

Протокол игры "Кораблекрушение на Луне".

Список предметов	Индив. оценка	Индив. оценка	Решение центра	Групп. оценка	Групп. ошибка
Коробок спичек					
Пищевые концентраты					
20 м нейлонового шнура					
Шелковый купол парашюта					
Переносной обогреватель на солнечных батареях					
Коробка сухого молока					
Два баллона с кислородом по 30 кг					
Звездная карта лунного небосклона					
Самонадувающаяся спасательная лодка					
Магнитный компас					
25 л воды					
Сигнальные ракеты					
Аптечка скорой медицинской помощи					
Приемопередатчик на солнечных батареях с частотной модуляцией					
Сумма баллов					



Министерство обороны Российской Федерации  
ФГКОУ «Ставропольское президентское кадетское училище»

## Методическая копилка

*«Игра как деятельность и ее психолого-педагогические возможности»*

### Составители:

педагог-психолог высшей квалификационной категории  
ФГКОУ «Ставропольское президентское кадетское училище»  
Головкова Евгения Васильевна

педагог-психолог первой квалификационной категории  
ФГКОУ «Ставропольское президентское кадетское училище»  
Михайлова Полина Викторовна

Ставрополь 2023г.



Особое место в работе психолога уделяется формированию гармонично развитой личности подростка. Игровые технологии применяются чаще для младших школьников, это приносит заметные результаты. Но необходимо отметить, что применение игровых технологий в работе с подростками может быть не менее результативным. Если правильно подобрать игровые технологии, то можно получить нужный результат.

Психологическая игра – это целостное действие, имеющее свою систему целей и правил, определенные этапы действий и операций. Это своего рода «маленькая» жизнь, которая проживается каждым участником, как реальная жизнь. Она позволяет участникам получить опыт, ценный для их настоящей и будущей жизни. Причем для участников она выступает как деятельность. Игра даёт возможность понять себя и других, прожить и выбрать модели поведения, выявить свои творческие возможности. Благодаря организации таких игр, подросток как бы переносится в атмосферу игровой ситуации и проживает ее, находит пути решения и преодоления возникших проблем, корректирует свое поведение в соответствии с требованиями и правилами игры.

В игре ребенок больше похож на себя, чем в действительности. Хорошая игра – это психологический эксперимент, который ставит сам на себе каждый участник. Его результаты не всегда предсказуемы, иногда неожиданно, порой болезненны. И если у участника нет сил принять и осмыслить новый опыт, игра предлагает ему безопасный уход, защиту. Это очень важно в детском и подростковом возрасте.

1) Еще одним важным, характерным признаком игры является то, что дети (да и взрослые) особенно маленькие, испытывают во время игры, определенные сильные эмоциональные переживания. Эти чувства охватывают человека всецело, и у него формируется определенное желание, которое он вновь и вновь хочет испытать.

2) Для подростков игра является безопасным «как бы» пространством построения отношений с другими людьми. Мальчики-девочки, последователи-лидеры, отверженные - «звезды» — все это системы отношений, которые подросткам трудно осознавать, строить, изменять в реальной жизни. В игре это все им предоставляется.

3) Для некоторых людей (как правило, для старших школьников) характерно восприятие игры как психологической возможности. Возможность понять себя и других, увидеть и прочувствовать перспективы развития, прожить модели поведения, отношений, которые до этого казались невозможными или были недоступны. Игра выступает как лаборатория, средство познания и развития. В группах с таким отношением к игре всегда проходят бурные и длительные обсуждения, сопротивление новым игровым формам – бывает, как отмечает автор, минимальным.

Таким образом, игра как психологический метод в школе может быть использован как минимум для решения трех последовательных задач:

1. Научить детей жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровое отношение;
2. Научить быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с другими людьми;

Научить осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов.



Правильное решение проблемы (решение Центра)

Список предметов	Прав. номер	Пояснения специалистов
Коробок спичек	14	На Луне нет кислорода, который необходим для горения. Спички совершенно не нужны
Пищевые концентраты	4	Эффективное средство для поддержания необходимой энергии
20 м нейлонового шнура	6	Может быть использован для преодоления скал и переноски раненых
Шелковый купол парашюта	8	Может защитить от солнечных лучей
Переносной обогреватель на солнечных батареях	12	Не нужен на солнечной стороне и бесполезен на теневой
Коробка сухого молока	11	Более громоздкая замена концентратов
Два баллона с кислородом по 30 кг	1	Самое необходимое для поддержания жизни
Звездная карта лунного небосклона	3	Необходима при навигации
Самонадувающаяся спасательная лодка	9	Баллоны с углекислым газом можно использовать в качестве привода для двигателя
Магнитный компас	13	Магнитное поле на Луне не поляризовано, поэтому компас в данном случае не нужен
25 л воды	2	Для возмещения потерь влаги на освещенной стороне Луны
Сигнальные ракеты	10	Аварийные сигналы будут необходимы при приближении в станции
Аптечка первой помощи	7	Иглы для впрыскивания лекарств и т.п. подходят для специальных устройств, вмонтированных в скафандры
Приемопередатчик на солнечных батареях	5	Для связи со станцией приемник с частотной модуляцией применим только на небольших расстояниях

игры записывают решение Центра в графу протокола «Решение Центра».

#### 5 этап

На этом этапе решение Центра сравнивается с индивидуальным и групповым решениями. Все участники подсчитывают показатели:

- «Индивидуальная ошибка». Сравнивается индивидуальная оценка по каждому предмету с оценкой Центра управления полетом. Разница берется по абсолютной величине без учета знака, и записывается в соответствующей колонке. Считается «суммарная индивидуальная ошибка» по всем предметам. Чем она меньше, тем лучше.
- «Групповая ошибка». Находится аналогично, путем сравнения групповых оценок с оценками Центра. Подсчитывается «суммарная групповая ошибка».

#### 6 этап

Пока идет подсчет, ведущий может начертить на доске таблицу со следующими колонками:

Номер и название Групповая ошибка Индивидуальная ошибка

Таблица заполняется с учетом полученных каждым экипажем дополнительных и штрафных очков.

Обсуждение результатов

В конце игры ведущий проводит анализ работы групп и называет победителя. При этом учитываются не только количественные результаты, но проводится и качественный анализ. Например, если индивидуальная ошибка одного из членов экипажа меньше групповой, то, следовательно, и сам член экипажа не смог отстоять свою точку зрения, и группа не помогла ему в этом. То есть экипаж не использовал весь свой внутренний потенциал, не смог организовать для коллективной работы. Если же, например, наилучший результат члена экипажа был хуже, чем в других группах, то, следовательно, изначальный потенциал группы или, точнее, ее отдельных членов, был ниже, чем в других группах. Однако в целом группа сумела справиться с поставленной задачей, если общая групповая ошибка меньше суммы индивидуальных.

На этом этапе проводится обсуждение процесса принятия решения в группе.

Лучшая команда может быть награждена поощрительным призом.

Приложение

Особенности игры как деятельности	Психолого-педагогические возможности игры
Игра-это внутренне мотивированная, самоценная для человека деятельность	В игре человек чувствует себя естественно, адекватно своей человеческой природе, так как естественное состояние человека - это состояние Деятеля, инициатора собственного развития.
Человек включается в игру целиком: всем своим интеллектуальным, личностным, эмоциональным потенциалом, своим жизненным опытом и творческими ресурсами	Игра представляет широчайшие возможности для развития и саморазвития, так как человек находится в состоянии «максимальной готовности» к этому
Игра задает участнику правила поведения, границы дозволенного, временные пределы самореализации в данном игровом пространстве	Игра представляет значительные возможности для формирования саморегуляции, навыков планирования, самоконтроля и самооценки
Игра является «экспериментальной площадкой» личности, позволяет чувствовать себя свободным от всех ограничений (стереотипов, шаблонов мышления и привычных вариантов решения проблемы)	Игра позволяет осмыслить и понять себя, увидеть (почувствовать) перспективы изменения, построить новые модели поведения, научиться по-другому относиться к миру и себе
Игра-это совместная деятельность, предполагающая коллективную взаимозависимость и расширение личных возможностей за счет привлечения потенциала других участников	Игра развивает важнейшие социальные навыки и умения, способность к эмпатии, кооперации, разрешению конфликтов путем сотрудничества, учит человека видеть ситуацию глазами другого





Так же неоспоримы психологические и педагогические возможности применения игры в учебном процессе. Сейчас как никогда это актуально по требованиям нового времени. Когда всюду требуется применение новых технологий в образовательной среде, где качество образования на первом месте.

Далее, поговорим о субъектной позиции и возможности игры

Субъектная позиция	Возможности игры
Устойчивая внутренняя мотивация поступков, деятельности, оценок	Погружение участников в ситуацию, когда все совершаемые действия и оценки оказываются мотивированы именно из «нутрии»: целям, задачам и условиям игры. Человек учится действовать исходя из целей и задач своей деятельности
Наличие устойчивой системы ценностно-смысловых регуляторов действий, поступков и оценок. Способность к совершению поступков – поведенческих проявлений, регулирующих не внешними обстоятельствами, а внутренними жизненными целями, смыслами и ценностями	Игра предоставляет возможность совершать игровые выборы, за которыми стоят осознание системы своих жизненных ценностей. Будучи ситуацией «как бы», игра позволяет совершать поступки, регулируемые действительно личностью, а не внешними обстоятельствами. Это возможность быть самим собой и лучше самого себя
Умение осознанно планировать свои действия исходя из поставленных целей и системы ценностей. Гибкость в постановке и изменении плана действий, осуществляемого исходя из внешних условий и внутреннего отношения	Игра предоставляет возможность сделать ситуацию планирования явной, очевидной (что далеко не всегда возможно в реальной деятельности). В отличие от учебной ситуации в игре планирование происходит внутри мотивированной и эмоционально окрашенной деятельности человека
Способность регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы)	Игра обладая системой правил, табу и игровых условий, дает участникам прекрасную возможность для развития навыков самоконтроля и саморегуляции
Сформированная самооценка, умение видеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку	Игра в отличие от реальной деятельности предполагает такой этап, как обсуждение, обратная связь, что значительно расширяет возможности личности в самопознании и самооценке
Постоянное соотнесение себя, своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром, прежде всего – миром людей. Существование в контексте истории, культуры, человеческих отношений. Способность к равноправному диалогу с миром	Игра как принципиально коллективная форма деятельности предоставляет широчайшие возможности по формированию данного аспекта субъектной позиции. Это умения могут формироваться как за счет содержательных, так и за счет процессуальных особенностей создаваемой игры

- Избегайте менять свое мнение только ради достижения согласия, не старайтесь уклониться от конфликта. Поддерживайте только те решения, с которыми Вы можете согласиться хотя бы отчасти.
- Избегайте таких методов «уменьшения конфликта», как голосование, компромиссные решения.
- Рассматривайте различие мнений как помощь, а не как помеху при принятии решений.

Номера предметов, в зависимости от значимости, заносите в протокол, в графу «Групповая оценка». У всех членов экипажа записи в этой графе будут одинаковыми. На это задание дается 10-20 минут».

Учащиеся заносят свое решение в листки протоколов.

Для лучшей организации игры, для повышения активности и заинтересованности ее участников, можно ввести элемент соревновательности (конкуренции):

- приз-сюрприз победившей команде, который ждет ее на станции;
- начисление дополнительного очка за быструю работу (команде, первой выполнившей задание). Сумма этих очков отнимается затем от групповой ошибки, улучшая общий результат команды;
- начисление штрафного очка за шум, неорганизованность, невниманье при выполнении задания. Сумма этих очков суммируются с групповой ошибкой, делая общий результат команды хуже.

На этом этапе ведущий осуществляет целенаправленное наблюдение за работой групп, ориентируясь на следующие моменты:

- как происходит разбивка на группы;
- как осуществляется работа в группах;
- какие виды поведения помогают или мешают процессу достижения согласия;
- вырабатывают ли участники какие-то правила для совместного принятия решения или действуют стихийно;
- кто участвует в процессе выработки решения, а кто нет;
- кто и как оказывает влияние на процесс принятия решения, один или два лидера в группе;
- какова атмосфера в группе во время дискуссии;
- какие действия предпринимают участники группы для «протаскивания» своих мнений.

Процесс принятия совместного решения можно обсудить в конце игры при подведении итогов.

#### 4 этап

После завершения данного задания ведущий дает продолжение инструкции: «В это время наладилась связь с Центром управления полетом. На Земле, узнав об аварии на корабле, собралась комиссия компетентных экспертов, которая выработала наиболее верное решение данной проблемы - как дойти до станции. Вам передано решение Центра управления полетом» (Приложение 3.3). Ведущий зачитывает, а участники





Инструкция участникам: «Ваш корабль потерпел кораблекрушение на Луне, на темной ее стороне. Согласно плану, Вы должны встретиться со станцией, находящейся на расстоянии 300 км от этого места на освещенной стороне Луны. Все уничтожено, кроме предметов, список которых имеется у Вас в Протоколах игры:

- коробок спичек;
- пищевые концентраты;
- 20 м нейлонового шнура;
- шелковый купол парашюта;
- переносной обогреватель на солнечных батареях;
- коробка сухого молока;
- два баллона с кислородом по 30 кг;
- звездная карта лунного небосклона;
- самонадувающаяся спасательная лодка;
- магнитный компас;
- 25 л воды;
- сигнальные ракеты;
- аптечка первой помощи с инъекцией;
- приемопередатчик с частотной модуляцией на солнечных батареях.

Жизнь экипажа зависит от того, сможет ли он добраться до станции. Вашей задачей является выбор наиболее необходимых предметов для преодоления пути в 300 км. Вы должны перечислить 14 предметов в соответствии с их значением для сохранения Вашей жизни. Номером 1 обозначьте наиболее важный предмет, который возьмете в первую очередь, номером 2 - второй по значению, и так далее до 14-го наименее важного для Вас предмета. Работать необходимо самостоятельно. Время для выполнения задания 5 минут».

### 2 этап

Все участники проставляют номера в графе протокола «Индивидуальное решение».

### 3 этап

После того, как все участники выполняют задание, формируются экипажи по 4-6 человек. Для этого ведущий заранее готовит карточки с номерами экипажей. Карточки перемешиваются и каждый из участников, не глядя, берет одну из карточек с номером экипажа. Группы можно сформировать и по желанию ребят. Экипажи могут придумать себе названия.

Продолжение инструкции участникам: «Теперь Вы будете работать не отдельно друг от друга, а как единое целое – экипаж. Вы вместе обсудите и решите, как дойти до станции. Ваша задача – выработать такое совместное решение этого вопроса, которое удовлетворит всех членов экипажа. Достичь согласия трудно, поэтому не каждая оценка будет получать полное одобрение всех участников. Группа старается каждую общую оценку дать так, чтобы все члены группы могли с ней согласиться хотя бы отчасти.

Используйте следующие рекомендации для достижения согласия:

- Избегайте защищать свои индивидуальные суждения, подходите к задаче логически.

## ИГРА «ДЕТКИ В КЛЕТКАХ»

(И. Авидон, О. Гончукова)

**Цель:** осознание участниками сходства друг с другом, своего места в группе, определение общегрупповых ценностей.

**Задачи:** Раскрыть межличностные симпатии и установить неформальные связи.

Сформировать навыки совместной работы и коллективные решения задач.

Оптимизация уровня эмоциональной и психологической совместимости игроков.

**Условия проведения:** упражнение подходит, как для маленькой группы (5-7 человек), так и для обычной (10-12 человек), и для большой (20, 30 и даже больше человек).

Для проведения группа разбивается на подгруппы; численность подгрупп должна быть одинакова и составлять минимум 5, максимум 7 человек.

Если подгруппа состоит из менее чем из четырех человек, задача окажется для них слишком простой и не вызовет ни обучающего, ни эмоционального эффекта.

Если в подгруппе окажется больше семи человек, задача будет трудновыполнима, займёт гораздо больше времени и участники, даже если справятся с ней, будут чувствовать изрядное опустошение, а оно мало для чего может быть полезным (хотя если вы – убеждённый сторонник классической жёсткой немецкой модели «мордой об стол» (о трёх подходах к организации тренинга можно прочесть в книге Елены Васильевны Сидоренко «Тренинг коммуникативной компетентности в деловом взаимодействии»), то такое усложнение задания может и входить в ваши не декларируемые цели.

Задача подгруппы: из полученного комплекта картонных геометрических элементов более-менее простой формы (треугольники, прямоугольники, трапеции, квадраты) собрать несколько (по числу собирающих) одинаковых квадратов.

Однако тренер вводит несколько усложняющих работу правил:

- Работа выполняется в полном молчании; ни словами, ни мычанием и хмыканьем участники обмениваться не могут.
- Задание считается выполненным только в том случае, когда перед каждым участником группы будет лежать квадрат заданного размера.
- Участники должны обмениваться имеющимися у них запчастями, но делать это нужно адресно: если у тебя в руках не подходящая тебе деталь, её нельзя просто отодвинуть в центр стола или на его край по принципу «авось кому-то да пригодится»; нужно проанализировать ситуацию, в которой оказались коллеги, и отдать деталь тому, кому она больше всего подходит.

Участники не должны проявлять инициативу в добыче деталей: даже если ты на сто процентов уверен в том, что деталь, которую недоуменно крутит в руках твой коллега по левую руку, - недостающий элемент твоей мозаики, её нельзя ни выхватывать из его рук, ни вымалывать тяжкими вздохами.

Когда подгруппы начнут выполнять задание, правила 3 и 4 будут нарушаться ими неоднократно. Если численность подгрупп такова, что мы можем позволить себе выделить из них по одному наблюдателю, в его задачу будет входить пресечение попыток нарушения этих правил. Хотя в целом важнее не строгое следование «букве



закона», а возможность через обсуждение этих нарушений, их причин и последствий выйти на анализ личных и групповых коммуникативных стилей.

Чтобы провести это упражнение, вам нужно заранее позаботиться о материале для участников. Из плотного картона, одна сторона которого цветная (допускается и вариант различия фактур лицевой и изнаночной сторон, но это может оказаться немного тяжелее для восприятия), вам нужно вырезать квадраты, в количестве, равном числу участников. (Если картон плотный и хорошего качества, стимульный материал прослужит вам не один десяток тренингов, а потому логично заготовить его побольше – кто знает, какого размера группа попадётся вам в следующий раз.) Сторона квадрата – 8-10 см. После того как квадраты вырезаны, их необходимо разрезать на более мелкие элементы, учитывая ряд несложных принципов.

- Количество элементов, на которые разрезается квадрат, – от 3 до 6.
- Оптимальны простые формы – треугольник, квадрат, прямоугольник, трапеция.
- Целесообразно сделать так, чтобы элементы разных квадратов были сходны между собой, скажем, чтобы один из треугольников квадрата А лишь незначительно отличался от одного из треугольников квадрата В (слегка увеличиваем один из углов, соответственно, удлиняется противоположная ему сторона) или чтобы длинная сторона одного из прямоугольников квадрата С была всего на 4 мм короче длинной стороны одного из прямоугольников квадрата D при равных коротких сторонах.

На обратной стороне каждого элемента необходимо поставить обозначение, чтобы лично вы (и только вы) без труда могли определить, к какому квадрату он принадлежит. Разумеется, надпись типа «деталь 1 из 3 квадрата А» тут недопустима: первое, что традиционно делают все участники любой группы, это переворачивают попавшие им в руки куски картона, чтобы наугад там подсказку. Вы можете использовать цифровые и буквенные пометки, изобретя какой-то понятный для вас код, например, элементы одного квадрата вы будете обозначать цифрами 13, 33, 73, 123, а элементы другого – 18, 38, 58, 668 (понятно, что смысловую нагрузку несёт только последняя цифра). Или вы можете просто нанести последовательные числа в произвольном порядке на все элементы и составить для себя список, какая цифра к какому квадрату относится: вариант более простой, но куда как менее изящный.

Пронумеровав (или иначе обозначив) получившиеся элементы, вы обязательно ещё раз все проверяете, дабы убедиться в том, что состояние части этих квадратных мозаик идеально стыкуются друг с другом (если группа испытывает затруднениями отказывается от решения задачи, мотивируя свой отказ тем, что тренер, дескать, ошибся при вырезании, а они тут ни при чём, вы можете продемонстрировать им правильное решение).

Разрезанные квадраты необходимо хранить так, чтобы их детали не примешивались, – я, например, складываю их под скрепку.

Пример разбиения квадратов на элементы вы можете найти в Приложении 1.

Перед началом задания вы берёте нужное вам количество разрезанных квадратов, перемешиваете их элементы и складываете получившееся богатство в бумажные или пластиковые конверты (или конверты, если у вас несколько подгрупп). Обратите внимание на то, чтобы в одном конверте оказались несколько пар элементов (но не больше трех), сделанных в соответствии с принципом 3.

Если у вас несколько подгрупп, вы можете при необходимости усилить соревновательный момент, сказав, что намерены определить группу – лидера и группу – аутсайдера, и/или назначив подгруппам наблюдателей из стана соперников (при условии достаточной численности группы).

6. Цель игры — принять первоначальный вид фигурки и попасть на «ФИНИШ».

**ВАРИАНТ 2 «Комплименты»** (направлено на поднятие самооценки и установление доверительных отношений)

1. Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина свою фигурку животного, которое служит им потом в качестве фишки. Начало игры начинается на поле "СТАРТ".

2. Каждый игрок является одновременно владельцем всех полей того же цвета, что и его фигурка.

3. Игроки по очереди кидают кубик и переставляют свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей. Начинает игру самый младший из игроков. Он кидает кубик, делает ход и попадает, как правило, на поле другого цвета.

4. Игрок, чья фигурка попала на поле другого игрока, должен сказать комплимент владельцу того сектора, на котором он оказался.

5. На полях своего цвета фигура находится у себя дома. В своем доме фигурка отдыхает, и дожидается своего хода.

6. Цель игры — поднять настроение всем игрокам и попасть на «ФИНИШ».

**Дополнительное правило:** Если в игре задействованы не все цвета, то сектор, не имеющий игрока, становится нейтральным местом отдыха, на нем игроки другого цвета не восстанавливаются и не превращаются в лепешку, а ждут следующего своего хода.

\*Также для этого сектора можно придумать свое правило, посоветовавшись со всеми игроками.

## **ИГРА «КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ НА ЛУНЕ»** ([https://resurs-yar.ru/files/spec/prof\\_igry/r3\\_2.pdf](https://resurs-yar.ru/files/spec/prof_igry/r3_2.pdf))

**Цель игры:** игра используется для исследования процесса принятия решения группой, учит эффективному поведению для достижения согласия при решении групповой задачи, может внести вклад в сплоченность членов группы. Каждый школьник в ходе игры сможет определить свой вклад в работу малой группы. Игра «Кораблекрушение на Луне» знакомит школьников с понятием групповой, коллективной сплоченности (соорганизованности).

### **Условия проведения игры**

Игра предназначена для старшеклассников. Для проведения игры необходим школьный класс или любая другая аудитория, где можно свободно перемещаться, пишущие принадлежности и бумага по количеству участников, список предметов, приведенный ниже, школьная доска. Оптимальное число участников 12-24 человека. Время проведения 45-50 минут.

Процедура проведения игры

#### **1 этап**

Ведущий раздает протоколы (Приложение 1).

спасенными. К тому же, в большинстве случаев спасатели приходят в первые 36 часов, а человек этот период может прожить без воды и пищи.

### Игра «ЛЕПЁШКА»

([https://sch1434.mskobr.ru/attach\\_files/upload\\_users\\_files/5f8421bd445a6.pdf](https://sch1434.mskobr.ru/attach_files/upload_users_files/5f8421bd445a6.pdf))

Правила и описание игры:

Игровое поле для этой игры можно изготовить самому. В зависимости от количества играющих Вам потребуется:

- 4 белых листа бумаги + скотч
- цветные фломастеры, тех цветов, какие Вы выберете для играющих, например, для четверых игроков: красного, синего, зеленого, желтого цветов.
- Четыре кусочка пластилина аналогичных же цветов (красного, синего, зеленого, желтого).
- Один кубик.



Игра проводится по следующим правилам:

**ВАРИАНТ 1 «Лепёшка»** (помогает снять эмоциональное напряжение и агрессию)

1. Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина свою фигурку животного, которое служит им потом в качестве фишки. Начало игры начинается на поле "СТАРТ".
2. Каждый игрок является одновременно владельцем всех полей того же цвета, что и его фигурка.
3. Игроки по очереди кидают кубик и переставляют свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей. Начинает игру самый младший из игроков. Он кидает кубик, делает ход и попадает, как правило, на поле другого цвета.
4. Игрок, на цвет поля которого попала фигура другого цвета, должен фигурку «чужака» в лепёшку.
5. На полях своего цвета фигура находится у себя дома. В своем доме фигура может залечить раны, отдохнуть и "развить себя". Поэтому все игроки восстанавливают свои фигуры, если им выпадает количество ходов, позволяющее им достичь собственного игрового поля или если у них есть возможность его перескочить. В последнем случае они идут только до своего "дома". Лишь неповрежденные фигуры имеют право перешагнуть через поле своего цвета.

Упражнение при все необходимой сосредоточенности участников на решении интеллектуальной задачи порой вызывает у них довольно сильные эмоции. Типичные драматичные моменты тут таковы:

- переживание группой неспособности справиться с этой задачей вообще (может возникнуть на любом этапе);
- пять из шести участников вроде бы решили задачу и уже готовы были заявить о своей победе (над задачей или над противником), но обнаруживают у шестого никак не собирающийся воедино состав деталей – и им приходится разбирать на составные таким трудом добытое счастье;
- один из участников не замечает того, что в его руках много деталей, которые очевидно нужны его коллегам и не нужны ему самому;
- один из участников по доброте душевной или в соответствии с выбранной им стратегией раздал все детали и сидит с пустыми руками (обычно такого замечают не сразу);
- группа заявила об окончании работы и решении задачи, а тренер наметанным взглядом видит нестыковку в элементах и ставит группу перед необходимостью откорректировать результаты своего труда.

Время на проведение этого упражнения следует оставить с большим запасом, так как спрогнозировать продолжительность работы достаточно сложно: оно будет зависеть и от числа игроков в подгруппе, и от того, насколько изощренно вы разрезали исходные квадраты, и от особенностей внутригрупповой коммуникации, и от профессиональной специфики группы (скорее всего, люди с хорошим пространственным мышлением справятся с задачей быстрее, чем чистые «лирики»). В любом случае меньше чем за 10-15 минут группы редко справляются с этим заданием.

### ИГРА «СЕКРЕТ ДЖОВАННИ»

(упражнение, предложенное Клаусом Фопелем)

**Цель:** повышение уровня коммуникаций внутри учебной группы.

**Задачи:** Адаптация обучающихся первого курса.

Создать доверительную атмосферу в учебной группе

Сплотить коллектив учебной группы  
Развить коммуникативные навыки у обучающихся

Ознакомить обучающихся с активными формами обучения

**Условия проведения:** игровое пространство может использоваться в различных тренингах, вполне обоснованно применяет его в тренинге лидерства. Также упражнение будет уместным в тренингах на креативность и в коммуникативных тренингах.

Для проведения упражнения ведущему нужно заранее приготовить набор карточек и копии приложения по количеству участников. На каждой карточке должна быть написана одна из фраз (приложение).

Начать упражнение, ведущий может небольшой вступительной речью о том, как важно для команды уметь слушать друг друга и что зачастую для решения общей





задачи принципиальное значение имеет то, насколько каждый член команды активно участвует в работе. Затем ведущий раздает карточки с просьбой никому не показывать, что на них написано. У каждого участника может быть по одной или по несколько карточек.

Если группа большая и карточек на всех не хватает, то ведущий вводит дополнительные карточки с любой второстепенной информацией.

Далее ведущий зачитывает следующий текст:

«Джованни Великий — знаменитый тяжелоатлет. Сегодня он очень взволнован. Взволнован он потому, что отказался выступать вечером в показательном выступлении, в котором принимает участие его злейший соперник Гарри Питтбулл. Джованни сказал: “Я не могу пойти туда, пока я не нашел это”.

Ваша задача — раскрыть секрет Джованни. Сделать это можно, если свести всю имеющуюся на карточках информацию воедино. Вся работа выполняется устно. Показывать свою карточку другим запрещается. Никто не имеет права делать никаких записей. Задание будет считаться выполненным, если даны ответы на три вопроса:

Что потерял Джованни?

Кто это похитил?

Где это находится?»

На проведение упражнения отводится до 30 минут.

После ознакомления с сутью задачи каждый участник получает копию

Приложения:

Что было потеряно?

маленький котенок;

билет в оперу;

парик;

красный кабриолет;

рецепт кекса;

бриллиантовое кольцо.

Кто это похитил?

Белло, собака;

Эгон Айгенсинн, тренер Джованни;

Лиза Лонгбайн, его подруга;

Гарри Питтбулл, его соперник;

его любимая тетя Роза.

Где это находится?

в городском парке?

под кроватью?

в стиральной машине?

на дереве?

в его купальном халате.

участвовал, а кто нет; кто оказывал большее влияние и почему; какова была атмосфера в группе во время дискуссии; оптимально ли использовались возможности группы; какие действия предпринимали участники группы для «протаскивания» своих мнений.

Приложение.

Согласно экспертам, основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, являются предметы, служащие для привлечения внимания, и предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нем запасти достаточно пищи и воды для жизни в течение этого периода. Значит, самыми важными являются зеркало для бритья и канистра нефтегазовой смеси. Эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям. Вторыми по значению являются такие вещи, как канистра с водой и коробка с армейским рационом.

Зеркало для бритья (средство сигнализации морским и воздушным спасателям).

Канистра нефтегазовой смеси (сигнализация - может быть зажжена долларовым банкнотом и спичкой вне плота и будет плыть по воде, привлекая спасателей)

Канистра с водой (утоление жажды).

Коробка с арм. рац. (основная пища).

20 кв. футов непрозрачного пластика (сбор дождевой воды, обеспечение и защита от стихии).

2 коробки шоколада (резервный запас пищи).

Рыболовная снасть (оценивается ниже, чем шоколад, так как нет уверенности, что вы поймаете рыбу).

Нейлоновый канат (можно использовать для связывания снаряжения, чтобы оно не упало за борт).

Плав. подушка (это спас. средство за бортом).

Репеллент от акул (отпугивание).

Ром (содержит 80% алкоголя, что достаточно для использования в качестве возможного антисептика при любых травмах, использовать в других целях (в данном случае внутри) вызывает обезвоживание).

Приемник (имеет малую ценность, так как нет передатчика).

Карты Тихого океана (бесполезны без доп. навигационных приборов, важнее знать, не где находитесь вы, а где находятся спасатели).

Противомоскитная сетка (в Тихом океане москитов нет).

Секстант (без таблиц и хронометра относительно бесполезен).

Основная причина более высокой оценки сигнальных средств по сравнению с предметами поддержания жизни (пища, вода) заключается в том, что без средств сигнализации почти нет шансов быть обнаруженными и





Это упражнение дает возможность количественно оценить эффективность группового решения.

В группе возникает большее количество вариантов решения и лучшего качества, чем у работающих в одиночку.

Решение проблем в условиях группы обычно занимает больше времени, чем решение тех же проблем отдельным индивидом.

Решения, принятые в результате группового обсуждения, оказываются более рискованными, чем индивидуальные решения.

Индивид, обладающий особыми умениями (способности, знания, информация), связанными с групповой задачей, обычно более активен в группе, вносит больший вклад в выработку группового решения.

Вводная

Представьте себе: вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение неясно из-за поломки основных навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии 1000 миль к юго-западу от ближайшей земли. Дан список 15 предметов, которые остались целыми и неповрежденными после пожара. В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным спасательным плотом с веслами, достаточно большим, чтобы выдержать вас, экипаж и все перечисленные предметы. Имущество оставшихся в живых людей составляет пачка сигарет, несколько коробков спичек и пять однодолларовых банкнот.

Ваша задача - классифицировать 15 нижеперечисленных предметов в соответствии с их значением для выживания. Поставьте цифру 1 у самого важного предмета, цифру 2 - у второго по значению и так далее до 15, наименее важного для вас.

Список:

Сектант.

Зеркало для бритья.

Канистра с 25 литрами воды.

Противомоскитная сетка.

Одна коробка с армейским рационом.

Карты Тихого океана.

Надувная плавательная подушка.

Канистра с 10 литрами нефтегазовой смеси.

Маленький транзисторный радиоприемник.

Репеллент, отпугивающий акул.

Два квадратных метра непрозрачной пленки.

Один литр рома крепостью 80%.

450 метров нейлонового каната.

Две коробки шоколада.

Рекомендации:

После выполнения задания в группах необходимо провести обсуждение процесса принятия решения: какие виды поведения мешали или помогали процессу достижения согласия; кто

Участники обсуждают задание и предлагают ведущему варианты ответов. Ведущий отвечает только «да» или «нет».

При этом ведущему необходимо предостеречь участников от простого перебора вариантов и при предъявлении ответа требовать его обоснование.

Правильный ответ: Утерян парик. Его похитила собака Белло. Парик находится под кроватью.

## Приложение

Джованни слушает только музыку в стиле кантри.

У Джованни аллергия на кошек.

Джованни лысый.

У Джованни нет машины.

Джованни не умеет готовить.

Единственное украшение Джованни — перстень с печаткой.

Эгон Айгенсинн — тренер Джованни.

Эгон Айгенсинн лежит в постели с гриппом.

Лизы Лонгбайн сейчас нет в городе.

Она снимает свой первый фильм «Охотник».

Гарри Питтбул совершенно невиновен.

Джованни очень тщеславный.

Тетя Роза — в Африке на сафари.

Джованни никогда не ест суп.

Поблизости от квартиры Марвина нет деревьев.

Белло любит играть под кроватью Джованни.

Белло не в воде.

Джованни любит животных.

У Джованни есть собака Белло. Белло шесть лет.

Эгон Айгенсинн часто ходит в оперу.

У Гарри Питтбула есть одна страсть: он печет кексы.

Лиза Лонгбайн любит бриллианты.

Гарри Питтбул часто ходит на рыбалку.

Джованни приобрел государственные ценные бумаги.

## ПИСЬМО 1

Что было потеряно?

маленький котенок;

билет в оперу;

парик;

красный кабриолет;

рецепт кекса;

бриллиантовое кольцо.

## ПИСЬМО 2

Кто это похитил?

Белло, собака;

Эгон Айгенсинн, тренер Джованни;

Лиза Лонгбайн, его подруга;

Гарри Питтбул, его соперник;

его любимая тетя Роза.

### ПИСЬМО 3

Где это находится?  
в городском парке?  
под кроватью?  
в стиральной машине?  
на дереве?  
в его купальном халате

Это игровое пространство показывает, что члены группы могут достичь успеха только в том случае, когда каждый из них вкладывает свои силы в общее дело.

Когда группа нашла ответ, подведите итоги:

- Как группа организовала свою работу?
- Как использовалась содержащаяся в карточках информация? Все ли участники предоставили свою информацию в распоряжение остальных?
- Какой была атмосфера во время работы?
- Все ли предложения были серьезно рассмотрены?
- Вел ли в какое-то время разговор (а значит, и расследование) кто-то один?
- Что могло бы пройти лучше, чем прошло?
- Какие выводы лично вы сделали из этого эксперимента?

### **ИГРА «ПРОИСШЕСТВИЕ В 7Б»**

(журнал «Школьный психолог»)

**Цель:** формирование деятельностных способностей работы с информацией (получение информации, уточнение, передача)

**Задачи:** Развить навыки командной работы

Формирование навыка совместного решения задач, достижения целей и успеха

Ознакомить обучающихся с активными формами обучения.

**Условия проведения:** Подготовительный этап: Логика и этапы деловой игры в технике «Трансформация информации». Можно пойти традиционным путем и сначала объяснить участникам, для чего нужна эта деловая игра, какова ее истинная цель. Но именно на этом занятии гораздо интереснее поставить все «с ног на голову»: сначала проиграть ситуацию, а потом услышать от участников ответ на вопрос «Зачем мы играли?». Внешне игра очень простая и построена по



Вывод: Секрет игры заключается в том, что для успешной работы группы важна сплоченность и активность всех участников в интересах общего дела, умение сотрудничать, принимать и объективно оценивать другие варианты решения проблемы.

### **ИГРА «КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ»**

(<https://perspektiva-inva.ru/wp-content/uploads/2022/03/igra-korablekrushenie.pdf>)

Цель игры: изучить процесс выработки и принятия группового решения в ходе общения и групповой дискуссии.

Время проведения: около 1 часа.

Порядок проведения:

1. Ознакомление всех участников с условиями игры (приложение 1)
2. Попросите каждого из них самостоятельно проранжировать указанные

предметы с точки зрения их важности для выживания (поставьте цифру 1 у самого важного для вас предмета, цифру 2 - у второго по значению и т.д., цифра 15 будет соответствовать наименее полезному предмету). На этом этапе игры дискуссии между участниками запрещены. Отметьте среднее индивидуальное время выполнения задания.



3. Разбейте группу на подгруппы примерно по 6 человек. Одного участника из каждой подгруппы попросите быть экспертом. Предложите каждой подгруппе составить общее для группы ранжирование предметов по степени их важности (так же, как они это сделали по отдельности). На этом этапе допускается дискуссия по поводу выработки решения. Отметьте среднее время выполнения задания для каждой подгруппы.

4. Оцените результаты дискуссии в каждой подгруппе. Для этого:

а) выслушайте мнение экспертов о ходе дискуссии и о том, как принималось групповое решение, первоначальные версии, использование веских доводов, аргументов и т. д.;

б) зачитайте правильный список ответов, предложенный экспертами ЮНЕСКО (приложение 2). Предложите сравнить правильный ответ, собственный результат и результат группы: для каждого предмета списка надо вычислить разность между номером, который присвоил ему индивидуально каждый участник, группой и номером, присвоенным этому предмету экспертами. Сложите абсолютные значения этих разностей для всех предметов. Если сумма больше 30, то участник или подгруппа утонули;

в) сравните результаты группового и индивидуального решения. Явился ли результат группового решения более правильным по сравнению с решениями отдельных людей?

Комментарий к проведению игры.

нужно придумать, как эти репки из земли достать. Выросли они в разных местах, так что вы друг другу мешать не будете.

Группы самостоятельно работают в течение 5 минут.

Затем идет публичное представление решение задачи от каждой группы. Психолог фиксирует ответы «сыновей» на доске.

После заслушивания всех вариантов решения данной задачи, происходит коллективное голосование с помощью жетонов с целью определения лучшего способа решения первого испытания.

### 2. Задание «Стрижка золоторунных овец».

Царь обрадовался, что братья урожаем спасли, поблагодарил их. И дал второе задание.

- Подарил мне сосед три золоторунных стада, в каждом стаде по двадцать овец. Сейчас пришло время стрижки. Каждый волос - на вес золота. Да вот беда - характер у золотых овец норовист, никто их подстричь не может. Сделайте милость, решите вы эту задачу, подстригите овец. А я вас награжу.

Группы самостоятельно работают в течение 5 минут. Затем идет публичное представление решение задачи от каждой группы. Психолог фиксирует ответы «сыновей» на доске. После заслушивания всех вариантов решения данной задачи, происходит коллективное голосование с помощью жетонов с целью определения лучшего способа решения второго испытания.

Выполнили братья задание царя и получили обещанную награду. Через некоторое время вновь призвал их царь.

### 3. Задание «Охрана пшеничного поля»

- Вот вам мое третье, последнее задание. Оно все решит. Подарил мне английский король семена чудо - пшеницы. Мы засеяли ими три поля. Взошла пшеница красивая, ладная. Но вот беда, кто-то по ночам приходит да пшеницу поедает. Кто – неизвестно. Все мои сторожа на службе засыпают. Уберегите мои поля до жатвы.

Группы самостоятельно работают в течение 5 минут. Затем идет публичное представление решение задачи от каждой группы. Психолог фиксирует ответы «сыновей» на доске. После заслушивания всех вариантов решения данной задачи, происходит коллективное голосование с помощью жетонов с целью определения лучшего способа решения третьего испытания.

Заключительный этап. Подведение общих итогов игры и раскрытие ее секретов.

Подводятся итоги трех туров групповых голосований за лучший вариант решения предложенных заданий (проблем).

Проводится повторно после окончания игры упражнение «Барометр настроения» с целью определения влияния группы на настроение каждого участника.

Коллективное обсуждение результативности игры:

- Понравилось ли вместе с группой решать поставленные задачи?
- Легко ли было договориться и найти общее коллективное решение?
- Что повлияло на изменение настроения в ходе групповой работы?

принципу игры «Испорченный телефон». Тем неожиданной бывает для участников ее результат. На основании опыта многократного проведения этой деловой игры с различными командами можно сказать: чем более интеллектуальной подбирается команда участников, чем более самоуверенны участники, тем интереснее и неожиданной для них самих получается результат.

Продолжительность игры зависит от количества участников, степени конфликтности или сплоченности группы, наличия одного или нескольких лидеров, самоорганизации участников, толерантности, мотивации на успешное решение задания. В среднем – это 20 минут. Однако на практике были случаи успешного решения задачи за 10 минут, а в особо конфликтной группе — за 40 минут. Время игры участникам не сообщается. Если игра увлекла группу, но они не могут прийти к единому решению, можно дать дополнительное время, однако желательно уложиться в 40 минут, чтобы осталось время на обсуждение. Опыт проведения игр-расследований показывает, что для младших подростков интересен сам процесс игры, поиск верной версии. Старшие же подростки, напротив, охотнее обсуждают процесс и итоги игры, причины успеха и неудачи, приобретенный в игре опыт.

Материалы к играм содержат инструкцию ведущего (с правильным ответом), карточки-подсказки (по числу участников) и информационные карточки, которые всегда раздаются полностью. Если число участников меньше количества информационных карточек, то оставшиеся карточки раздаются дополнительно, то есть у каждого участника может оказаться несколько карточек.

Игры заканчиваются этапом обсуждения. Вопросы для обсуждения зависят от тех целей, которые поставил перед собой ведущий. Обсуждение может дать участникам ценный опыт независимо от итога (успеха-неуспеха) игры. Ведущий направляет обсуждение таким образом, чтобы каждый участник говорил о своих впечатлениях, избегая оценочных суждений относительно других участников.

### Инструкция ведущего

Представьте себе, что вы работники частного сыскного агентства. У вас отличная репутация, вы успешно расследуете любые дела. Сегодня к вам обратился директор одной из школ. Дело в том, что за 2 часа до начала новогоднего концерта в его (директора) кабинет вошел расстроенный классный руководитель 7-го «Б» класса. Он сказал: «К сожалению, события сегодняшнего вечера под угрозой срыва, так как пропала одна очень важная вещь».

Вам предстоит в течение определенного времени расследовать, что пропало, кто это взял и где это находится. Для работы вам будут выданы карточки-подсказки и информационные карточки, содержащие материал опроса свидетелей. Полученной информацией вы можете располагать по своему

усмотрению, можете ею делиться, но никто не может принудить вас делать это. Как только закончится время, вы должны выдать заказчику единую версию. Напоминаю задание (прочитать еще раз выделенный текст). Желаю удачи! Время пошло.

Ведущий после инструктажа и мотивации на игру покидает круг, предоставляя участникам возможность самостоятельной работы. Все попытки вовлечь ведущего в игру на любом ее этапе деликатно, но твердо отклоняются. Во время игры ведущий отслеживает, на какой минуте впервые прозвучала правильная версия следствия, кем она была высказана, была ли принята или отвергнута, по какой причине (в зависимости от цели и задач игры ведущий отслеживает материал к этапу обсуждения итогов игры).

Раздаточный материал к игре Карточки-подсказки (по числу участников)

Что пропало?

- Деньги
- Детские подарки
- Фотоаппарат
- Классный журнал
- Фонограмма песен
- Костюм снегурочки

Кто взял?

- Прохор, одноклассник Анфисы
- Фотограф Сергей Петрович
- Классный руководитель Арсений Федорович
- Режиссер новогоднего концерта
- Анфиса, ученица 7-го «Б» класса
- Техничка (уборщица)

Где находится?

- В подсобном помещении
- В шкафу
- В сумке
- В коробке из-под елочных игрушек
- В раздевалке спортзала

Смотрел на них отец, нарадоваться не мог. Но временами ему грустно становилось, ведь таких при себе грех держать. Их на царскую службу отправлять надобно.

Собрал отец каждому сыну котомку со всем необходимым, вывел в чисто поле на дорогу и сказал:

- Сыновья мои любимые! Красивыми и талантливыми вы уродились! Такие должны царю служить, государству помогать. Отправляйтесь же ко двору. Царь наш, батюшка, человек мудрый. Он, верно, испытывать вас надумает. Все его задания выполняйте, да меня вспоминайте.

Долго ли коротко ли, прибыли братья к царскому двору. Вышел государь, посмотрел на них зорко.

«Сразу видно, толковые ребята!» - решил про себя царь, а вслух сказал:

- Ну, зачем пожаловали на царский двор: службы искать или почестей снискать?

- Службу искать и почестей снискать, царь-батюшка, - с поклоном отвечали братья.

Отец наш, мастер, нас к тебе направил, велел все задания выполнять. Так мы готовы!

- Что готовы - хорошо, а отца вашего я знаю. Лучше его нет мастера в нашей стране. Верно, и сыновья в него пошли? Проверим! Дам я вам три задания. Только, чур, между собой не совещаться. Каждый задание должен выполнить по-своему. Вот я и посмотрю, одинаково вы мыслите или по-разному? Если одинаково - одного на службу приму, остальных домой отправлю, отцу помогать. Если по-разному - всех приму на царскую службу.

Формирование команды помощников.

Каждый участник, играющий роль сына, должен набрать себе команду помощников из класса.

Примечание. Помощники набираются по очереди, соблюдая принцип: мальчик-девочка.

Каждому брату отвели по отдельному дому.

«Обустройство дома».

Сформированным трем командам необходимо занять указанные места и обустроить свое рабочее место.

Упражнение «Барометр настроения»

Участникам каждой группы с помощью цветowych жетонов предлагается определить свое настроение.

Красная звездочка - хорошее настроение.

Желтое солнышко - спокойное (нейтральное) настроение.

Синяя тучка - плохое настроение.

1. Задание «Вытянуть гигантскую репку из земли»

Через три дня вызывает их царь к себе и говорит:

- Вот вам мое первое задание. Наш придворный агроном вывел репку диковинную, выросла она больше человеческого роста. Корни у нее мощные, как у дуба. Никак не вытянешь. Всего в нашем царстве три экземпляра имеются. Вам



Рефлексия:

– Как вы думаете, какую пользу вы можете извлечь из этой игры для реальной жизни?

– Что нового о себе вы поняли?

– Увидели ли вы что-то новое в своих товарищах?

Дальше можно рассказать о цели игры и о том, что часто в жизни не бывает «правильных» решений и именно в подобных ситуациях человек может проявить свои истинные возможности и понять, на что он способен.

### ИГРА «ТРИ ИСПЫТАНИЯ ЦАРЯ»

(Т. Зинкевич-Евстигнеева,

Д. Фролов, Т. Грабенко)

**Цель:** формирование навыков сотрудничества при принятии оптимального коллективного решения, критическое мышление; социально-психологических качеств личности: коммуникативность, толерантность, организованность, объективность.

**Задачи:** Определить условия успешного коллективного решения проблем.

Развивать навыки поведения детей в групповой дискуссии.

Развивать навыки самоанализа и рефлексии.

**Условия проведения:** Приветствие. Наше занятие я хочу начать с персональных приветствий. Если слова моего приветствия относятся лично к вам, то вы в ответ помашете мне рукой.

- Добрый день, девочки!

- Добрый день, мальчики!

- Добрый день всем, кто пришел сегодня на занятия с хорошим настроением!

- Добрый день всем, кто хочет узнать, во что мы сегодня будем играть!

На данном занятии я предлагаю всему классу сыграть в психологическую игру «Три испытания царя». Эта игра с секретом, а что за секрет – вы должны будете раскрыть сами по окончании занятия.

Итак, мы начинаем.

II. Основная часть. Сказочное игровое действие.

Психолог: В некотором царстве, в некотором государстве жил-был Мастер, и было у него три сына. Все трое - красавцы как на подбор. Все трое талантливы - точно в отца.

Примечание. Психолог по своему выбору называет имена трех мальчиков (сыновей) из участников игры.



### Приложение

ИНФОРМАЦИОННЫЕ КАРТОЧКИ 33 карточки. Разрезать, перемешать, раздать. Ответ: пропал журнал, взяла Анфиса. Он лежит в коробке из-под елочных игрушек

Анфиса любит выступать на сцене и хорошо поет.

Родители не пускают Анфису в Испанию, если будет хоть одна четверка.

У Анфисы за четверть по физкультуре четверка.

Анфиса украшала сегодня кабинет мишурой со всем классом.

Проход тайно влюблен в Анфису.

Проход увлекается музыкой и фотоделом.

Прохода вообще не было сегодня в школе.

Проход сегодня искал для Анфисы дорогой подарок.

Проход часто получает двойки.

Уборщица болеет гриппом и уже три дня находится дома.

Уборщица очень любит сладкое.

Внучка уборщицы Катя мечтает выступать в роли Снегурочки.

У фотографа Сергея Петровича вместительная сумка.

У фотографа Сергея Петровича очень ценный фотоаппарат.

У фотографа Сергея Петровича нет детей.

Фотограф Сергей Петрович — порядочный человек.

Фотограф Сергей Петрович придет на вечер только к началу концерта.

Режиссер весь день не выходил из актового зала.

Режиссер мечтает о хорошем фотоаппарате.

Классный руководитель 7-го «Б» перед новогодним концертом

собирается сообщить родителям об оценках за четверть.

Классный руководитель 7-го «Б» обычно хранит общественные деньги в кошельке.

Классный руководитель 7-го «Б» ни в чем не виноват.

Оценки за четверть выставлены пока только в классный журнал.

В шкафу находятся только книги.

Фотоаппарат лежит в сумке фотографа.

Спортзал был закрыт весь день.

В подсобном помещении только ведра и веники.

В коробке из-под елочных игрушек не только мишура.

Оставшуюся мишуру ученики сложили в коробку.

Костюм Снегурочки — у девочки Лены, которая играет эту роль.

Подарки привезут к началу концерта.

Деньги никто не терял.

Под фонограмму репетируют в актовом зале.

## ИГРА «НОЧНОЙ ДОЗОР» (журнал «Школьный психолог»)

**Цель:** способствовать формированию навыка принятия ответственности.

**Задачи:** Формировать условия для развития навыка принятия нравственно-этических решений.

Способствовать развитию креативности у подростков.

Сплотить коллектив учебной группы

Развить коммуникативные навыки у обучающихся

Ознакомить обучающихся с активными формами обучения.

Формирование «игровой задачи»: — пройти обучение в школе магии Ночного Дозора;— принять решение остаться служить в Ночном Дозоре или уйти из него.

**Условия проведения:** Просторное помещение, которое желательно украсить какими-нибудь руническим надписями или древними символами, непонятными схемами, то есть создать атмосферу чего-то таинственного, но не стоит сильно увлекаться, чтобы не выпасть из современной атмосферы; — помещение магической школы Ночного Дозора должно выглядеть современно;— стулья по количеству участников;— столы или парты для рисования;— бумага формата А4 для рисования — не менее двух листов на игрока;— карандаши, фломастеры, маркеры, краски или мелки для рисования;— раздаточные материалы в виде карточек «Личное дело», «Карточка магического поединка», «Законы Ночного Дозора» по количеству участников;— магнитофон или CD-плеер, диски или кассеты с музыкой;— ватман или картон, ножницы, цепочки или шнурки для изготовления «защитных амулетов».

В качестве разминки к игре «Ночной Дозор» хорошо бы поиграть в «молекулы» (или другие разминочные игры, связанные с совершением каких-нибудь выборов) и в игру «Ассоциации», в которой предложить слова «магия», «волшебство», «добро», «зло» или что-то подобное.

После разминки участники садятся в круг.

Погружение в игровое пространство Ведущий представляется руководителем магической школы Ночного Дозора и называет свое магическое имя. Затем он рассказывает о появлении магии и о создании Ночного и Дневного Дозоров.

Когда-то, в незапамятные времена, когда народы еще не знали законов природы и боялись всего, что казалось им необычным и сверхъестественным, появились люди, которые пытались быть посредниками между своими соплеменниками и силами природы. Некоторые из них научились входить в



руководящие посты нельзя. Если кто-то на предыдущих этапах отказался учиться в магической школе Ночного Дозора дальше, то он тоже может принять участие в обсуждении данного вопроса и предлагать кандидатов, но его самого нельзя выдвигать на руководящий пост, поскольку он отказался учиться. После того как все выскажутся, игроки самостоятельно, без вмешательства, ведущего выбирают руководство Ночного Дозора — шефа и двух помощников. Как именно пройдут выборы, решать участникам, но желательно не допускать их до тайного голосования, ибо они служат Свету, а значит, все должно быть открыто, без тайн. Записывать свои решения по данному этапу в карточку «Личное дело» не надо. Данный этап игры служит для выработки у игроков умения озвучивать свои мнения и решения открыто. Это, в свою очередь, позволяет развивать решимость и веру в себя.

Для ведущего: По итогам испытаний «Исцеление», «Детский лагерь» и «Новый Ночной Дозор» уровень силы иных не меняется, так как данные испытания носят нравственно-этический характер и не попадают под действие Закона Ночного Дозора. И вообще эти ситуации из тех, в которых в принципе не может быть правильного решения. Об этом надо обязательно объявить. Во время этих испытаний Иные могли проявить свою позицию по тем или другим проблемам Ночного Дозора, понятиям «добро» и «зло», «хорошо» и «плохо», а остальные участники могли познакомиться с их точками зрения. Затем ведущий объявляет, что обучение в Школе магии Ночного Дозора закончено и теперь каждый игрок должен решить, хотел бы он остаться служить в Ночном Дозоре или нет. При этом не важно, был ли избран этот игрок в руководство Ночного Дозора или нет. Все участники по очереди говорят о своем решении. На этом игровая часть заканчивается.

Обсуждение игры:

— Какие эмоции и чувства вы сейчас испытываете?

— О чем очень хочется рассказать, как человеку, имеющему магические возможности?

— Что показалось очень трудным?

— Какое испытание понравилось, было самым интересным? Почему?

— Какое испытание не понравилось, было самым неприятным? Почему?

Деролинг. В качестве деролинга, то есть выхода из игровых ролей, мы предлагаем следующую процедуру. Ведущий объясняет, что никакой магии не существует, Дозоров нет и т.п. Теперь все игроки снова возвращаются к обычной жизни. Потом он подходит к каждому из игроков по очереди, снимает с него бейджик (защитный амулет) и говорит, что он «больше не... (магическое имя), а... (реальное имя) из привычной земной жизни». Потом игроки могут сделать стряхивающие движения, как бы сбрасывая с себя игровую роль.

из четырех кандидатов. Оценка данного этапа будет проведена позже. Вам может пригодиться такая информация. Донорские органы используются для пересадки тем больным, кто раньше встал на учет в соответствующих медицинских службах. Таким образом медики снимают с себя моральную ответственность. Эту информацию можно огласить игрокам только после того, как они выберут больного для исцеления, чтобы не снижать напряженность в процессе обсуждения.

### Детский лагерь

Инструкция ведущего: «Недавно вы практиковались в магическом патруле на улицах города, и вам пришлось ловить незарегистрированного Темного Иного, вы применили магию, но не рассчитали свои силы и растратили все свои магические качества на 5–7 лет вперед. Но руководство Ночного Дозора предложило вам поехать отдохнуть в детский оздоровительный лагерь на Черном море и восстановить магические силы. В ответ на ваш недоуменный взгляд шеф Ночного Дозора сказал, что если брать от детей понемногу радости, хорошего настроения, то магическая сила будет расти очень быстро и вы сможете прийти в хорошую «магическую форму» за 2–3 месяца». Конечно, при этом у детей хорошее настроение будет уменьшаться и радости немного поубавится, но ведь это все делается ради очень хорошей цели... Теперь вы должны решить, соглашаться или нет на это предложение. Подумайте и запишите свое решение в «Личное дело». Испытание называется «Детский лагерь».

Если игроки спросят, не противоречит ли это Законам, то можно сказать, что существует отдельное соглашение между Дневным и Ночным Дозорами, разрешающее восстановление магических сил за счет простых людей. После принятия индивидуальных решений снова проводится общее обсуждение данного испытания. Как обычно, игроки не должны менять своих решений в «Личном деле» в процессе или после общего обсуждения. Относительно оценивания данного этапа будет сказано позже.

### Новый Ночной Дозор

Это завершающий игровой этап. Ведущий рассказывает, что пока наша магическая школа выезжала на стажировку в Европу, в городе неожиданно произошли сильнейшие столкновения между Темными и Светлыми Иными и оба Дозора полностью уничтожены. Теперь именно вам предстоит создать новую структуру Ночного Дозора. Для этого каждый игрок должен назвать, кого из участников группы он видит в качестве главы Ночного Дозора и двух его помощников. При этом надо обязательно обосновать свой выбор, рассказать, почему именно этот Иной может руководить людьми, которые стремятся делать добро для других, нести людям радость и любовь. Себя выдвигать на

другой мир, который впоследствии назвали Сумраком. Сумрак не похож на тот мир, к которому привыкло большинство людей. То, что есть в привычном мире, — дома, деревья и прочее, есть и в Сумраке, но время там течет иначе. Когда в нашем мире проходит несколько минут, в Сумраке промелькнет лишь несколько мгновений. В привычном нам мире день сменяет ночь, свет — тьму, а в Сумраке свет и тьма смешаны в равной степени, поэтому его так и называли. Когда человек входит в Сумрак, он может совершать такие вещи, которые недоступны большинству людей. Поэтому те, кто может туда попасть, называются Иные.

Когда Иной впервые входит в Сумрак, им могут овладеть разные чувства: доброта, любовь, стремление помочь другим людям, радость или же злость, страх, эгоизм. От того, какие чувства владеют человеком, вошедшим в Сумрак впервые, зависит, станет он служить Свету или Тьме. Те, кто служит Тьме, думают лишь о себе, их не заботит судьба других людей. Именно они превращаются в вампиров и оборотней, ведьм, они насылают порчу на людей и всячески вредят им ради собственной выгоды. Те, кто служит Свету, стараются для людей, они лечат их, пытаются предотвратить войны, готовы принести в жертву личные интересы ради других, они бескорыстны. Многие из почитаемых мудрецов древности и целителей были светлыми Иными.

С давних пор идет непримиримая вражда между Темными и Светлыми Иными. Не один раз Иные почти истребляли друг друга в таких войнах. Но однажды они решили заключить договор, Великий Договор между Светом и Тьмой. По этому договору ни одни, ни другие не имели права колдовать без разрешения. Чтобы Договор соблюдался, были созданы Дневной и Ночной Дозоры.

В Дневном Дозоре служат Темные Иные, они следят, чтобы Светлые не колдовали без разрешения.

В Ночном Дозоре служат Светлые Иные, они следят, чтобы Темные не колдовали без разрешения.

Вы находитесь здесь, потому что вы тоже Иные, Светлые Иные. Вы добрые, вам нравится дарить людям радость и всячески помогать им...

Все Иные должны пройти обучение в магической школе, чтобы научиться пользоваться магией и знать, что разрешено и что запрещено Великим Договором между Светом и Тьмой. После обучения вы сможете поступить на службу в Ночной Дозор. Для этого вы должны точно следовать всем законам, которые соблюдают Иные.

На этом легенда заканчивается. Если у участников есть вопросы по сути легенды, то на них можно ответить, но не увлекайтесь вопросами и ответами. Наверняка в группе окажутся те, кто читал книги из серии «Ночной дозор» или смотрел одноименные фильмы. Им может захотеться поспорить о правильности

вашей легенды. Можно сослаться на то, что авторы книги или фильмов не могут знать всей правды об иных и Дозорах, ведь они обычные люди.

Первое вхождение в Сумрак

Инструкция ведущего Закройте глаза. Чтобы войти в Сумрак, надо представить вашу тень, она рядом с вами, и шагнуть в нее. Прodelайте это в ваших мыслях... Вы находитесь в Сумраке. Сначала вам кажется, что вокруг царит крошечная тьма. Это потому, что вы здесь в первый раз. Вы постепенно понимаете, что это не крошечная тьма, а в равной степени перемешанные тьма и свет. В какие-то мгновения то там, то здесь становится больше тьмы или света, из-за этого возникает ощущение, что здесь происходит какое-то движение... Вы замечаете, что Сумрак расцвечен красками, неяркими, но все же цвета можно различить. Вы понимаете, что все движения и цвета здесь как-то связаны с объектами из обычного для всех людей мира... Возможно, вы увидели какую-то приятную для вас картину или поняли, как в обычном мире выглядит то, на что вы сейчас смотрите в Сумраке...

Теперь пора возвращаться в обычный мир. Найдите свою тень в Сумраке, она обязательно находится рядом с вами, и шагните в нее. Медленно откройте глаза. Теперь вы находитесь в привычном для всех людей мире... Нарисуйте то, что вы увидели в Сумраке.

После того как участники создадут свои рисунки, они по очереди рассказывают, что изображено на их рисунках, и делятся впечатлениями, эмоциями от «увиденного в Сумраке». Продолжаем погружение в игровое пространство. Теперь Иные должны увидеть свой образ в Сумраке.

Когда вы погружались в Сумрак, вы могли увидеть, что вещи из обычного мира выглядят здесь как-то иначе. Когда вы входите в Сумрак, вы тоже преображаетесь. Иные могут сами определять свой сумрачный облик, потому что им доступна магия. Сейчас пришло время увидеть или создать свой сумрачный облик. Давайте снова войдем в Сумрак. Закройте глаза. Найдите свою тень и шагните в нее... Вы снова в Сумраке. Осмотритесь вокруг, Сумрак снова пришел в движение, вы видите игру темноты, света и цветов. Сейчас надо произнести заклинание, это можно сделать мысленно или шепотом. Повторяете за мной.

Пришел к тебе, не знал себя,

Хочу увидеть — кто же я?

Я не нарушу твой покой.

Яви мне, Сумрак, облик мой.

Перед вами появилось нечто похожее на зеркало. В нем постепенно проступают очертания вашего облика. У всех они разные. Кто-то похож на прекрасное мифическое животное, кто-то принимает очертания красивой

игрокам проставить соответствующие числа в карточке «Личное дело». Здесь важно, чтобы ведущий четко помнил и понимал Законы Ночного Дозора и мог аргументированно объяснить участникам, почему они заслужили или не заслужили прирост магической силы. Затем все участники по кругу объявляют, какой у них теперь уровень магической силы. Он не должен оказаться выше 5, так как испытаний было два, а начальный уровень силы — 7.

### Исцеление

Инструкция ведущего: Недавно Темные Иные совершили запрещенное магическое воздействие. И теперь, чтобы компенсировать их темную магию, нам разрешили применить светлую магию для исцеления любого больного. Мы часто практикуем такие вещи в городской больнице, конечно же в тайне от врачей. И сейчас шеф Ночного Дозора предложил нам вылечить одного из больных в кардиологическом центре. Там сейчас находятся четыре кандидата на пересадку здорового сердца. Дело в том, что у них большие проблемы со здоровьем и лечение не может им помочь, их спасет только донорское сердце. Но чтобы оно появилось, надо, чтобы человек где-то попал в аварию или произошло еще что-то, одним словом, ситуация непредсказуемая. А больные тем временем могут в любой момент умереть. Сейчас вам предстоит выбрать, кого из больных мы сможем исцелить немедленно магическими средствами.

1. Профессор медицины, ему 68 лет. В последние годы он занимался поиском лекарства от рака и уже близок к его изобретению. Вы понимаете, насколько важно такое лекарство для всего человечества. Но проблема в том, что профессор не работал за компьютером, все наработки хранятся в его голове и с его смертью будут утеряны.

2. Женщина-врач, талантливый хирург. Ей 28 лет. Каждый день она спасает от гибели несколько человек на операционном столе. Она приносит конкретную помощь людям, и они ей очень благодарны.

3. Еще есть девушка 18 лет, у которой очень слабое сердце. У нее есть восьмимесячный ребенок. Кто отец, она не знает, но очень любит своего ребенка. Из родственников у нее остался только престарелый отец.

4. Вдова, у которой трое несовершеннолетних детей, нет родственников, а муж погиб полгода назад в автокатастрофе. Поэтому у нее быстро ухудшилось состояние сердца.

Повторяю, что мы можем помочь только одному из этих четырех человек. Вы должны решить, кому именно. Помните, что судьба остальных трех больных не определена — возможно, они выживут, а может быть, нет. Но это уже зависит не от вас.

Как обычно, игроки сначала фиксируют свое решение в «Личном деле», а потом происходит групповое обсуждение. В итоге они должны назвать одного



## Кража

Инструкция ведущего: Недавно вы научились определять будущее человека. Вам рассказали, что оно не определено заранее и зависит от наших поступков. Вы учили соответствующие заклинания. Потом вам дали домашнее задание — попрактиковаться в этом умении. Вы решили попробовать новые заклинания на вашем соседе по парте в обычной человеческой школе. Первым делом вы поняли, что он во время перемены украл у учительницы из сумки все ее деньги. Из-за этого поступка сформировалась новая линия в его судьбе. Если его как-то вычислят и накажут сейчас, то он хорошо усвоит этот урок и в будущем станет честным человеком, если же сейчас кража пройдет безнаказанно для вашего соседа, то он станет приворовывать дальше, а со временем может попасть в тюрьму. Все это вы поняли, воспользовавшись новыми магическими возможностями.

Вы теперь можете влиять на решения людей, этому вас тоже научили в магической школе. Как вы поступите в сложившейся ситуации? Ответ запишите в личном деле, испытание называется «кража». Когда вы примете свое индивидуальное решение, мы обсудим эту ситуацию все вместе.

Далее участники фиксируют свое решение письменно, затем проходит общее обсуждение данной ситуации.

### Подведение первых итогов

Теперь пришло время подвести итоги предыдущих испытаний и выяснить, насколько точно игроки следовали Законам Ночного Дозора, а также определить, какого уровня силы они достигли.

В испытании «Магическая дуэль» есть только одно правильное решение — это 10 раз сделанная защита по время поединка. Это соответствует п. 2 Закона Ночного Дозора. Если участник 10 раз поставил отметку «3» в карточке боя, то уровень его силы поднимается от 7 до 6 и он ставит себе цифру 6 в соответствующем столбце. Остальные игроки пишут цифру 7.

В испытании «Кража» с оцениванием несколько сложнее. Здесь автор решил придерживаться такой концепции: если игрок применит магию, влияющую на поступки людей, в том числе на главного «героя» ситуации, то он нарушает Закон и не получает прироста магической силы за данное испытание. Если магия была применена только для выяснения информации о текущей ситуации, то это не является нарушением Закона, так как не влияет на судьбу человека в явном виде. Все не магические способы помощи людям не являются нарушением Закона. Исходя из этих предположений можно проводить оценку принятых игроками решений и делать запись в «Личное дело» об уровне магической силы Иного. Ведущий рассказывает, по какому принципу оценивается прирост магической силы вследствие испытаний, и помогает

волшебницы в ореоле из прекрасных цветов, кто-то похож на рыцаря в сияющих доспехах, кто-то выглядит как в обычной земной жизни, возможно, ваш облик не похож ни на одно из этих описаний... Внимательно взгляните во все детали вашего облика, рассмотрите очертания, цвета... Чем внимательнее вы рассматриваете себя в сумрачное зеркало, тем четче проступают в нем детали вашего облика. Запомните его получше... Теперь выходим из Сумрака. Мысленно поблагодарите Сумрак за данное вам зеркало, найдите свою тень, она рядом, шагните в нее. Вы вернулись в обычный мир. Медленно откройте глаза, осмотритесь. Теперь возьмите бумагу и нарисуйте свой сумрачный облик.

После того как рисунки закончены, участники берут их в руки и свободно перемещаются по комнате, демонстрируя их друг другу. Можно задавать вопросы по рисункам, обмениваться комментариями. Затем все рассаживаются на стулья.

Теперь вам надо придумать себе магическое имя, с помощью которого вы будете общаться друг с другом в магической школе или во время несения службы в Ночном Дозоре. Входить в Сумрак не надо. Магическое имя может быть любым: вашим прозвищем, можно придумать несуществующее имя... Напишите его на бейджике и закрепите бейджик на одежде. Произнесите ваше имя, чтобы мы знали, как оно должно правильно звучать.

Вместо бейджиков можно сделать «защитные амулеты» из картона (ватмана), раскрасить их, написать на них свои магические имена. В этом случае понадобятся цепочки или шнурки, с помощью которых можно повесить амулеты на шею. После того как все участники представятся, ведущий раздает всем карточки с написанными в них законами Ночного Дозора. Потом зачитывает их вслух и при необходимости комментирует.

### Законы Ночного Дозора

1. Главная задача Ночного Дозора — поддержание равновесия Света и Тьмы, чтобы не привести мир к разрушению. Для этого надо отслеживать иных, не соблюдающих договор между Светом и Тьмой, и выдавать Высшему Трибуналу Светлых и Темных Иных.

2. Сотрудник Ночного Дозора имеет право применить магию против Темных Иных только с разрешения Руководства Ночного Дозора. Применение магии для самообороны разрешается.

3. Сотрудник Ночного Дозора не имеет права совершать магические действия против обыкновенных людей кроме случаев, разрешенных Высшим Трибуналом. Светлые Иные не имеют права вмешиваться в государственную деятельность, частный бизнес.

4. Светлые Иные должны помогать друг другу всеми возможными способами. После проговаривания законов Дневного Дозора каждому игроку выдается личное дело слушателя магической школы.

Личное дело Светлого Иного \_\_\_\_\_

Принят в школу Ночного Дозора с начальным уровнем силы — 7.

Название испытания	Решение, принятое вами, или итог испытания	Уровень силы (присваивается сотрудником Школы Ночного Дозора)
Итоговый уровень силы к последнему этапу		

Итоговый уровень силы к последнему этапу

Испытания

Магическая дуэль. Все участники разбиваются на пары. Это можно сделать так. Все закрывают глаза, как бы «погружаются в Сумрак», и молча перемещаются по комнате. По сигналу ведущего они берут за руку одного из находящихся рядом участников и отходят в сторону. Если к образовавшейся паре пытается присоединиться кто-то еще, то ему из этой пары тихо говорят, что участники заняты. Если участников нечетное количество, то один из участников будет вести дуэль сразу с двумя другими Иными, то есть появится одна тройка. Затем игрокам раздаются карточки магического боя, в них будут фиксироваться игровые ходы участников. Карточка магического боя выглядит так:

№ хода	Я	Противник
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Итог		

Инструкция ведущего: Вы встретились в Сумраке с иным, у которого в руках боевой жезл. У вас тоже есть боевой жезл. Жезлы заряжены на 10 ударов и 10 щитов. Определить, Светлый Иной или Темный, не удалось, и вы вступили

в бой. В течение боя вы можете сделать 10 ходов, каждый ход — это или удар, или щит. В карточку боя записываются, соответственно, буквы «У» — удар или «З» — защита. Сражение происходит следующим образом. В течение сражения участники не должны переговариваться, все происходит в тишине. Участники в парах садятся рядом, можно спиной друг к другу, и делают первый ход, то есть записывают в столбце «Я» в первой строке букву «У» или «З», потом показывают друг другу карточку. То, что у противника записано в столбце «Я», вы записываете в столбце «противник» (фиксируете его ход). Он, в свою очередь, делает то же самое в своей карточке по отношению к вашему ходу. После этого вы отворачиваетесь друг от друга и делаете следующий ход, фиксируя его во 2-й строке. Так выполняете 10 ходов вашей магической дуэли.

После магической дуэли заполненная карточка выглядит, например, так:

№ хода	Я	Противник
1	У	З
2	У	У
3	З	У
4	У	З
5	З	З
6	У	У
7	З	У
8	З	З
9	З	У
10	З	З
Итог	6 «З» и 4 «У»	

Для подсчета результатов надо сосчитать буквы «З», то есть сколько раз вы защитились, и буквы «У», то есть сколько раз нанесли удар. И записать подсчитанные значения в нижней строке. Например, 6 «З» и 4 «У».

Затем можно объявить, что после сражения здоровье было восстановлено целителями. Если спросят, какой это был маг (светлый или темный), то сказать, что теперь это не важно. А важно — удалось ли вам соблюсти законы. На вопросы типа «а кто победил?» отвечайте, что это тоже пока не важно.

**ВАЖНО!** После магической дуэли, вы не объявляете результаты. Это будет сделано позже. Сейчас игроки должны лишь записать в карточке «Личное дело...» название испытания — «Магическая дуэль». Карточка «Личное дело» остается на руках у игроков в течение всей игры.

Чтобы снять некоторое напряжение после «поединка», можно дать возможность игрокам высказаться о своих эмоциях, рассказать, почему они делали именно такие ходы, как они пытались предугадать ходы противника и пр.