**Игра-тренинг «Ночь триффидов»**

«Ночь триффидов" – это ролевая игра, основанная на человеческом воображении, созданная по мотивам произведения Джона Уиндема "День триффидов". Это игра-тренинг, направленная на командообразование детского коллектива, выявление лидера в группе и решение важных социальных вопросов в коллективе. Игру-тренинг интереснее проводить в малознакомом коллективе. Игра позволяет глубже заглянуть внутрь себя, способствует сближению малознакомых людей и является психологическим тренингом на доверие.

Цель и задачи игры

Цель: проведение досугового мероприятия для подростков с элементами психодиагностики через погружение в экстремально-условную среду выживания индивидуумов.

Задачи:

1. Развитие у участников стратегического мышления.

2. Проверка личностных качеств в условиях, безопасно имитирующих экстремальное выживание.

3. Выявление лидера в группе.

4. Улучшение навыков командной работы у участников тренинга.

Игровая территория

Игровая территория - это условно замкнутое пространство, где ведутся игровые действия. Школьный зал, освобожденный от столов и стульев, или несколько кабинетов.

Игра-тренинг "Ночь триффидов" проводится в темном помещении, можно занавесить источники света. Необходимо смоделировать ситуацию «человека, внезапно лишенного зрения». Игроки должны полагаться лишь на слух, осязание, интуицию и друг друга. Игра длится 1,5 - 3 часа.

Рекомендации по проведению игры-тренинга

1. Игра не предназначена для младшего и среднего школьного возраста.

2. Проблема "предателя" - очень серьезная проблема, и важно чтобы "кандидата в Предатели" не затравили в игре и после игры.

3. Помощники на игре существуют для того, чтобы контролировать ситуацию - предотвращать кризисные моменты: травмоопасные свалки; попытки удержать "предателя"; блокировка скоплением игроков входа в игровое помещение.

4. Важно зафиксировать отношение к игре игроков не только непосредственно сразу после игры, но и спустя некоторое время.

Игровой реквизит

- тканевые повязки из плотного материала (по кол-ву участников);

- два фонарика;

- пара свечей;

- 0,5 литровая бутылка с шипучей газированной водой, на которой написано "Н2О"

- ключ;

- шляпа или другой головной убор;

- плакат 1 метр на 0, 5 метра с надписью "Если ты глазной врач - земляне победили и скоро ты вернешь им зрение. Если же нет - скоро Земля будет завоевана инопланетянами, а ты получишь почетное звание генерала-предателя";

- саквояж с хирургическими инструментами (мензурки, баночки, леденцы);

- магнитофон со специально подобранными записями, нагнетающими атмосферу ужаса и безысходности;

-скотч.

За пределами игровой территории необходимо оборудовать пристанище, или штаб квартиру Инопланетян. Это может быть комната, изолированная от игровой территории. В ней должны находиться кресло, стол, несколько стульев, ваза с широким горлышком (двух-или-трехлитровая стеклянная банка). Сюда по ходу игры отводятся похищенные инопланетянами игроки.

Роли

- Мастер;

- Наблюдатели-помощники (2-3 человека);

- Звукорежиссер;

- Психолог (специалист психолог для психологического сопровождения);

- Доктор (назначаем сами);

- Игроки: "ослепленные".

Работа с игроками

Игровые приготовления лучше начать заранее. Игроков следует предупредить о том, что они на несколько часов будут задействованы в игре (не лишними будут рекомендации заранее посетить до игры туалетные комнаты). Все игроки сначала находятся в освещенной комнате и друг за дружкой должны проследовать через темный коридор в комнату для коллективных собраний, немного освещенную свечами. Ребята должны сесть на ковер, образовав живой круг.

Включается фонограмма, специально подобранная для начала игры. Игрокам предлагается передавать друг другу зажженную свечку, акцентировав свое внимание на пламени. После того, как в атмосфере полной тишины, свечка возвращается к началу цепочки.

 Слово берёт Мастер:

- Ребята, кто-нибудь из вас знаком с романом английского писателя Джона Уиндема "День Триффидов"?

 Ребята обсуждают сюжет книги или фильма. В романе Джона Уиндема "День Триффидов" описано необычное космическое явление - дождь из сверкающих метеоритов, сгорающих в верхних слоях атмосферы. Все на Земле прильнули к окнам своих домов, к окулярам телескопов и биноклей - никто не хотел пропустить необычного зрелища, такого раньше еще не было! Яркие вспышки метеоров чудесно переплетаются в звездном небе… До тех пор, пока все, наблюдавшие это зрелище, не слепнут…

Мастер продолжает:

- Представьте, что именно вы и есть наблюдатели этого атмосферного явления, а пламя свечки условно и есть таинственные небесные вспышки. Сейчас я расскажу вам правила игры, которые следует выполнять неукоснительно.

Включается фонограмма - убыстряющаяся, тревожная музыка.

Мастер объясняет 6 правил игры.

Правила игры

1) Объяснить, где находится игровая территория, и где нельзя находиться во время игры.

2) Повязки на глазах снимать категорически воспрещается, так как игра ведется на честность.

3) Передвигаться по игровой территории можно вдоль стен, взявшись за руки или как удобно.

4) Запрещено подглядывать сквозь приспущенную повязку.

5) Если кому-то из игроков на голову надевается шляпа, человек парализован - стоит на месте, теряет дар речи и полностью подчиняется приказам Мастера. Когда шляпа снята - можно говорить.

6) За выполнением правил игроками будут следить наблюдатели.

После объяснения правил, необходимо дать сигнал наблюдателям, которые должны надеть ребятам повязки на глаза. Имейте в виду, что сильно сдавливать глазную область нельзя, повязка должна сидеть свободно, закрывая обзор, но, в то же время, не спадать. Игроки предупреждаются о том, что за всеми их действиями будут следить наблюдатели.

Игрокам сообщается, что их самая главная задача - просто найти Доктора, который, возможно, сможет вернуть им зрение. Доктора следует искать следующим образом: настоящий доктор откликнется на вопрос:

- Ты доктор? Пока объясняются правила, наблюдатели крепят плакат с надписью на стену, чуть выше уровня глаз самого высокого игрока и окончательно отключают все источники света на игровой территории.

Первый этап игры-тренинга

Ребят следует разделить на несколько групп и вереницей развести по игровой территории, напоминая, что только настоящий доктор откликнется на вопрос, направленный к нему непосредственно. После того, как игроки будут расставлены по территории, подается заранее обговоренный условный сигнал начала игры. Это может быть громкая голосовая команда, школьный звонок, грохот барабана, звон будильника или что угодно. Именно с сигналом начала игры начинают действовать правила "Ночи Триффидов".

В условиях "тотального ослепления" игроки сначала будут вести себя скованно. Все будет казаться немного несерьезным, до тех пор, пока все игроки не начнут передвигаться. Первые 15 минут они будут сталкиваться друг с другом, вслушиваться, задавать вопрос про доктора и выбирать варианты передвижения.

Варианты движения могут быть разными:

- В ходе "движения" сначала отыскивают друзей, такие группы предпочитают держаться за руки.

- Это могут быть двойки-тройки из лидеров группы.

- Смешанные тройки и более - лидер + остальные.

- Неприсоединившиеся одиночки.

Группы передвигаются, держась за руки или ориентируясь по стенам. Организаторам желательно избегать случайных контактов с игроками, если что - предупреждайте, что вы Организатор. После того как произойдет некоторая адаптация к отсутствию света, сформированные социальные группы начнут искать Доктора, задавая вопросы другим группам.

Игровому Доктору следует подождать момента адаптации игроков к моделируемой "слепоте" и, после того как он почувствует, что все игроки уже опрошены, необходимо "подвернуться" под руку одной из групп. Слепому доктору необходимо привлечь к себе внимание всех игроков и устроить нечто, напоминающее собрание (собрать вокруг себя как можно больше игроков).

Игроки думают, что игра уже сыграна, но тут начинается самое интересное!

Рассказ о строении глаза: "Знаете ли вы, как устроен человеческий глаз? Его внешняя поверхность состоит из роговицы, прозрачного окошка, через которое видна диафрагма. Диафрагма может быть разных цветов и в центре пронзена зрачком. Позади зрачка, расширяющегося в темноте и сжимающегося на свету, находится структура размером с чечевичное зерно. Это хрусталик глаза. Работу хрусталика можно сравнить с самонастраивающимся фотоаппаратом: он позволяет видеть хорошо как далеко, так и вблизи. Позади хрусталика расположена сетчатая оболочка, которая выстилает внутреннюю поверхность глаза. Через оптический нерв информация идет в мозг. Эластичность глазных мускул позволяет глазам адаптироваться. Это явление называется конвергенцией. Мой многолетний опыт в области микрохирургии глаза позволяет мне поставить определенный диагноз, сопоставив все известные случаи наступления слепоты. Чтобы зрение было абсолютно четким, необходимо, чтобы линзы роговицы и хрусталика передавали увиденное изображение на поверхность сетчатки. Возможно, что наблюдаемое нами атмосферное явление вызвало помутнение хрусталика, что привело к катаракте и, как следствие, наступила полная слепота. Однако, наш случай не безнадежен. Если бы у меня был зрячий ассистент и мой саквояж с инструментами, утерянный во время паники, я мог бы сделать операцию, и, возможно, вернул бы нам зрение".

Доктору, который оказывается профессором медицины в области микрохирургии глаза, необходимо в игровой форме общаться со слепыми. После того, как рассказ об особенностях человеческого глаза завершен, необходимо логично объяснить влияние вредоносного излучения на сетчатку глаза и всем игрокам объяснить, что, будучи слепым, доктор ничего не сможет сделать для своих "пациентов" без зрячего ассистента и саквояжа с медпрепаратами и хирургическим инструментом. Во время лекции доктора в один из углов игровой территории ставится саквояж.

Доктор сообщает, что нужно для начала найти:

- Его саквояж, утерянный в давке;

- Зрячего ассистента.

Игроки начинают обследование игровой территории в поисках саквояжа Доктора.

Как правило, к этому времени группы уже определились с типом социальной организации. Это может быть:

- хаотическое движение;

- создание "мозга" и коллективно-комплексной системы общения.

Особенно это проявится в дальнейших действиях игроков.

Находится саквояж и передается Доктору. Теперь проблема упирается в Зрячего Ассистента. Ребята уверены, что зрячих среди них нет, и они скованы границами игровой территории. Здесь начинается второй этап игры.

Второй этап игры-тренинга

На втором этапе игры к делу подключаются наблюдатели, до этого лишь контролировавшие передвижение игроков и следившие за соблюдением правил игры и техники безопасности.

Дальнейшее развитие игры упирается в поиск ассистента. Понятное дело, что никакого ассистента быть не может. Ведь это слишком просто. Как только найден саквояж, на арене появляется Тайная Третья Сила, роль которой играют организаторы игры. Из игроков выбирается кандидат на похищение. Игроку надевается на голову шляпа (см. Правила) и шепчется на ухо, что он парализован. Затем его аккуратно выводят или выносят из пределов игрового пространства. Такого игрока называем Первым Похищенным. В нашем случае, мы сопровождали игрока в другой кабинет.

Затем необходимо объяснить дальнейшее развитие сюжета. Организаторы игры перевоплощаются в некую Третью Силу, которая хочет помочь землянам, но не может вмешиваться. Из Мастеров выбирается Главный Представитель Силы, который будет общаться с несколькими похищенными при помощи вазы или стеклянного сосуда, также дающего эффект усиления голоса, придания ему иного оттенка звучания. Похищенных следует сопровождать, взяв под руки. Первый Похищенный вводится в специальную комнату - штаб, находящуюся за пределами игровой территории, где Главный Представитель сообщает ему следующую информацию: «Тебя похитила третья сила, которая желает помочь, но не может вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне, сначала ослепившие людей. Среди людей есть предатель, его нужно найти».

Разговор с похищенным следует вести на серьезных нотах, попросив передать эту информацию всем землянам. Настаивайте на том, чтобы Похищенный повторил вам сказанное. После этого отведите Похищенного на игровую территорию. Как искать ассистента, к тому же и зрячего, там никто не знает. В этот момент появляется Похищенный и, привлекая внимание, сообщает услышанное им. Возможно, игра пойдет по пути поиска предателя. Возможно дублирование информации для Похищенных, если она не производит желаемого эффекта.

Как вы понимаете, предатель - это ложь. Нет никакого предателя. Но есть знание того, что где-то Враг, Предатель. Эта модель вводится в игру с целью отследить, как отреагируют игроки на эту линию. Либо не придадут значения (все-таки слепые!), либо выберут самого нелюбимого, неавторитетного человека в игре и начнут бездоказательную травлю. Так или иначе, эта часть игры пройдет под знаком «Нас атакуют инопланетяне. Что делать?»

Тем временем Сила похищает второго игрока. Второй Похищенный также отводится в пристанище, где его спрашивают: «Нашли ли предателя?» Также ему сообщается, что: «Тебя похитила третья сила, которая желает помочь, но не может вмешиваться. Землю пытаются захватить инопланетяне. Там, откуда тебя похитили, находится ключ к спасению».

На одну из стен - на уровне груди, мы крепим с помощью скотча пластиковую бутылку с газированной водой. Можно поставить бутылку с водой кому-либо под ноги.

Второй Похищенный должен быть так же транспортирован на игровую территорию, где стоит перед выбором: сообщить ли все о ключе к спасению, либо самому отыскать его.

Третьему Похищенному таким же образом сообщается: «Ключ к спасению - это Н20».

Следующий похищенный получает последнюю информацию: «Ключ способен вернуть зрение только одному землянину. Для этого достаточно его отыскать и сделать глоток инопланетянского снадобья».

Отслеживаем поступки последнего Похищенного. Слова "глоток инопланетянского снадобья" определяют, что ключ - это бутылка с водой.

Третий этап игры-тренинга

Наблюдаем за поведением игроков: в нашем случае, Похищенный нашел доктора и решил вернуть зрение именно ему, чтобы тот вылечил остальных. Возможно, что игроки поступят правильно, согласно запрограммированному нравственному выбору, то есть поделятся информацией со всеми, определят приоритеты - кого следует сделать зрячим в первую очередь. Если участники зададут вопрос: "Если кто-либо выпьет снадобье - сможет ли он стать зрячим ассистентом?", следует ответить: "Ни в коем случае. Ведь без медицинского образования можно только навредить человеку".

Как только будет найден Ключ, определится претендент на восстановление зрения, и сделан первый глоток, наступает конец игры. Один из организаторов игры, зафиксировав момент открытия Ключа и первого глотка, снимает повязку с глаз претендента на восстановление зрения. Как только повязка снята - игроку возвращено зрение. Необходимо фонариком осветить плакат, чтобы вернувший зрение прочитал финальные строки и оценил свой поступок. Фоном включается торжественная музыка, извещающая о конце игры.

 Окончание игры-тренинга

Суть игрового моделирования условно-экстремальной среды сводится к одному: научиться принимать решения и совершать поступки ради выживания всех, а не одного. То есть, логично представить, что доктор, вернувший себе зрение, с помощью инструментов сможет вернуть способность видеть и остальным. И это есть логичный, положительный, обдуманный шаг. Лишившись привычного способа отражения мира - зрения, - человек может доверять только своей сенсорике и сознанию. Потеряна возможность видеть, но никак - не думать. Таким образом, игроки попадают в стрессовую ситуацию, в условиях которой надо не паниковать, а принимать совместные решения, искать формы организации деятельности, разделения функций.

Конец игры предполагает два финала: порабощение, вследствие предательства и спасение через умение приспособиться к окружающей среде и ее условиям, принять логичное верное решения на благо всех пострадавших.

 Рефлексия

Ни в коем случае нельзя резко включать свет, заканчивая игру. Зажгите свечу, усадите игроков в круг и устройте обсуждение игры. Если принято правильное решение, зрячему доктору необходимо собрать в круг всех игроков и по очереди снять с каждого повязку. Если зрячим стал не тот человек - повязки сразу не снимаются, и Мастера объясняют игрокам, что они навсегда остались слепыми и вскоре станут рабами инопланетян. Только после этого можно снять повязки и устроить обсуждение под расслабляющую медитативную музыку. После этого зажигается свет, акцентируется внимание на том, "как это прекрасно видеть!" и устраивается любое мероприятие - дискотека или чаепитие.

Это игра-тренинг на лидерские качества, умение взаимодействовать и работать в команде. Игра с элементами психодиагностики через погружение в экстремально-условную среду выживания. Во время игры ребятам представилась возможность вообразить себя совершенно другим человеком, погрузившись в атмосферу мира, придуманного Джоном Уиндемом, отстраниться от реальности, забыть о проблемах и замечательно провести время. Кроме того, игра дает материал для дальнейшего самоанализа. Участники переоценивают многие вещи в своей жизни.