

# Психологический тренинг

**Игорь ВАЧКОВ**, заведующий лабораторией психологических проблем детей с нарушением развития и инвалидов Московского городского психолого-педагогического института, кандидат психологических наук

**Психотерапевтические занятия, тренинги, психодрама, занятия по телесно-ориентированной и гештальттерапии — всё это сфера профессиональных интересов психологов и психотерапевтов. Учитель, взаимодействуя со школьным психологом, может позаимствовать у него для работы с классом во внеурочное время некоторые игры, чтобы лучше узнать коллектив детей, их взаимоотношения, выявить «лидеров» и «отверженных», по-иному увидеть многих своих учеников.**

## Деловые игры для школьников

### Игра «Всемирный психологический конгресс»

Игра может быть использована в работе психолога со старшеклассниками специализированных психологических классов, а также с учащимися лицеев, колледжей, гимназий, в которых ведутся занятия по психологии.

Психологу следует спланировать на неё не менее двух с половиной часов.

#### **Подготовительный этап (самостоятельная работа учащихся).**

За одну-две недели до игры учащиеся делятся на пять команд. Каждая команда — это делегация на Всемирный психологический конгресс, представляющая один из основных подходов, например, к проблеме возрастной периодизации. Лучше всего ограничиться пятью концепциями по выбору самих учащихся. Рассмотрим ситуацию, когда выбираются подходы С. Холла, Ж.Ж. Пиаже, З. Фрейда, Э. Эриксона и Д.Б. Эльконина. Команды получают следующие названия: «биогенетики», «интеллектуалисты», «фрейдисты», «эриксонианцы» и «эльконинцы». Жеребьёвка определяет концепцию возрастной периодизации каждой команды.

Создаётся экспертная группа из трёх человек.

Каждая команда получает задания:

1. Подготовиться к выступлению на конгрессе и к ответам на возможные вопросы оппонентов (то есть ребята должны проработать концепцию, которую будут представлять).

2. Составить четыре вопроса к каждой делегации оппонентов (перед игрой напомнить детям основные положения каждой концепции возрастной периодизации). Вопросы должны быть следующих типов:

1) *вопрос на понимание* (нацелен на выяснение того, как оппоненты **понимают** тот или иной аспект защищаемой ими концепции, психологический феномен или явление, о которых говорится в этой концепции);

2) *вопрос на отношение* (направлен на выяснение того, как **относятся** оппоненты к тем или иным фактам, результатам экспериментов, проводимых учёными; взглядам какого-либо исследователя);

3) *вопрос-тест* (предназначен для **проверки знаний** оппонентов своей концепции; может быть сформулирован как: а) утвердительное предложение, с которым нужно либо согласиться, либо опровергнуть; б) прямой вопрос; в) два предложения, из которых нужно выбрать одно);

4) *вопрос-ловушка* (содержит в себе определённую провокацию, например, ссылку на несуществующего учёного, сознательную ошибку в послы, предложение выбора из двух заведомо ложных утверждений и т.д.; может быть представлен в форме любого вопроса трёх предыдущих типов).

К игре члены команд могут готовиться коллективно, встречаясь во внеучебное время, и самостоятельно, разрабатывая вопросы и подготавливая выступление на конгрессе.

#### **Ход игры.**

Инструкция ведущего:

— Приветствую всех делегатов Всемирного психологического конгресса, посвящённого проблемам возрастной периодизации психического развития! Здесь присутствуют последователи самых разных научных подходов. Все вы считаете, что именно ваша концепция является наиболее обоснованной и предлагаемая вами периодизация наилучшим образом отражает факты и закономерности развития психики человека. Свою точку зрения вам предстоит доказать в ходе научных дискуссий. В конце мы подведём итоги и сделаем выводы о том, чьи позиции оказались самыми убедительными и аргументированными. Оценивать вас будут квалифицированные эксперты. Выполнение заданий каждого этапа оценивается по четырёхбалльной системе. Итак, начинаем работу нашего конгресса.

*У каждого эксперта есть специальный бланк, который заполняется по ходу игры. Итоговые оценки по каждому этапу отражаются также на бланке, заранее подготовленном на доске или на планшете. Ведущий не вмешивается в работу экспертов, а только фиксирует итоговые оценки. Однако в сложных случаях или при очевидных ошибках экспертов ведущий может помочь, сделав необходимый комментарий или предложив свою точку зрения. Но окончательное решение принимают эксперты.*

#### **Первый этап**

работы связан с представлением каждой делегации своего подхода.

— Вам даётся две минуты, чтобы объявить девиз своей делегации. Девиз может быть шутивным или серьёзным; это может быть цитата из работ автора, чьей позиции вы придерживаетесь, или ваш собственный афоризм. Главное, чтобы он отражал сущность представляемой вами концепции.

*Каждая делегация хором произносит свой девиз. Этап оценивается сразу.*

#### **Второй этап**

— Теперь я, как председательствующий на заседании Всемирного психологического конгресса, предлагаю руководителям каждой делегации выступить с пятиминутной речью, в которой кратко изложить основные положения предлагаемой ими концепции возрастной периодизации. Желательно не только объяснить суть концепции, но и аргументированно доказать преимущества вашего подхода перед остальными.

*Порядок выступлений может определяться путём жеребьёвки или (что проще) местом расположения делегаций в зале заседаний. Для создания научной атмосферы можно применять обращения «уважаемые коллеги», «уважаемые оппоненты». Хорошо, если докладчики выходят к трибуне. Каждому выступающему соперники могут задавать уточняющие вопросы (не более четырёх) — но не из домашних «заготовок». Эксперты оценивают чёткость и ясность изложения каждого теоретического подхода, доказательность основных положений, находчивость при ответах.*

#### **Третий этап**

— Мы выслушали доклады руководителей делегаций и переходим к открытой дискуссии. Вы подготовили четыре вопроса разных типов каждой команде. Вам будет предоставлена возможность задать четыре вопроса — по одному каждой команде оппонентов. Для этого придётся отобрать из общего списка четыре вопроса разных типов. Посоветуйтесь и решите, кому вы зададите вопрос на понимание, кому — вопрос на отношение, кому достанется вопрос-тест, а кому — вопрос-ловушка. Оцениваться будут не только ответы оппонентов, но и ваши вопросы. Критерии вопросов — их корректность, соответствие предполагаемому типу, грамотность, чёткость формулировки, однозначность ответа. Разумеется, задавая вопрос, вы должны знать на него ответ. Если оппоненты не смогут ответить на него, вы сделаете сделать это сами.

*На обсуждение командам отводится не более десяти минут. Обсуждение вопросов и ответов является обучающим и способствует повторению и активной проработке материала.*

#### **Четвёртый этап**

— Итак, все делегации готовы к дискуссии. Первыми будут отвечать на вопросы оппонентов «биогенетики». Время на обсуждение вопросов в командах — две минуты. Вы имеете право пользоваться любой литературой, справочниками, учебниками. Но помните, что две минуты — небольшой срок. Иногда коллективное обсуждение более продуктивно, чем листание страниц. Разумеется, если вы знаете ответ, можете отвечать сразу. Также вы должны угадать тип заданного вопроса.

*Если время для проведения игры ограничено, можно сократить срок обдумывания ответа до одной минуты или тридцати секунд. Ведущему следует очень внимательно слушать вопросы, чтобы отклонить некорректные и предложить их переформулировку. После ответа представителя делегации ведущий обращается к команде, задавшей вопрос: «Удовлетворены ли вы ответом? Правильно ли определён тип вопроса?» При несогласии оппонентов им предоставляется возможность высказать свою точку зрения и дать свой ответ. Эксперты обязаны учитывать все возникающие нюансы при оценивании. Интересны ситуации с вопросами-ловушками. Иногда формулировки таких вопросов бывают настолько изящными, что отвечающая команда не замечает подвоха и с самым серьёзным видом отвечает, например, на такие вопросы: «Как известно, Лев Семёнович Выготский критиковал периодизацию Эльконина. С какими положениями этой периодизации он был не согласен?» или «Опыты Жана Пиаже, проведённые Максом Вертгеймером с пятилетними детьми, показали наличие у них сформированного репрезентативного интеллекта. Как вы относитесь к этим результатам?»*

Оценки этого этапа оглашаются после того, как делегация ответила на все вопросы. Затем на вопросы отвечает следующая команда.

#### **Пятый этап**

— Уважаемые участники Всемирного психологического конгресса! Наша научная дискуссия заканчивается, но я надеюсь на наше дальнейшее сотрудничество. Общаясь, мы получили новые знания, выслушали и обсудили разнообразные точки зрения по проблемам возрастной периодизации. Наши позиции могут во многом отличаться, но это не снижает взаимного уважения учёных друг к другу. Я предлагаю представителям каждой делегации выступить с комплиментами в адрес своих оппонентов (не больше пяти минут). Эти выступления также будут оцениваться. Время на подготовку — пять минут.

*Последнее задание оправданно, поскольку очень часто в игре накал страстей достигает критической точки, и участники начинают видеть в оппонентах не просто соперников, а даже личных врагов. Сказать комплимент — сложная процедура, а сказать его людям, чью позицию ты старательно опровергал, — сложно вдвойне. Но так как успешное выполнение этого задания может принести командам дополнительные баллы, участники стараются — сначала не очень искренне, а потом — весело и непринуждённо. Когда напряжение снято, ведущий может подводить итоги игры и называть победителей.*

По завершении следует обсудить результаты игры.

## **Игры, направленные на развитие навыков общения**

### **Игра «Мои ценности»**

Ведущий предлагает учащимся инструкцию: «Представьте себе, что вы находитесь в сокровищнице. Но в сундуках здесь хранится не золото и не драгоценные камни. Сюда каждый может положить то, что ему особенно дорого в жизни. Это может быть новый плеер, дружба с каким-то парнем или девушкой, мамина любовь, помощь всем нуждающимся, радость видеть благодарных тебе людей или что-то ещё. Запишите на карточках всё, что вам дорого, и распределите их по сундукам своей сокровищницы. Самый большой сундук — для самого дорогого. Сундуки размером поменьше — для менее дорогих вещей».

На плакате подготовлены специальные кармашки в виде сундуков разных размеров. Туда участники помещают свои карточки.

Затем следует общее обсуждение.

*Задание направлено на то, чтобы выяснить ценностные ориентации детей. После выполнения задания обязательно обсудите, что для детей особенно дорого. Не надо стыдить ребёнка, если проведённое им ранжирование ценностей не устраивает вас (например, любимая игрушка кажется ему дороже, чем бабушкино здоровье). Пусть это станет поводом для ваших размышлений в дальнейшем — для тактичной беседы с детьми о наиболее важных ценностях в жизни.*

### **Игра «Если бы наш класс был садом...»**

— Представьте себе, что наш класс — это сад. Все ребята в нём — трава, цветы, овощи, фрукты, деревья или даже скамейка под яблоней или домиком. Давайте пофантазируем, кем окажется в этом волшебном саду каждый из вас. Учитель подходит по очереди к детям, остальные называют свои ассоциации. Учителю нужно умело трансформировать возникающие обидные ассоциации в скрытые поощрения. Например: «Коля — это скамейка деревянная...» — «Да, он мог бы стать в этом саду скамейкой, прочной, способной быть опорой в минуту усталости и создающей уют в минуты отдыха, ведь он всегда готов помочь другим».

### **Игра «Школьные правила»**

Учитель предлагает детям придумать такие правила жизни в классе, которые они готовы соблюдать. Все предложения детей записываются на доске. Это могут быть простые правила (но зато сформулированные детьми!): не драться, не насмехаться, помогать друг другу в трудную минуту и т.п. Учитель может сам предложить в список правила, которые считает необходимыми. Эти правила также обсуждаются. Затем учитель предлагает детям сделать рисунок к каждому правилу (методика «пиктограмм»). Можно ограничиться только самыми важными. На следующий день устраивается взаимная проверка запомнившихся ребятами правил.

### **Игра «Бороться с недостатками? Развивать достоинства!»**

Игру следует проводить в подготовленной группе, члены которой уже участвовали в психологических тренингах и способны говорить о своих достоинствах и недостатках. Предлагаемый вариант является авторской модификацией игры.

Инструкция ведущего:

— У каждого человека есть недостатки, к которым он относится по-разному: борется с ними или принимает как естественную и гармоничную часть себя. Если рассмотреть слово «недостаток», то можно увидеть, что оно означает не «отрицательные стороны», «негативные качества», а то, чего нам недостаёт. Иными словами, фразу «я ленивый» можно произнести иначе: «мне не хватает трудолюбия». Или: «я робкий, застенчивый» легко переформулировать так: «мне не хватает уверенности в себе, решительности». Тогда становится ясно, что нужно развивать в себе. Это намного продуктивнее, чем бороться с негативными качествами. Предлагаю всем подумать минуту и выбрать недостаточно развитое у вас качество. Называть его вслух необязательно — покажите кивком головы, когда определитесь с ним.

Участники задумываются. Последняя фраза ведущего предназначена для ребят, не готовых к открытому самопредъявлению. Но, как показывает опыт, участники группы способны представить свои недостатки. После получения от всех невербальных сигналов о сделанном выборе ведущий продолжает:

— А теперь я прошу вас вспомнить любого сказочного героя, который обладает этим качеством в полной мере. Необязательно, чтобы это был положительный персонаж.

Ведущий может подсказать наиболее известных сказочных персонажей или, если возник такой вопрос, согласиться на выбор не сказочного, а литературного или киногероя.

— Итак, все ли выбрали для себя героя? Кому не удалось? Те, кто пока не сумел этого сделать, хотите ли получить помощь от группы?

Этот вопрос следует задать, поскольку вначале было обещано не разглашать вслух свои

недостатки. Получив согласие от участника, ведущий предлагает назвать недостающее качество, а все остальные участники перечисляют сказочных героев, обладающих этим недостатком. После того как все сделали выбор, по просьбе ведущего каждый называет свой персонаж. Разумеется, качество, на основании которого именно этому герою было отдано предпочтение, не объявляется. Ведущий может повторить названных героев:

— *Таким образом, у нас Лена — Золушка, Андрей — Карлсон, Таня — Снежная Королева, Марина — ещё одна Золушка...* (может быть совпадение выбранных героев). *А теперь разделитесь на несколько команд.*

Деление на команды проводится по расчёту номеров, по совпадению цветов в одежде или другим внешним признакам. Ведущий может сам распределить участников, исходя из тактических соображений и желания объединить в подгруппах детей, плохо общавшихся друг с другом. В каждой команде должно быть четыре-пять человек.

— *Вот теперь мы приступим к самому главному. Каждая команда — это театральная труппа, которая через двадцать минут покажет нам небольшой спектакль. Роли, которые вам предстоит играть, уже заданы. И ничего страшного, если в одной команде оказались две Золушки или три Кота Матроскина. Это даже интересно. Основная задача — создать спектакль, в котором ваш герой как можно ярче и чётче проявит то самое качество, за которое и был выбран вами. Тема спектакля...*

Ведущий определяет тему в зависимости от конкретной ситуации: «Новый год», «День знаний», «День рождения» или просто «Любовь». Возможно и соединение нескольких тем. Команды уходят готовить спектакли.

Ведущий должен заранее подготовить отдельные помещения для каждой команды, где никто не станет мешать участникам. Так как такие игры проводятся во внеурочное время, можно задействовать помещения соседних классов. Опыт показывает, что двадцати минут достаточно для создания очень ярких драматических произведений. Однако можно дать на подготовку и полчаса. Затем команды собираются в тренинговой комнате и в порядке, определённом жеребьёвкой, демонстрируют созданные спектакли. Обсуждение проводится только после показа всех спектаклей и организуется так: сначала задаются вопросы «актёрам» первой труппы, потом остальные участники высказывают своё мнение о спектакле. Затем переходят ко второй труппе и так далее.

Вопросы могут быть следующими:

- *Как вы создавали спектакль?*
- *Сложно было найти идею, объединяющую таких разных героев?*
- *Удалось ли каждому актёру не просто сыграть выбранного персонажа, но и продемонстрировать нужное качество?*
- *Какие чувства вы испытывали, играя героя, так не похожего на вас?*
- *Понравилось ли быть обладателем качества, которого, на ваш взгляд, вам недостаёт?*

Это упражнение ложится в основу обсуждения и осмысления участниками группы представлений о своих недостатках и достоинствах. Оно способствует развитию навыков рефлексии, уточнению Я-образа, выработке позитивного самоотношения. В конце игры уже никто не скрывает своих недостатков. Эффекты от игры могут быть разными: кто-то, опробовав новую роль и «примерив» непривычное для себя качество, вдруг понимает, что способен перенести эту роль в свою жизнь и на самом деле стать носителем положительного свойства, а кто-то неожиданно осознаёт, что выбранное им качество настолько чуждо ему, что мешает проявлению его подлинного Я, и откажется развивать его. Многие открывают для себя, что освоение новых ролей — это механизм развития личности.

## **Игра «Необитаемый остров: очередное путешествие»**

Игра хорошо известна специалистам в области психологических тренингов и всем, кто активно участвует в тренинговой работе. Чаще всего её используют как «разогревающую» процедуру, иногда — как упражнение, нацеленное на развитие навыков эффективного общения и умений действовать сообща. Однако потенциал игры значительно богаче. Усиливая

элемент драматизации, её можно превратить в эффективное средство осознания участниками своих целей и ценностей, для проявления социометрической структуры группы и социальных позиций её членов. Игру можно проводить с детьми с 7-го по 11-й класс.

— Представьте себе, что вся наша группа оказалась на большом океанском корабле, совершающем рейс через Атлантику. Путешествие было приятным и интересным. Однако в тропических широтах корабль попал в шторм. Положение осложнилось тем, что в трюме вспыхнул пожар, мгновенно распространившийся по всему судну. К счастью, со шлюпками проблем на корабле не было, но волею судьбы половина членов нашей группы оказалась в одной, а половина — в другой шлюпке.

В традиционном варианте игры никакого деления группы на две части не производится. В нашей модификации это необходимо по многим причинам, в частности, для усиления азартности и соревновательности. Поделить группу можно разными способами. Например, так. Ведущий быстро командует: «Встаньте те, кто сразу начнёт спасательные работы!» Первые двое, кто вскочил со своего места, объявляются руководителями спасательных работ. Каждому из них предлагается выбрать одного участника, которого он возьмёт в свою шлюпку. Выбранные участники по очереди выбирают следующих и так далее до тех пор, пока группа не окажется поделенной на две части. Если участников нечётное количество, то возникнет ситуация, когда кто-то один останется невостребованным. (Догадались, почему эта процедура имеет социометрический характер?) «Невостребованный» участник может почувствовать себя очень дискомфортно. Поэтому ведущий должен обратить ситуацию в позитивную, предложив лидерам двух групп поспорить о праве на этого последнего участника. Лидеры произносят краткий монолог, в котором доказывают, что в силу таких-то достоинств этот человек необходим именно в его шлюпке. После этого участник сам выбирает для себя команду. Участники обеих команд образуют два отдельных круга. Ведущий продолжает:

— *Штормовые волны разметали шлюпки и унесли их в разные стороны от места кораблекрушения. Целые сутки ураган не прекращался, а когда он утих, измученные люди увидели на горизонте землю. Обрадованные, они устремились к берегу, не подозревая о двух вещах: во-первых, о том, что перед ними острова, и, во-вторых, о скрытых под водой рифах. Обе шлюпки разлетелись в щепки от удара о каменные рифы, но до берега уже можно было добраться вплавь. Через некоторое время и та и другая команда ступили на твёрдую почву необитаемых островов. Увы, разных! Так случилось, что вы оказались в неизвестном для вас месте, потеряв плавательные средства и не имея ничего, кроме того, что находится в ваших карманах. Вам даётся пятнадцать минут, чтобы решить, что делать в такой ситуации и как вы проведёте на этих островах ближайшие сутки. Размеры острова, ландшафт, климат, растительный и животный мир и прочие обстоятельства вы можете определить сами.*

Участники обсуждают ситуацию. Ведущий обращает внимание на то, как организуется дискуссия, кто ею руководит, слушают ли ребята друг друга. Через пятнадцать минут представители каждой команды сообщают о результатах обсуждения. На этом этапе, как правило, сообщения не отличаются разнообразием: острова покрыты тропическими лесами, климат мягкий, опасных хищников нет, зато есть козы, вода и полно фруктов. «Робинзоны» активно изучают свои острова и старательно подают сигналы спасателям.

— *Ну что же, ваши острова оказались весьма комфортными. Однако день проходит за днём, а на морском горизонте не видно кораблей, а в небе не появляются ни самолёт, ни вертолёт. И вы догадываетесь, что острова оказались удалёнными от оживлённых морских и воздушных путей и, скорее всего, спасатели уже прекратили поиски пассажиров корабля, посчитав их погибшими. Прошёл месяц. Пребывание на острове затягивается и может оказаться гораздо более долгим, чем вы предполагали. Надо как-то обустроиваться. Итак, что вы предпринимаете? Обсуждение!*

На каждом этапе на обсуждение выделяется до пятнадцати минут. Если группы вырабатывают своё решение быстрее, то они сообщают об этом ведущему.

На этой стадии происходит более глубокое погружение в игровую реальность. Опреде-

ляется смысл жизни на острове, предлагаются разнообразные способы добывания пищи и организации досуга (например, можно создавать кружки художественной самодеятельности). После сообщений каждой группы о своей жизни на острове ведущий может задать следующие вопросы:

- *Как вы строите отношения друг с другом?*
- *Есть ли у вас вождь, лидер? Кто он?*
- *Каким образом вы решаете наиболее сложные вопросы вашей жизни?*
- *Как происходит разделение труда, обязанностей? Кто за что отвечает? И т.д.*

Участники групп начинают проектировать новое общество, создавая его по тем законам, которые они считают правильными и необходимыми.

— *Итак, вы вполне обжились на острове, наладили свой быт. А между тем прошло два года... И однажды волны прибоя вынесли на берег остов небольшой яхты. Вероятно, она пострадала во время шторма, потому что восстановлению не подлежала. Однако в ней чудом сохранился отсек, где лежали плотницкие инструменты — топоры, пилы, гвозди и прочее, а кроме того, вы обнаружили на яхте пустую бутылку. Последняя находка породила у вас идею отправить письмо, доверив его волнам, и сообщить людям о том, что вы живы и здоровы. Пожалуйста, напишите письмо, которое вы положите в эту бутылку. Напоминаю, что координат своего острова вы не знаете.*

Участники сочиняют письма, часто проявляя изобретательность в способах описания местоположения своего острова и с юмором рассказывая о своей жизни. Любопытно, что уже на этом этапе, как правило, кто-нибудь говорит о том, что возвращаться на «большую землю» не очень-то и хочется... Письма зачитываются вслух.

— *Письмо отправлено. Но ведь теперь у вас появились плотницкие инструменты. Что вы с ними будете делать? Воспользуетесь ли этим подарком судьбы?*

Посоветовавшись, команды решают строить плот и на нём добираться до материка. С этого момента сценарии развития событий на двух островах могут существенно различаться. Дело в том, что часть какой-то команды решает отправиться в рискованное плавание на плоту, а часть воспротивится этой идее. В другой команде, возможно, такого раскола не происходит, и она едина в своём решении — плыть или не плыть. Если на островах кто-то остался, ведущий даёт новую вводную:

— *Через некоторое время очень далеко на горизонте вы увидели силуэт большого корабля. Но он прошёл мимо, и люди на нём не заметили подаваемых вами отчаянных сигналов. Через сутки к берегу прибило маленький одноместный катер. Он был абсолютно новенький, с полным баком бензина. По-видимому, его случайно обронили с борта проходившего ранее корабля, а может быть, его смыло волной. Так или иначе у вас появился ещё один шанс. Воспользуетесь ли вы им и как?*

Это один из самых интересных моментов в игре. Участники быстро приходят к мысли, что отправиться на поиски земли на маленьком одноместном катере — занятие очень рискованное. Если бензин закончится раньше, чем встретится земля, то храбрец-одиночка вынужден будет дрейфовать по бескрайнему океану, пока не умрёт от голода и жажды. Кто решится на это? Драматический выбор. Почти всегда находятся дети, готовые к самопожертвованию. (Некоторые предлагают компромиссный вариант: искать землю до тех пор, пока бак не опустеет наполовину, после этого возвращаться — впрочем, риск всё равно остаётся.) С этого момента возникает необходимость инструктировать жителей каждого из островов. Опытный ведущий может придумать собственные ходы. Предлагаю несколько возможных вариантов (при любом из них участники обязательно должны принять какое-то решение).

1) Если кто-то уплыл на плоту. *Вы не успели удалиться от острова, как увидели движущееся к вам судно. Ваши крики услышаны, не прошло и нескольких минут, как вы уже подняты на борт. Радость переполняла вас, вы рассказывали капитану о годах, проведённых на острове, просили его забрать с острова ваших товарищей. Капитан согласился. Однако радость ваша оказалась, увы, преждевременной: это было судно современных пиратов-работорговцев. Указав путь к острову, вы превратили в пленников и ваших друзей.*

*Между тем, как это бывает свойственно жестоким людям, капитан пиратов вдруг проявил сентиментальность. Приняв во внимание пережитые вами злоключения, он решил сделать благородный жест и оставить всех на острове, кроме двоих, которых он заберёт с собой, чтобы продать наркодельцам для работы на маковых плантациях. Этим двоим предстоит до утра выбрать вам. Решайте, как быть в такой ситуации!*

2) Если все остались на острове. Однажды утром вы увидели входящее в бухту острова судно. Вы не поверили своим глазам: наконец-то сбылась ваша мечта о встрече с людьми. Вы бросились к берегу навстречу отошедшей от корабля шлюпке. Как только шлюпка причалила, вы бросились к морякам и стали взахлёб рассказывать о своей судьбе...

Далее события с пиратами-работорговцами повторяются.

Снова возникает ситуация драматического выбора. Иногда появляются добровольцы, готовые пожертвовать собой для спасения остальных, — это связано с их уверенностью, что они смогут бежать из плена. Бывает, что ребята решают сдать пиратам вместе. Возможен и вариант, когда они приходят к мысли вступить с пиратами в бой. Ведущий не вмешивается и не комментирует происходящее, однако ему предстоит придумывать дальнейшие сюжетные ходы в игре.

1) Если все участники группы становятся пленниками пиратов. *Капитан закрыл вас в трюме, и судно отправилось в море. Спустя некоторое время наверху что-то произошло. Загремели выстрелы. Пиратское судно догнали полицейские катера. Не зная о том, что у пиратов есть пленники, полицейские открыли по кораблю огонь. В трюме вспыхнул пожар, но в результате попадания снаряда образовалась пробоина в потолке. Через узкое отверстие можно выбраться на палубу. Но огонь полыхает вовсю. Неизвестно, все ли успеют уйти из горящего помещения. Тот, кому удастся выбраться первым, спасётся, у других таких шансов меньше. Как вы будете спасаться, в каком порядке?*

2) В случае, если есть двое добровольцев, которых отдают пиратам, или если участники решают вступить с пиратами в схватку (вариант — спрятаться в укромном уголке острова), то основные события разворачиваются на острове. *Вы укрылись от врагов в пещере. Но вот незадача: именно в этот момент внезапно началось извержение вулкана, сопровождающееся мощными подземными толчками, от которых стали рушиться своды пещеры. Камнями почти завалило вход — осталось только небольшое отверстие, в которое едва можно протиснуться. В любую минуту пещера обвалится и вы все можете погибнуть. Тот, кто окажется первым у выхода, спасётся, у остальных таких шансов меньше. Решайте, как вы будете выбираться, в каком порядке?*

Очевидно сходство возникающих ситуаций, которые провоцируют выбор — социометрический (когда ребёнок выбирает, опираясь на коллективное мнение) и моральный. То, как поведут себя участники группы, во многом отразит систему отношений, возникших между ними, и высветит многие жизненные ценности и ориентации ребят. По окончании игры следует подробно обсудить чувства и мысли ребят, все высказанные предложения и те критерии, на которые они опирались при выборе своего поведения.

Эта ситуация является кульминационной. Затем переходят к следующему этапу игры и её обсуждению.

— *Вам всем удалось выбраться на палубу (или из пещеры). И вы сразу увидели приближающихся к вам вооружённых людей. Но не стоит пугаться: это полицейские из специального отдела по борьбе с наркомафией и российские моряки. Эти люди появились не случайно: в открытом море они встретили плот, на котором плыли ваши друзья (одноместный катер, на котором отправился за помощью N), и узнали о постигших вас злоключениях. Через несколько дней вы уже были дома.*

Ведущему важно не забыть всех персонажей и «вернуть» их домой тем или иным образом.

После поздравлений следует перейти к обсуждению игры.

- *Довольны ли вы пережитыми приключениями?*
- *Какие эпизоды игры оказались для вас наиболее интересными?*

- *В каких ситуациях вам было особенно трудно принять решение?*
- *Удовлетворяли ли вас решения, к которым приходила группа?*
- *Почему вы решились (не решились) отправиться в плавание на плоту (на одноместном катере)?*
  - *Почему это рискнул сделать N?*
  - *Что вы чувствовали, когда оказались в ситуации выбора: кого принести в жертву пиратам?*
    - *Легко ли вы согласились с местом, которое вам отвели в очереди к спасению во время пожара (землетрясения)?*
    - *Проявляли ли вы сами активность во время жизни на острове и других событий или предпочитали следовать за лидерами?*
    - *Кто был лидером? Почему? Было ли ему дано это право группой или он сам взял инициативу в свои руки? И т.д.*

Игра может занять более двух часов. Однако не следует экономить время на обсуждении. Оно должно быть подробным и многосторонним.