жизни» или не сумевший «обмануть других»... Поскольку в открытую говорить об этом сложно (у многих подростков сразу же выстраивается барьер непонимания), то делать это лучше в игровой, шуточной форме.

Жалко, что психологи и педагоги часто «уклоняются» от данной проблемы, хотя для многих людей вопрос - дурак я или не дурак (или не совсем дурак)? - является очень существенным. В представленной ниже игровой методике в якобы не серьезной форме смоделирована проблема переосмысления «глупости» в связи с выбором и реализацией тех или иных жизненных ценностей.

### **Карточная бланковая игра-шутка «БОЛВАН».**

Игра в очень шуточной форме позволяет рассматривать вопросы выбора тех или иных конкретных жизненных ценностей, определяющих смыслы жизни и счастье человека в целом.

Желательно проводить данную игру только с одной небольшой группой в 6-8 человек. Играть сразу с двумя-тремя командами нежелательно, поскольку, сам психолог в игре с одной командой, помимо выполнения роли организатора, должен выполнять конкретную игровую роль. Время на проведение методики - около 30-40 минут. Игра

вполне может быть проведена как в школе (после уроков), так и в детском летнем лагере. Желательно включить в игровую команду подростков, которые достаточно цинично относятся к идеалам добра, благородства, достоинства – для них-то игра и предназначена.

*Процедура включает следующие этапы:*

1. Психолог показывает на доске, как подготовить игровой бланк (см. Таблицу 1), а участники рисуют такой бланк на своих листочках в клеточку, положенных горизонтально. Чуть позже аналогичный бланк, уже на таком же листочке делает себе ведущий-психолог.

2. Далее игроки готовят восемь карточек (аккуратно разрывают чистый листок на восемь равных частей). Ведущий-психолог карточки себе не делает: они ему не понадобятся.

3. Ведущий-психолог показывает на доске, как оформляются карточки (см. Рисунок 1). На лицевой стороне первой карточки выписывается название первого события-ценности (из перечня событий) - “Украсть 1 миллион долларов”, а на обратной стороне - только буквы А, Б, В и Г, соответствующие тем или иным радостям и смыслам жизни. Далее на обратной стороне карточки, напротив каждой буквы игроки самостоятельно оценивает по 5-балльной шкале (от 0 до 5 баллов), насколько первое событие - “Украсть 1 миллион долларов” - будет способствовать “радостям души” (А), “радостям тела” (Б), “одобрению со стороны порядочных людей” (В), “одобрению негодяев” (Г).

Аналогично готовятся по порядку все восемь карточек.

4. В ходе игры участники обмениваются друг с другом карточками с событиями-пожеланиями, например, кто-то хочет пожелать своему товарищу, чтобы тот “честно заработал 5 тысяч баксов” или “воспитал трех детей”...

Организуется это следующим образом. Ведущий-психолог дает команду (например, по счету «три») и каждый игрок отдает кому-то одну свою карточку-пожелание, после чего игрок, получивший карточку, делает в бланке соответствующие записи (см. ниже). В следующий раз (по команде «три») – игроки отдают по одной карточке другим своим товарищам и т.д. Может оказаться так, что кому-то за один такой ход достанутся сразу несколько карточек, а кому-то – ни одной. Все это обычно компенсируется в другие ходы.

Если игрок принимает данное пожелания, то он берет предлагаемую ему карточку и сначала выписывает в свой бланк, во вторую колонку, напротив данного пожелания знак “плюс” (“+”), а с обратной стороны карточки переписывает в бланк, в четвертую колонку, против соответствующих букв те баллы, которые проставлены на полученной им карточке. При этом рекомендуется не просто переписывать баллы, а сразу приплюсовывать их к уже имеющимся баллам и выписывать новое значение (например, если ранее напротив буквы “А” стояло 4 балла, то после получения по данной букве 5-ти баллов, в бланк следует сразу написать их сумму - 9 баллов и т.д.). Важно сразу сказать игрокам, чтобы они выписывали новые суммы рядом со старыми, и исправляли эти баллы (например, не следует переправлять «4» на «9», а надо рядом с «4» написать «9») – это важно для последующего подведения итогов. После этого карточки первоначальным владельцам не возвращаются, но могут быть использованы в игре повторно.

**Особенностью данной игры** является то, что каждый игрок вправе отказаться от предлагаемого ему события-пожелания и тогда эта отвергнутая карточка вручается некоторому “пустому месту” - некоторому условному “болвану”, который как бы «согласен на все», от чего отказываются «умные» и «порядочные» люди. Естественно, “болван” уже не имеет права отказываться от того, что ему достается. Роль такого условного “болвана” в игре выполняет ведущий-психолог. По нашему опыту, подростки прекрасно понимали условность данной роли и никогда даже не пытались шутить по этому поводу...

Взяв карточку, ведущий в роли игрового “болвана” должен также пометить “плюсом” в своем, заранее заготовленном бланке, что ему за событие досталось и перенести с обратной стороны полученной карточки баллы напротив соответствующих букв, т.е. проделывает все то, что и остальные участники. Те карточки, которые получил “болван” больше в игре не участвуют.

Если в игре окажется, что ведущего буквально “заваливают” карточками, что может привести к значительному отвлечению его внимания от организации игрового взаимодействия, то ему следует просто попросить “пощадить” ведущего...

Если же окажется, что подростки почти не захотят отдавать “болвану” свои карточки, что приведет к неинтересному завершению игры (просто потеряется главная “изюминка” данной методики и нечего будет обсуждать...), то ведущий должен с помощью провокационных фраз заставить участников от

чего-то отказываться в свою пользу. Например, “Ну сколько можно рожать детей, у Вас ведь уже есть 3 ребенка?!” или “Сколько же можно учиться, учиться и учиться - не надоело еще?!” или “Нужны Вам эти муки творчества?” и т.п.

Таблица 1.

**Пример бланка для игры “Болван”.**

<i>События-пожелания</i>	<i>Частота встречаемости событий (каждая карточка событием помечается знаком «+»)</i>	<i>Критерии качества “хорошей” жизни</i>	<i>Показатели выраженности критериев “хорошей” жизни (переписываются и сразу приплюсовываются баллы с обратной стороны карточек)</i>
1. Украсть 1 мил. долларов		А. Радости души	
2. Воспитать 3-х детей			
3. Честно заработать 5 тыс. «баксов»		Б. Радости тела	
4. Учиться, учиться и учиться			
5. Муки творчества		В. Одобряют порядочные люди	
6. Богатое наследство			
7. Престижная работа		Г. Одобряют негодяи	
8. Поездка в Париж...			

5. Где-то примерно с середины игры (через 7-10 минут от ее начала) ведущий может ввести новое правило: с данного момента карточки повторно в игре не участвуют и после каждого хода просто кладутся под листок и игра продолжается пока у игроков останется по 3-4 карточки.

6. Примерно за одну минуту до окончания игры ведущий вводит еще одно игровое условие: за оставшуюся минуту каждый игрок может освободиться (отдать кому-то из своих товарищей, но не “болвану”) одну самую непривлекательную свою карточку с событием-пожеланием, после чего все оставшиеся на руках у каждого игрока карточки будут считаться “пределом его желаний” (раз он так долго их никому не отдавал) и с них необходимо будет переписать в свой бланк всю необходимую информацию, т.е. пометить “плюсами” названия этих карточек-пожеланий и, главное - перенести в бланк все баллы, которые имеются на этих оставшихся карточках.



7. После этого подсчитываются результаты игры. Все участники, включая ведущего, должны по каждой букве (А, Б, В и Г) быстро сосчитать общую сумму баллов. Если в ходе игры, как уже указывалось ранее, участники сразу приплюсовывали эти баллы к уже имеющимся значениям, то все подсчеты оказываются очень простыми. После этого необходимо подсчитать средние арифметические значения по каждой букве, для чего необходимо полученную сумму баллов просто разделить на само количество цифр, выписанных против каждой буквы.

8. Общее подведение итогов организуется следующим образом. Ведущий, выполнявший роль игрового “болвана” сначала спрашивает остальных участников, у кого самое большое среднее значение по первой букве “А” - по “Радостям души”? Далее он называет свое среднее значение. Нередко оказывается, что уже после первого сопоставления результатов многих игроков, которые имели возможность отказываться от того, что казалось им недостойным, с результатами “болвана”, который как бы вынужден был брать все события-остатки (своеобразные “отбросы”) вдруг оказывается, что более предпочтительные результаты почему-то именно у “болвана” (или, по крайней мере, не хуже тех игроков, кто по средним значениям лидирует в группе).

Можно также поинтересоваться у игроков, кто больше выбирал первое событие, второе и т.д., не забыв каждый раз называть, сколько раз такое событие “происходило” у игрового “болвана” (может это как-то помогло бы понять, почему дела у “болвана” не так уж плохи по сравнению с более “приличной” публикой ...).

Далее ведущий сравнивает свои средние результаты с результатами других игроков по следующим позициям (по другим буквам - Б, В и Г).

Поскольку такие сопоставления очень часто оказываются для игроков неожиданными, то все это может стать хорошей основой для увлекательного обсуждения проблем, связанных с поиском смысла жизни и путей построения полноценного счастья и т.п.

Но иногда никаких неожиданностей в игре не происходит: самые непривлекательные результаты оказываются именно у «болвана». Объясняется это тем, что данная группа подростков просто не поддавалась на «провокацию», т.е. у большинства из них уже сформирована нормальная ценностная система. Возможно и другое объяснение: ведущий-психолог слишком вяло провел игру, не провоцировал подростков отдавать им карточки со «всеякими там благородными событиями» (типа «Воспитать 3-х детей», «Учиться, учиться и учиться» и т.п.).

Если же игровая группа подобрана из подростков, у которых пока еще достаточно циничное отношение к высоким и благородным ценностям, то парадоксальный эффект, когда у «болвана» окажутся более привлекательные результаты, скорее всего, про

### **Бланковая игра-шутка Бизнес-риск-мен (игра с классом)**

В шуточной, ироничной форме игра позволяет смоделировать некоторые особенности деятельности современных российских предпринимателей, связанные с риском, неизбежными нарушениями закона, возможностью оказаться за решеткой, а также с так называемой “благотворительностью” как ее понимают большинство бизнесменов... Все это важно для разговора с подростками о профессиональном и личностном самоопределении, ведь не секрет, что сейчас многие просто мечтают о том, чтобы стать бизнесменом и поскорее начать разъезжать в “мерседесе”, забывая, что за все приходится расплачиваться...

Игра проводится сразу со всем классом (группой) и с каждым человеком в отдельности. Ведущий-психолог активно использует доску, а остальные участники играют с ведущим на своих бланках. Вся игра занимает около 20-30 минут. Процедура предполагает следующие этапы:

1. Ведущий рисует на доске бланк (см. Таблицу 1) и одновременно очень кратко объясняет смысл игры, о чем он еще неоднократно будет напоминать игрокам в ходе самой процедуры, а участники рисуют такой же бланк на своих листочках в клеточку.

2. Смысл и основные правила игры.

- За 15 игровых ходов необходимо заработать как можно больше “миллионов”, как можно меньше побывать в тюрьме, да еще умудриться сделать побольше благотворительных взносов сиротам и нуждающимся...

- Коммерческие сделки можно заключать только на суммы в 100, 300 и 500 миллионов (каких-то или таких-то... денег) см. вторую колонку в бланке (Таблица 1). Например, игрок хочет в 1-й свой ход заключить сделку на 300 миллионов и тогда он должен во второй колонке, напротив 1-го хода проставить цифру 300.

- Поскольку в современной России сложно обойтись в бизнесе без нарушения законов, то у каждого игрока будет возможность для подстраховки не более 5-ти раз обратиться за помощью к юристу. Но за каждое такое обращение придется отдать юристу 50% от всей суммы сделки за данный ход. Например, если за 1-й ход игрок заключил сделку на 300 млн., то обратившись к юристу, он должен отдать ему 150 млн., а оставшиеся 150 млн. сразу записать в графу “Ю”, напротив 1-го хода. Если игрок к юристу не обращается, то соответственно записывается прочерк (“-”).

- Ровно 5 раз в игре ведущий скажет “ревизия!”. Если игрок обратился за данный ход к юристу, то ему нечего бояться и он продолжает игру в обычном порядке. Но если он решил на юристе сэкономить, то наверняка у него имеются серьезные проблемы с законом (ох уж этот “дикий рынок” в России!) и тогда ему придется отправиться в “тюрьму”. Во-первых, у него конфискуется вся сумма за данный ход (игрок сам ее просто зачеркивает в своем бланке). Во-вторых, срок пребывания в тюрьме определяется суммой сделки: за 100 млн. беззакония - 1 год (пропускается 1 - данный - игровой ход), за 300 млн. - 3 года (пропускается 3 хода), за 500 млн. - 5 лет (пропускается 5 лет). В колонке “тюрьма”, напротив номеров соответствующих ходов проставляются буквы “Т”, означающие, что игрок в данных ходах не участвует. В-третьих, за данные ходы игрок не может делать больше ничего, кроме как ждать окончания срока [1]. Каждый раз ведущий должен записывать на доске, в колонке «ревизия» букву «Р» (всего за игру – ровно 5 букв «Р»).

Для тех, кто не сидит в “тюрьме” есть возможность не более пяти раз за всю игру сделать благородное дело для больных, сирот и всех нуждающихся. Если игрок делает благотворительный взнос, то в графе “благотворительность”, напротив соответствующего хода проставляется вся оставшаяся за данный ход сумма (в млн.). Например, если после обращения к юристу у игрока осталось 150 млн., то он обязан отдать сиротам их все [2]. Если он к юристу за данный ход не обращался, то он мог бы отдать все 300 млн. (например).

Ведущий за всю игру должен ровно 5 раз произнести слова “Спасибо за милость Вашу!” и, соответственно, выписывать на доске букву «С» (за игру – ровно 5 букв «С»). Если кто-то за данный ход (когда ведущий это произнес) сделал свой благотворительный взнос, то тогда считается, что он все точно рассчитал (“не ошибся”) и тогда сумма этого взноса, выписанная ранее в колонку “благотворительность” утраивается и в колонке “Итоги” игрок ее сразу же выписывает. Например, если взнос составил 150 млн., то в итоге пишется уже 450 млн.! Но если игрок за данный ход никаких взносов не делал, то в колонке “Итоги” он пишет просто оставшуюся у себя сумму (не утроенную!).

Конечно, произнося слова “Ревизия” и “Спасибо за милость Вашу!”, ведущий должен ориентироваться на настроение аудитории и все-таки не просто “говорить” эти слова, а именно играть с классом, иногда даже интригуя и как-то комментируя свои высказывания. Важно не ошибиться и назвать “Ревизия” и “Спасибо...” ровно по пять раз. Для более интересного обсуждения результатов мы рекомендуем так рассчитать свои высказывания, чтобы последняя “Ревизия” произошла на предпоследнем (14-ом) ходу, а последнее “Спасибо...” было сказано на 9-10 ходу (тогда многие школьники, поняв, что



3. Подведение итогов игры начинается с того, что каждый подсчитывает, сколько он всего заработал “миллионов”. Если у кого-то окажется больше 4-4,5 миллиардов, то это неплохой результат. Можно поинтересоваться у участников, кто больше всех провел времени в “тюрьме”, а кто там почти не был и как это соотносится с заработанными миллиардами... Наконец, если Вы все же произнесли последнее “Спасибо за милость Вашу!” на 9-10 ходу, можно спросить, кто из игроков делал благотворительные взносы после 10-го хода, когда ведущий уже исчерпал свой запас слов “Спасибо...” и когда благотворительные взносы уже не утраивались... Если такие игроки все-таки найдутся, не следует сразу хвалить их за то, какие они “добрые”. Поинтересуйтесь, почему они делали эти взносы - быть может, некоторые просто не успели сообразить, что выгоды больше нет...

Опыт проведения данной игры свидетельствует о том, что дети прекрасно все понимают (в том числе, и весь цинизм современного российского бизнеса), поэтому при подведении итогов ведущий должен поменьше морализировать и просто вовремя остановиться.

[1] - Иногда для большей “реалистичности” игры мы разрешали подросткам, отбывающим в такой “тюрьме” наказание, вполголоса петь соответствующие песни (естественно, без каких-либо нецензурных выражений...). Данное шутовское условие позволяло переключать активность подростков на игру, поскольку, оставшись не у дел, они могли со скуки (пока остальные играют) начать с помощью неумных острот мешать проведению игры. Хотя данная игровая методика сама по себе (по заложенной в ней идее) несет большой эмоциональный заряд и некоторые провокационные моменты, заставляющие многих быть очень даже равнодушными к затрагиваемым в ней проблемам.

[2] - Отдавать нуждающимся какие-то проценты от данной суммы не следует, поскольку это сразу приведет к утомительным и путанным расчетам, которые лишат игру ее легкости и понятности для учащихся.