



## СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

**Е. Лепешова**  
«Торг». Психологическая игра  
**115 - 120**

**М. Коган**  
Новогодние сюрпризы. Идеи,  
подсказки, советы, игры  
**121 - 122**

### «ТОРГ». ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА

**Е. ЛЕПЕШОВА**

**Цель.** Способствовать личностному самоопределению подростков; облегчить процесс самопознания и работы над собой.

**Задачи.** Важно, чтобы подросток:

- 1) в игровой, непринуждённой форме поработал над осознанием самого себя: задумался о своих «плохих» и «хороших» сторонах, разобрался в себе более глубоко;
- 2) соотнёс себя с другими людьми (сверстниками — партнёрами по игре, взрослыми, литературными героями), осознав, каких качеств, имеющихся у других людей, ему не хватает;
- 3) выстроил собственную индивидуальную программу выработки тех качеств, которых ему не хватает для успешности в жизни, в той или иной сфере деятельности, и получил «экспертную оценку» этой программы.

**Условия проведения.** Желательно проводить занятие с подростками 13–15 лет, которые уже достаточно хорошо знают друг друга. Количество участников 15–40 человек. Необходимо просторное помещение (желательно актовый или спортивный зал, холл).

**Оборудование.** Таблички из плотной бумаги размером примерно 7 x 15 см (по 10 штук на каждого игрока); английские булавки; бумага формата А4; ручки, маркеры — для каждого участника; копировальная бумага — один лист для каждого участника игры.

**Время.** Может варьироваться от 1,5 до 2,5 часов.





## СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

### ХОД ИГРЫ

#### I этап. Подготовительный (10 минут)

Участники садятся в круг.

**Ведущий.** Ребята, сегодня мы с вами собрались поиграть в психологическую игру, которая называется «Торг». Это интересная игра, и, конечно, вы можете просто развлечься с её помощью... Но если вы отнесётесь серьёзно к тому, что здесь будет происходить, то сможете узнать про самого себя много нового, увидеть себя со стороны и даже попытаться измениться или, по крайней мере, начать работать над собой... Расскажите сейчас, пожалуйста, кто с каким настроением пришёл сюда сегодня.

Каждый из ребят по кругу высказывается.

**Ведущий.** А сейчас каждый возьмите по листу бумаги и ручке. У вас будет 10 минут на следующее задание: написать 10 качеств, характеризующих вас как человека, как личность. Это могут быть любые качества, но обратите внимание — это должны быть качества внутренние, они не должны описывать внешность (например, «симпатичный»), не должны отражать социальное положение или какие-то успехи (например, «богатый», «отличник»). Постарайтесь написать такие 10 качеств, среди которых были бы и положительные, и отрицательные с вашей точки зрения, чтобы, глядя на свой список, вы могли сказать: «Да, это я, я — такой». Всем понятно? Приступайте и постарайтесь работать самостоятельно, серьёзно, не бойтесь честно взглянуть на себя.

Ребята приступают к работе. Ведущий в это время подходит и смотрит на то, что получается. Его роль на этом этапе — отследить, не написал ли подросток внешнее качество, всё ли ему понятно, и помочь подростку дать более чёткое название.

**Ведущий.** Теперь взгляните ещё раз на те 10 качеств, которые написали, ещё раз удостоверьтесь, что это ваши качества, что вы достаточно объективно подошли к описанию себя. И когда будете в этом уверены, перепишите, пожалуйста, каждое из 10 ваших качеств на отдельную табличку. После этого прикрепите все ваши таблички булавками себе на одежду. После этого мы приступим ко второму этапу игры.

#### II этап. Основной (40–60 минут)

**Ведущий.** Итак, каждый из вас описал себя, 10 качеств каждого из вас могут видеть другие ребята. Наверняка что-то вам нравится в себе, а от чего-то вам хотелось бы избавиться. Представьте, что сегодня у вас появилась уникальная возможность — поменяться качествами.

Посмотрите на своих знакомых ребят, у каждого из них есть 10 качеств, написанных на табличках. Каких из этих качеств у вас нет, но вам бы очень хотелось их иметь? Возможно, этому человеку по каким-то причинам «надоело» это его качество. А вы хотите избавиться от чего-то из своего «набора».

Тогда попробуйте заключить сделку! Поменяйтесь! Итак, у вас есть сейчас 15 минут на совершение обмена. Качества можно менять только одно на одно — просто поменяйтесь табличками! Думайте, что вам нужно, ищите эти качества у других людей, «сбывайте» свои!

[ 111 – 114 ]  
Педагогическая  
мастерская

116



Е. ЛЕПЕШОВА

«ТОРГ». ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА



Ребята начинают хаотично ходить по комнате, рассматривая таблички друга друга и совершая обмены. На этом этапе задача ведущего — стимулировать сделки, чтоб их было совершено как можно больше.

**Примечание для ведущего.** Скорее всего, на этом этапе довольно много ребят отнесутся к заданию несерьёзно и будут менять «всё на всё» просто из интереса и азарта. Не препятствуйте этому, главная цель этого этапа игры — чтоб ребята вошли во вкус, научились совершать сделки, изучили «рынок качеств».

Примерно через 10–15 минут, когда ребята осуществили уже достаточно много сделок, ведущий останавливает игру и просит всех сесть на свои места.

**Ведущий.** Ребята, вы сейчас совершили много разных сделок. Остановитесь и обратите внимание, что за человек получился из вас! Вам нравится эта картина? Точно ли вам хочется быть именно таким?

Представьте сейчас этого человека в ваших повседневных делах — вот он такой общается с мамой, делает доклад на уроке, гуляет с друзьями... Нравится ли вам то, что получилось? Или вы бездумно разбазарили всё, что у вас было? Отдали всё, что просили другие?

Подумайте об этом. Может, что-то вам захочется вернуть из своих качеств? Может, получившаяся картина не совсем вас удовлетворяет?

У вас есть ещё какое-то время на обмены — сделайте себя таким, каким хотите быть! А может, вы сами не понимаете, чего хотите? Тогда не торопитесь меняться — задумайтесь об этом ещё раз.

Ребята продолжают совершать обмены. Ведущий на этом этапе наблюдает за ребятами, отслеживая, кто из них серьёзно подошёл к делу, а кто продолжает просто веселиться.

**Примечание для ведущего.** Вы можете попытаться повлиять на кого-то из ребят, кто не смог начать серьёзную игру, поговорив с ним в таком ключе: ты можешь продолжать так же играть, но это твой шанс понять себя, понять, чего ты хочешь добиться, каким хочешь стать. Неужели в твоей реальной жизни всё так нравится тебе?

Видя, что игра потеряла активность, ведущий останавливает игру.

**Ведущий.** Сейчас каждый из вас совершил определённое количество сделок. Что-то было легко, кого-то пришлось убеждать.

Обращаю ваше внимание, что далеко не все из вас эффективно использовали возможности рекламы как двигателя торговли! Сейчас посмотрите на качества, которые у вас есть, найдите среди них то, которое ну никак не удаётся никому «продать», и подумайте над его рекламной кампанией.

Что такого хорошего есть в этом, казалось бы, отрицательном качестве? Кому оно может пригодиться?

Например, вы можете сказать, что лень помогает человеку не заниматься всякой ерундой, тратя свои силы попусту, и предложить её человеку, про которого знаете, что он очень активный, постоянно во всём участвует и устаёт от этого.

Подумайте, как вы будете рекламировать свои «плохие» качества. Да и чтобы выменять у человека его «хорошее» качество, не помешает подумать, чем оно может мешать ему в его жизни... Устраивайте публичные аукционы, шумные рекламные кампании!

117

Журнал  
в журнале  
[ 123 - 140 ]





## СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

Проявите творчество, выдумку, посмотрите на каждое качество с разных углов зрения. Будьте активны — только тогда вы сможете получить всё, что захотите!

**Примечание для ведущего.** На этом этапе игры предполагается, что ребята смогут по-новому взглянуть на стереотипные качества, увидеть их в новом свете. По большому счёту, задача здесь — помочь ребятам увидеть себя по-другому. Этот этап помогает сделать самооценку подростков более адекватной, увидеть хорошие стороны «плохих» качеств и плохие — «хороших». Осознать, что во многом их позитивность и негативность зависит от того, как мы умеем их использовать в своих интересах.

Хорошо, если эта мысль так или иначе прозвучит у ребят, если нет — можно специально обсудить это во время или после игры — в зависимости от ситуации.

### III этап. Рефлексивный (30–40 минут)

Когда ведущий видит, что сделки закончены, он предупреждает, что времени осталось 5 минут и у каждого есть последний шанс «построить себя идеального». После этого все рассаживаются на свои места.

**Ведущий.** *Основной этап нашей игры закончился. За 20 минут вам надо ответить на следующие вопросы:*

1. Сложно ли было играть? Что самое приятное и самое неприятное было в игре?
2. Представляли ли вы чётко перед началом обмена, какие качества хотите получить и от каких избавиться? Если нет, то когда это представление появилось?
3. Сильно ли изменился набор качеств по сравнению с первоначальным? Не жалеете ли вы о каких-то из своих качеств, которые обменяли?
4. Что изменилось в вашем представлении о себе? Что нового о себе вы узнали? Какие свои качества смогли увидеть по-другому?
5. Что нового вы узнали, поняли о других людях?
6. Как вы думаете — есть ли способ, не избавляясь от некоторого качества, сделать так, чтобы оно не так вам мешало? Нашли ли вы для себя в игре такой способ?
7. Смогли ли вы получить все качества, которые хотели? Что в окончательном портрете вас не устраивает?
8. Назовите как минимум одно качество, которое вы точно хотите иметь, но его по тем или иным причинам не удалось заполучить в ваш «портрет»? Почему вы не смогли его получить?
9. Как вы думаете, сможете ли вы реально стать таким человеком, каким вы стали в игре по своему желанию? Что для этого вам нужно сделать?

**Примечание для ведущего.** Проще будет, если вопросы будут напечатаны на листке и розданы каждому участнику игры.

После того как все ребята ответят на вопросы, проводится обсуждение по очереди с 1-го по 7-й вопрос. Обсуждение может быть организовано в зависимости от ситуации — каждый по кругу высказывает своё мнение или только желающие.

С ответов на 8-й и 9-й вопросы начинается заключительный этап игры.

[ 111 – 114 ]  
Педагогическая  
мастерская

118



Е. ЛЕПЕШОВА

«ТОРГ». ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА



#### IV этап. Заключительный (20 минут)

**Ведущий.** *Каждый из вас написал качество, которое он не смог получить в торгах. Что это за качество?*

Ребята называют несколько качеств.

*Почему не удалось получить их, как вы думаете?*

Ребята высказывают версии.

**Примечание для ведущего.** Чаще всего среди таких качеств оказываются уверенность в себе, целеустремлённость и другие качества, которых либо ни у кого нет, либо человек не захотел их отдавать.

Тогда ведущий говорит о том, что эти качества, пожалуй, одни из самых важных для достижения успеха в жизни и достать их таким лёгким путём невозможно.

**Ведущий.** *Что мы делаем, когда сумма денег так велика, что мы не можем взять её у кого-то или быстро заработать? Мы идём в банк за кредитом! Вот и вы сейчас должны пойти в банк и написать заявление на кредит. Что должно быть в этом заявлении?*

*Во-первых, вы должны доказать банку, что этот кредит вам действительно крайне необходим, иначе вы его не получите. То есть вы объясняете как можно убедительнее и конкретнее, зачем вам нужно это качество (например, уверенность), что и каким образом она позволит вам достичь. Желательно, чтобы вы очень конкретно описали нужное вам качество, возможно приведя в пример того или иного литературного или исторического персонажа, у которого оно было/есть.*

*Во-вторых, вы должны доказать банку свою платёжеспособность. В нашем случае — вы объясняете, что будете делать, чтобы заработать это качество (в чём участвовать, какие делать дела и т.д.), и описываете шаги, которые уже сделали на этом пути. То есть рисуете идеал, который себе построили, и рассказываете, что планируете сделать для его достижения.*

*Итак, приступайте к написанию заявления в банк. От того, как убедительно и конкретно вы опишете эти два пункта, будет зависеть ваша последняя удача или неудача в игре — получение кредита или отказ.*

Итак, ребята садятся и пишут заявление в банк в форме стандартного заявления с подписью в конце (причём пишут под копирку, чтобы было 2 экземпляра).

**Примечание для ведущего.** По сути, этот этап позволяет подростку простроить примерный план работы над собой. Он должен осознать, что для получения такого качества, как, например, ответственность, он должен браться за дело и доводить его до конца. А для получения такого качества, как уверенность, ему, возможно, придётся бороться со своей застенчивостью и усилием воли заставлять себя играть лидерские роли.

А может, он осознаёт необходимость работы с психологом для решения своих личностных проблем, которые мешают ему стать уверенным. Кто-то, вероятно, решит пойти на тренинг общения и т.д.

Суть этого этапа в том, чтобы каждый наметил себе определённый *свой* план и в этом смысле запустил процесс самоопределения и работы над собой. Форма заявления в банк позволяет сделать написание этого плана просто необходимым и для того, чтобы выиграть, — ведь кредит получит не каждый.

119

Журнал  
в журнале  
[ 123 - 140 ]





## СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

Заявления сдаются «в банк на рассмотрение» (отдаются ведущему). Игрокам говорится, что все заявления будут рассмотрены и вынесено решение по каждому — удовлетворить ли просьбу в кредите.

Ведущий ещё раз подчёркивает основания для принятия решения: насколько убедительно человек смог описать необходимость для него определённых качеств и насколько чётко он осознаёт, что нужно ему сделать для их получения. По сути, выясняется, смог ли человек глубоко поработать над собой...

Назначается встреча через неделю, где будут сообщены результаты.

**Примечание для ведущего.** Отсроченная встреча нужна специально, чтобы сработал ещё один эффект. Когда человек ждёт рассмотрения своего дела, он волей-неволей снова и снова думает, всё ли он хорошо написал. В нашем случае подросток имеет шансы ещё раз «прокрутить в мозгу» свою программу развития, осознав, чего он недописал-недопонял в тот момент.

По окончании 4-го этапа проводится краткая рефлексия всей игры. Каждый участник по кругу высказывается произвольно или на тему «Что мне дала эта игра?».

### V этап.

#### Отсроченный (30-минутная встреча через неделю)

На этой встрече каждый участник получает своё заявление, на котором написано заключение и объяснена причина того или иного решения «банка». После этого ведущий просит каждого подростка высказаться: насколько неожиданным было для него это решение банка и почему? Что происходило с ним за эту неделю? Какие ещё мысли появились после игры?

Возможны также одна или несколько встреч через 2–3 месяца, которые можно организовать в форме «отчёта за использование кредита». Получившие кредит могут рассказать, что сделано, а что нет и почему. Здесь можно дать возможность написать заявление на кредит тем, кто не получил его в первый раз.

#### Подготовительная работа:

1. Провести анкетирование среди учащихся, педагогов, родителей и их знакомых.
2. Провести конкурс рисунков «Книга будущего».
3. Обработать результаты анкет и конкурса, подготовить электронное сопровождение классного часа.
4. Пригласить на классный час школьного библиотекаря.

**Форма проведения:** Круглый стол.

#### Ход классного часа

**Учитель:** «Как можно дышать без дуновения мира, который струится из книг?» — недоумевал австрийский писатель Стефан Цвейг (1881–1942).

«Книги — это корабли мысли, странствующие по волнам времени и бережно несущие свой драгоценный груз от поколения к поколению», — утверждал английский философ Фрэнсис Бэкон.

«Книги — это переплетённые люди», — говорил русский педагог и писатель Антон Семёнович Макаренко.

«По-моему, лекции не имеют по сравнению с чтением никаких преимуществ, а во многом уступают ему», — считал он.

[ 111 – 114 ]  
Педагогическая  
мастерская

120