



А.В. Енин

# «Вредные игры»: плюс и минус «Провокативная педагогика»: основы теории и практики (публикуется в сокращенном виде)

**Енин Алексей Владимирович** — кандидат педагогических наук, доцент, член-корреспондент Академии педагогических и социальных наук РФ.

По образованию — журналист, филолог (ВГУ), педагог (аспирантура МГПУ), психолог (ВИИС).

Художественный руководитель и ведущий Новой Молодежной Лиги «Область КВН». Организатор и руководитель проектов КВН: «Здорово! Образ жизни!» (совместно с Управлением федеральной службы наркоконтроля по Воронежской области), «Молодежь и всё такое» (совместно с Коммуникативным центром ВГУ); профильных лагерных смен «Веселое море», «Территория юмора» (школа актива КВН, Черное море; совместно с ГУ «Центр игровых технологий»).

Автор более 90 научно-методических, учебных и практических пособий, посвященных вопросам воспитания, психологии, провокативной педагогики.

Продолжение. Начало в «Вестнике практической психологии образования» № 3, 4 за 2010 год и №1 за 2011 год.

Представленная книга является продолжением исследовательской темы автора, где основными составляющими выступают понятия «отрицательная социализация», «провокативная педагогика», «вредные игры» и др. Среди ранее опубликованных, иллюстрирующих заявленную тему, можно назвать «Игры быстрого приготовления» (2004), «Основы провокативной педагогики. Вредные игры» (2006), «Такая серьезная сказка» (2006), «Психология личности: диагностика» и «Социальная психология: диагностика личности и коллектива» (2007), «Десять мифов о **вреде** наркотиков» (2008) и даже зарубежное издание «Настільна книга вожатого табору відпочинку» (2008). Эта проблематика была представлена и в ведущих педагогических журналах: «Народное образование» (2006) («Вредные игры и их воспитательное значение»), «Школьные технологии» (2006) («Конструирование игровых сценариев»), «Воспитательная работа в школе» (2006) («Проект «Анти-лидер»»), «Педагогика» (2007) («Отрицательная социализация как фактор позитивной самореализации личности»), «Известия АПСН» (2008) («Технология «провокативной педагогики» как условие социальной адаптации подростков»), «Сибирский педагогический журнал» (2008) («Философские и психологические аспекты «провокативной педагогики»») и др.

## ГЛАВА 2. «ВРЕДНЫЕ ИГРЫ»: ПРАКТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### §2. «Провокативные игры».

#### Методика организации «провокативных игр»

##### «День гадостей»

Мы проводим эту игру, ставшую уже традиционной, на нашей экспериментальной площадке в детском оздоровительном лагере на Черном море.

Туда летом каждые 10 дней приезжают учащиеся воронежских школ. На 3—4-й день заезда мы и проводим «День гадостей». К нам приезжают в поток по 50 человек, и пока мы к ним привыкнем, запомним (начальник смены и воспитатели) — детям уже пора разъезжаться. И многие наши воспитанники этим пользуются. Поэтому эта игра для нас очень важна. Основная задача ее — втя-

нуть детей в естественные проявления своих потребностей (явных или скрытых) и смягчить действие отрицательных потребностей в будущем.

Утром на линейке мы приветствуем друг друга, называем дату, ожидаемую погоду, решаем режимные моменты и объявляем тему дня: «А сегодня у нас тематический день — “День гадостей”». Дети моментально просыпаются и удивленно переспрашивают:

- День радости?
- Нет. День гадости.
- Это че это такое?
- А можно гадости делать.
- Какие гадости?
- Любые.
- И эти можно?
- Можно.
- И вот эти?
- И эти.
- И такие?
- Можно.
- Во! И Вам можно?
- Можно. Только учтите, что я тоже в эту игру играю.

— А! Это другое дело!

Короче, разрешается делать все. Любые гадости. Мало того, кто больше сделает «гадостей» и интереснее их преподнесет, тот получает в процессе игры от организаторов наградные красные жетоны. Детям, набравшим наибольшее количество жетонов по итогам дня, на вечерней линейке вручаются разнообразные призы: сувениры, сладкие призы, медали: «За жадность», «За коварство», «За злодейство» и т. п.

Конечно, педагог, организующий это мероприятие, здорово рискует. Но ни одна другая форма работы с детьми в условиях краткосрочного лагеря не дает такого молниеносного и потрясающего эффекта. Игра стоит свеч: по итогам дня мы набираем уникальную коллекцию положительных эффектов. Судите сами.

*Первое.* Всего за один день мы узнали «кто есть кто?» Кто на что способен? У кого «крышу сносит» (и насколько) и у кого нет. Автоматически выделяются неформальные лидеры (которые обычно 10 дней прячутся, реализовывая свои потребности исподтишка). Дети самостоятельно группируются в «стайки», стихийно организованные, но созданные по интуитивному желанию «быть вместе» в минуты опасности, мгновенно определяются общие интересы, хобби, желания, стремления, мотивы поведения, схожесть психических структур (или их различия), ведущая к органической взаимодополняемости. Кроме того, в этих группах более эффективно срабатывает инстинкт самосохранения — в «сво-

ей стае» легче «обороняться». В ситуации, когда «все можно», дети свободно реализуют свою подсознательную фантазию. У них первый раз в жизни свободно реализуются потребности, приобретается уникальный опыт самостоятельного противодействия жизненным трудностям.

*Второе.* За один день у детей снимается стресс, накопленный многодневным ожиданием путешествия, «езды в неизвестное», суточным переездом, насыщением необычными впечатлениями и новыми днями необычного места, непривычного общества. Как правило, эти дни на «новом месте» сопровождаются естественными негативными физиологическими реакциями организма: нервными и желудочными расстройствами, изменением гормонального фона, перевозбуждением и т. д. У детей могут возникнуть немотивированные страхи перед неизвестным.

*Третье.* Первый раз в жизни на практике дети понимают, что если они кому-нибудь сделают гадость, то она вернется к ним, в сотни раз усиленная. И самые продвинутые дети — нонконформисты в самом ярком своем проявлении — в этот день делают все назло и поступают наоборот: они не придумывают «гадости», а совершают хорошие поступки. Многие из них это делают без принуждения первый раз в жизни и получают от этого удовольствие! Искренне! И у них в подсознание заносится мысль о том, что, оказывается, хорошие поступки делать приятно! И даже полезно!

*Четвертое.* Дети делают «гадости» целый день и поэтому уже оставшуюся неделю они их не делают. Фантазии не хватает! (Это тебе не взрослые, которые могут фантазировать на эту тему всю жизнь!)

И самое интересное — *пятое* — происходит на вечерней линейке подведения итогов дня. Мы стоим в кругу, глаза в глаза, самые «активные» получают свои призы. Сначала с удовольствием разглядывая подарки. А потом они смотрят в глаза остальных и понимают, что именно они и остались в дураках. Потому что в этой игре выигрывает тот, кто ничего не получил ...

И эти дети потом целых 7 дней стараются реабилитироваться перед всеми (мы не такие — мы хорошие!), стараются сделать максимально много добрых поступков за оставшиеся дни и изменить мнение окружающих о себе. А это уже — урок. Это — жизненный опыт.

*В этой игре есть еще одна маленькая тонкость. Меня обычно спрашивают: «Не боюсь ли я все разрешать? Как не выйти за границы дозволенного? Какие “гадости” допустимы и как это объяснить играющим?»*

*Конечно, здесь не все так просто. Это отдельный разговор: здесь нужны особые приемы, методы, формы придумывания и реализации подобных игр. Но мы пытаемся «убить сразу двух зайцев»:*

- 1) мы хотим дать возможность детям реализовать свои разнообразные специфические потребности в играх подобного рода и, в то же время,



2) мы стараемся исподволь приучить детей к придумыванию умных и смешных шуток — не язвительных, а оригинальных, полезных, социально-значимых и нужных. Эффективно это реализовать помогают механизмы развития творчески активной личности. И, однозначно, в полной мере их используют организаторы такой всенародной русской игры, построенной полностью на «отрицательной социализации», как КВН<sup>1</sup>.

Уникальность КВНа именно в том, что 1) эта игра вскрывает социальные пороки общества и 2) дает возможность в этом поучаствовать любому (хочешь — пой, хочешь — танцуй, хочешь — лицедействуй).

Одним словом, КВН — великая самодеятельность невеликих людей, это возможность быть достаточно социально активным, не обладая достаточным социальным статусом, это возможность реализовать и представить свою отрицательную энергию, накопленную в ходе приобретения жизненного опыта, в положительном и полезном виде. Это — умение «хорошо» говорить о плохом, смешно о страшном, весело о грустном. Таким образом, игра КВН представляет собой одну из самых естественных, простых и доступных форм реализации отрицательного опыта для подростков и перевода его в позитивную плоскость: для общества, своего окружения и, самое главное, — для себя.

#### «Встреча с неинтересными людьми»

Это другой вариант «вредной игры». Она проводится в группе, в классе. Ее задача — научить детей общаться: слушать, говорить, понимать. Кто такие **интересные** люди — понятно. Это — учителя, ученые, ветераны, милиционеры. В нашей игре ставится задача найти самого **неинтересного** человека в классе и сделать его интересным. Разговорить его, почувствовать, понять. У нас был очень интересный случай в одной из школ. Классный час в 5 классе. Мы выбрали объектом собеседования невзрачного парнишку. «Хулиган, двоечник, бездарность и никчемность» — это самые безобидные слова, которые были сказаны о нем классным руководителем, к счастью, полупотом. Выходит мальчик — типичный «закрытый» персонаж: насупленный, в конопушках, взгляд исподлобья — и сразу отгораживается от всех: «Чего я? Да я ничего. Я ничего не скажу». Начинаем «разговаривать» его. Осторожненько. Сначала простыми вопросами. Как зовут? Сколько комнат в квартире? Есть ли братья и сестры? Какое самое любимое блюдо? Самое любимое место в квартире?... И тут выясняется одна любопытная подробность. Оказывается, что у этого «отпетого» дома живет собака. Колли. Мягкая. Ласковая. Пушистая. И она принесла трех щеночков. Так он встает по ночам, подходит к ним, проверяет: не холодно ли? И даже шапки надевает щенкам на головы. (Зима ведь!) Паренек раскрылся, глаза заблестели.

Такая радость в них! И последняя его фраза была удивительно трогательна и поставила естественную точку в обсуждении и понимании его:

— А еще я люблю когда гуляю с собакой в парке срывать губами сосновые иголки и из них сок сосать знаете как вкусно. (Все это было сказано именно с такой интонационной пунктуацией.)

Вроде бы, ничего не значащая фраза. Но он раскрылся! Может первый раз в жизни он увидел достойных слушателей среди детей. Это необыкновенно важно! Человек, открывшийся другому, доверивший свою интимную тайну, — не может ему сделать гадость, пока эта тайна не забудется. Наоборот — он этим откровением претендует на доверие и понимание со стороны слушателей.

Я не говорю, что тот классный час круто изменил этого ребенка и он перестал хулиганить, стал хорошо учиться. Нет. Дело не в этом. Просто он перешагнул черту непонимания, недоверия к себе и к другим. Потом у него образовался круг приятелей из одноклассников, возникли общие интересы: совместные походы на прогулку в парке с собакой. А в старшем классе неожиданно для всех он занялся музыкой и был участником школьной рок-группы.

#### «Поругай Золушку»

Эта игра другого плана, но тоже проводится в классе и предполагает обсуждение и коллективный поиск решения. Мы попытаемся передать атмосферу игры в виде записанного диалога.

— Все знают сказку про Золушку. А вот скажите, Золушка — хороший персонаж или плохой?

— Хороший.

— А чем она хороша? За что вы ее любите?

— Она трудолюбивая, добрая.

— Все. Достаточно.

Это в чем же она трудолюбива? Это что она такого заметного сделала своими руками? Просо ей перебирали птицы, мусор — воробьи. Вся забитая, жалкая, мелкая. И на бал едет не как все люди. Карету ей подавай! Кучера! Лучшее платье! Лучшие туфельки! Лучших визажистов и модельеров! И все — по волшебству. Все — само собой! На балу дали ей выступить, с принцем познакомили! Давай! Бери! Действуй! Строй свою судьбу! Так нет же — туфельку потеряла! Что за безответственность? Что за бестолковость? Платье исчезло в 12 ночи. А ведь ее предупреждали: дискотека только до двенадцати ноль-ноль! Что же ты такая несобранная? А потом ходи ее ищи по всем закоулкам королевства! Принц, понимаешь, ее ищет, все ноги сбил, а она прячется, в лохмотья замоталась и сидит! Что, трудно было прийти на кастинг, ногу свою показать? Это что — проблема? Нет! Сидит и ждет манны небесной. А фея эта? Крестная. Та еще ... бла-

<sup>1</sup> См. Енин А.В. КВН — вокруг нас. — Воронеж, 2002.

годетельница! Вот с кем Золушке больше всего не повезло, так это с ней. Что же ты, волшебница, молчала раньше? Где была? Чего ожидала? Почему наблюдала со стороны? Еще бы чуть-чуть и все. Сказке конец. Из-за отсутствия главного персонажа. Крестная мать называется! Смотрит, ждет: сломается ребенок или не сломается? Сломалась — попросила помощи у крестной. Унизилась. Дошла до предела. (Конечно, хорошая мать — это не та, что спешит сразу исполнить все требования ребенка, а та, «что вынуждает его ... к неопределенности ... Фея всегда исполняет необычные желания. Устранение этой неопределенности и приносит **счастье**».)

Вот так я провоцирую слушателей, подталкиваю к анализу сказочных событий. Далее класс делится на группы. Их задача — помочь Золушке реально, в реальных условиях и в реальных действиях без всякого волшебства. От группы выступает один представитель-защитник интересов Золушки. Дети отыскивают и высказывают уникально действенные способы помощи своей подзащитной. Например, такие:

— Во-первых, я по-мужски поговорю с ее отцом.

— Во-вторых, надаю «по тыкве» ее сестренкам и мачехе.

— В-третьих, обращусь с ходатайством в органы опеки (а что? Наверное, и в XVII веке что-то подобное было?).

— В-четвертых, мы сами сошьем платье, сделает макияж, прическу, объясним ему (принцу) ситуацию. И уж будьте уверены: пока он ее не полюбит, никогда она с бала не уйдет. А куда ей спешить? Платье-то на ней — свое, своими руками сделано! Оно никуда не исчезнет!

Конечно, дети любят Золушку не за трудолюбие (вряд ли за это можно любить, за это можно только уважать) и даже не за доброту. Детям Золушку (как и других подобных персонажей: Дюймовочку, Белоснежку) **просто жалко**. Как жалко брошенных на улице кошек, собак, замерзающих птичек. К счастью, это качество жалости в детях развито очень хорошо, оно естественное, природное. Проявляемая эта жалость очень важна: дети с этими персонажами чувствуют себя сильными. **Человек ощущает себя сильным тогда, когда рядом есть слабый**. Сила проявляется именно в этом сравнении, и Золушка дает возможность это почувствовать. Это главная идея этой сказки и в этом ее основная заслуга. А главная задача организатора этой игры — помочь понять это учащимся, причем в реальном времени.

*Кстати, есть в сказках и обратные персонажи: Буратино, Чиполлино, Хрюша, в конце концов. Они все — ярко выраженные нонконформисты, они все делают наоборот и в итоге оказываются правы и всех побеждают («Буратино — не суй нос в камин!» Сунул! «Иди в школу!» Не пошел! «Не потеряй азбуку!» Продай! «Не дружи с лисой», «не лезь в болото», «слушайся старших» — дружит, лезет, не слушается!!!) Это*

*детей и привлекает — умение сопротивляться, делать наоборот и в итоге — выигрывать. Сказка! Так бы всегда! Кстати, произведение А. Толстого называлось не «Буратино» (как было у Ш. Перро) и не «Золотой ключик», а «Приключения Буратино...» Так и хочется добавить: «... которые он искал на свою ... голову». А Толстой был шутник и намекал нашим читателям именно на это качество русского человека — «искать себе приключения...» и, сам того не сознавая, интуитивно вышел на одно из главных качеств, способствующих отрицательной социализации молодого человека, — нонконформизм. Что уж говорить — Гений!*

### «Человек-шрам»

Как известно, одно из самых любимых мест человека — шрамы на его теле. Свои шрамы человек обожает, лелеет и может рассказывать о них часами. Даже о самом маленьком. Потому что, каждый шрам — это зарубка на человеческой психике, ступенька по приобретению опыта и даже отметка избранности. Да! Все мы в чем-то похожи и только шрамы у всех разные.

Но основная задача нашей игры, как это ни странно звучит, организация общения. Ведь ничто так не сближает человека с человеком, как наличие похожих шрамов. Подсознательно мы эту схожесть переносим и во внутренний мир — интересов, характеров, взглядов, опыта...

Играем?

#### Три этапа игры.

*Первый.* «История моего шрама».

Участвуют все желающие (так как шрамы есть у всех!). Первый этап — это рассказ о приобретении конкретного шрама. История должна быть захватывающей, поучительной и, самое главное, — страшной (ну какой уважающий себя шрам может появиться легко и ласково?!).

В следующий этап выходят пять победителей.

*Второй* этап называется «Шаг навстречу».

Пять участников игры выстраиваются в линию. Шаг вперед делает тот игрок, который, по мнению зала, выиграл отборочный тур этапа.

Туры:

— у кого есть шрам на ноге?

— у кого есть шрам на руке?

— у кого есть шрам на голове?

— у кого есть шрам на животе?

— у кого есть шрам на спине? И т. д.

В *третий* этап выходят три человека. Он называется «Все шрамы — в гости к нам!».

Основная цель: посчитать по возможности все шрамы, находящиеся на теле противников. Играют одновременно три человека. Их задача, с одной стороны, посчитать шрамы соперников, а с другой, — не дать такую возможность сделать это с собой.



Тот, у кого количество насчитанных шрамов соперников будет более близким к их реальному значению, становится победителем. И ему вручается заслуженная медаль «ветерану в борьбе за приобретение жизненного опыта» — «Человек-шрам» (которая вырезается на спине. Шутка).

Ура!

### «Дружок, голос!»

Каждый из нас хотя бы раз в жизни был на выставке собак. Или хотя бы видел это по телевизору. Или хотя бы хотел видеть. Неважно. Самое главное — сегодня мы на ней все побываем. Только вместо четвероногих друзей на этой выставке будут безногие. Нет-нет! Не инвалиды! В роли наших друзей будут выступать — мобильные телефоны!

#### Конкурсы (этапы выставки):

##### 1. Презентация. «Самый, самый...»

Это понятно. Хозяин (хозяйка) телефона представляет своего мобильного друга. У кого-то он самый веселый, у кого-то добрый, у кого-то красивый. И у всех есть свой характер!

##### 2. Голос. «Позови меня!»

У участников выставки отбираются телефоны и прячутся в пределах игрового поля.

Хозяин должен найти его по звонку, «позвать» его с помощью другого телефона (а можно еще этот этап провести с завязанными глазами!). Ищут свои телефоны все одновременно!

##### 3. Танец. «Танцы со звездами»

Все очень просто. Участники ставят любимую мелодию своего мобильного и танцуют вместе с ним (а если есть твердая поверхность, телефон можно заставить танцевать вместе с вами в режиме «вибрация»).

##### 4. Дуэль «Я вас вызываю!»

В этом конкурсе участники выступают попарно. По сигналу судьи они бегут к столу жюри и берут номер телефона противника — кто быстрее кого вызовет, тот и победил! Проигравшим в этом туре дается возможность сразиться дополнительно между собой.

##### 5. Домашнее задание. «История про...»

Готовится заранее самостоятельно каждым из игроков. Они сочиняют историю про себя и про телефон (про его поступки, шутки, привычки и т. п.) и рассказывают ее, используя возможности телефона: сигналы, звонки, мелодии и др. Таким образом, мобильник рассказывает историю вместе с вами.

Жюри оценивает каждый тур отдельно. Набранные очки суммируются и выставляются в рейтинговую таблицу. В итоге — после пятого тура мы видим картину, как на «собачей выставке»: все участники выстраиваются на финише в рейтинговом порядке — с 1 по 10 место (это сколько будет участников).

Все понятно? Готовы? Тогда «гав!», т. е. «начали!».

### «Чужая конфета»

Всем известно, что одно из самых приятных событий Нового года — это рассматривание подарков и сравнение их содержимого: «А вдруг мне чего-то самого вкусного не положили? А ему положили...».

Наш конкурс на «самого главного поедателя конфет» тоже про это.

Итак, играющим раздаются подарки с конфетами (шоколадками, батончиками, пряниками, фруктами и т. п.). В каждом подарке есть конфета (или что-либо другое), которой нет в других.

*Задача:* обнаружить свою «лишнюю» конфету.

Это можно сделать разными способами:

- описанием фантика;
- описанием названия;
- описанием размера и т. п.

А можно еще подсмотреть, понюхать, пощупать и т. д.

Вопросы задаются играющим, сидящим в кругу, по очереди. Один задает, один отвечает, а все остальные внимательно и хитро слушают и анализируют ответы.

В итоге — игрок называет «свою» эксклюзивную конфету.

*Дополнительные конкурсы:*

- Расскажи о сладкой жизни по названиям конфет, находящихся в кульке.
- «Самый вкусный ужин» — сочное съедание конфеты с описанием вкуса и ощущений.

Выигрывает тот, чей конфетный подарок признается зрителями самым лучшим.

Как видите, этот конкурс развивает жадность, зависть, тщеславие и чревоугодие.

Это у тех, кто своим подарком не поделится...

### «Лабиринт»

Эта игра насыщена приключениями, погонями и поисками кладов. Не каждый доберется до ее окончания. А конкретнее — только один: самый умный, самый азартный, успешный и... безжалостный. Ну, давайте по порядку.

Ведущий рисует себе карту-схему (5x5, 6x6, 7x7 и т. д. квадратов — см. рис. 1).

Это и есть лабиринт. А в этом лабиринте может быть:

- А** — арсенал (где есть патроны и гранаты);
- +** — санчасть (где можно подлечить раны, да и просто отсидеться);
- >** — река (одна и больше);
- Я<sub>1</sub>, Я<sub>2</sub>** — ямы (парные — вход и выход, от одной и больше);
- К<sub>л</sub>, К<sub>н</sub>** — клады (ложный и настоящий);
- — стены (потом скажу зачем);

► — выход из лабиринта (он же вход)

Ведущий себе рисует лабиринт и опознавательные знаки (например, как на рис. 2).

Символы лабиринта играющим не показываются. У игрока только пустое (пока) поле — лабиринт, где отмечено местонахождение его фишки (другим, кроме ведущего, не показывать!!! — рис. 3а, 3б).

У каждого игрока в начале игры есть:

- 3 гранаты (ими можно «взрывать» для прохода внутренние стены, которые потом «восстанавливаются»);
- 3 патрона (одним можно «ранить» противника, тремя — «убить»);

Стрелять и бросать гранаты можно в любую сторону (соседнюю клетку).

Раненый игрок может «полечиться» в санчасти. «Убитый» — выбывает из игры. И все его «вещи» переходят к «победителю» (оружие и клад).

**Дополнительная информация:**

- в Арсенале и Санчасти стрелять нельзя;
- в Арсенале за один ход можно взять или 3 гранаты, или 3 патрона;
- если попал в яму — автоматически выходишь на ее другой стороне (вход — выход);
- если попал в реку — всегда оказываешься в конце ее (в устье);
- какой попался клад, ложный или настоящий, можно узнать, только выйдя из лабиринта (в лабиринт можно входить и выходить в процессе игры);
- внешние стены лабиринта не «взрываются»;
- можно одновременно стрелять (или бросать гранату) и делать ход в другую клетку;
- если стрелять в яму — можно попасть в противника, находящегося на ее другом конце;
- гранатой «убить» соперника нельзя — она только для внутренних стен;
- победителем оказывается тот, кто вышел из лабиринта с настоящим кладом.

**Как играть?**

Ведущий совмещает рисунки 2, 3а, 3б (рис. 4).

**Ведущий:** игрок 1 (○) — пусто; игрок 2 (●) — пусто.

Игроки фиксируют свои ходы и постепенно заполняют условными знаками весь лабиринт (следуя за ходом друг друга).

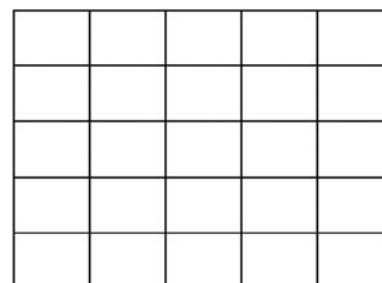


Рис. 1

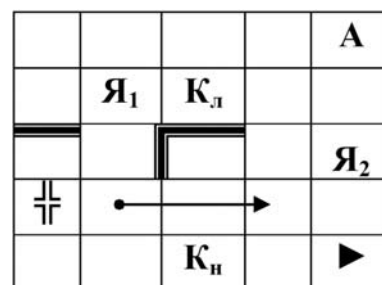


Рис. 2



Рис. 3а

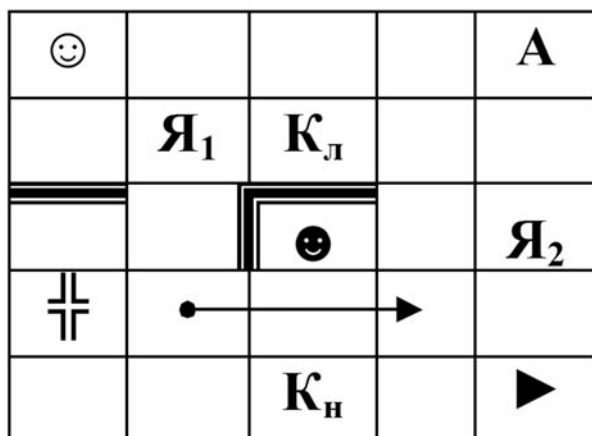


Рис. 4

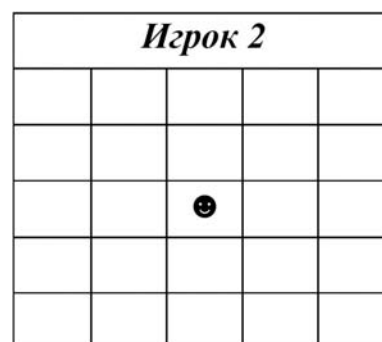


Рис. 3б



Ведущий двигает на своем поле их фишки в соответствии с их ходами (вправо, влево, вверх, вниз) и говорит, куда попали игроки. Например:

Игрок 1 (O): вниз

Ведущий: пусто

Игрок 2 (●): вниз

Ведущий: попал в реку и тебя снесло в устье, а куда течет река и какой она длины — сам узнавай. Ничего не знаю, никому ничего не скажу. Только если кто в кого стрельнул и попал — скажу. Давай, дальше ходи!

Игрок 1 (O): вниз.

Ведущий: стена. Твоя фишка остается на месте.

Игрок 1 (O): я ее рву гранатой! (Игрок переходит в следующую клетку.)

Ведущий: пусто.

Игрок 2 (●): ...

... ну и так далее. Короче, так не разберешься, играть давай!

**«Экзамен» (искусство взятки)  
Предупреждение: провокация!!!**

Но, несмотря на всю явную провокационность этой игры (особенно сейчас — во время очередной кампании по борьбе с коррупцией), она очень здорово обучает ее участников способам коммуникации. Да еще в такой интересной и закрытой сфере (видах межличностных отношений в группе), как «руководитель и подчиненный». Потому что здесь все очень остро, тонко и опасно.

И главная здесь задача — не научить давать взятку, а научить искусству контакта с человеком, от которого «зависит».

В конце концов, умный взятку не возьмет, а дурака пусть наказывают.

Итак...

Форма подарка:

- 1) универсальная (подарки, деньги),
- 2) традиционная (продуктовый набор),
- 3) символическая (цветы, вода).

Психологические реакции (вызываемые)

<b>А:</b>	{ — чувство вины у преподавателя — чувство успокоенности у студентов }	} мнимое
<b>Б:</b>	{ — снижение агрессии у преподавателя — повышение возможной контактности у студента }	} хоть что -то

**В:** и у тех, и у других — чувство сговора, сопричастности, сакральности, общности «некрасивого поступка» («мы знаем друг о друге что-то общее, нехорошее...»).

**Но все это включает механизм поиска выхода из ситуации!**

Способы (табл. 1, 2):

- 1) заранее (с устным сопровождением),

- 2) вначале (с устным сопровождением),
- 3) после (с устным сопровождением),
- 4) не акцентируя (без сопровождения до, вместо, после).

Ролевая игра «Экзамен» разыгрывается в группе участников, где выбираются: действующие персонажи, действие, место, время и т. п. Задача «дающего» и «берущего» — уйти от возможных «ям»: эмоциональных, душевных и криминальных.

**«Хобби — Интуиция»**

Играют две команды: «Хобби» и «Интуиция» по 5—6 человек (рис. 5).

Необходимо: экран, места для команд «Х» и «И», эксперты, номера игроков команд «Х» и «И».

Задача команды «И» — угадать, какое у кого хобби из команды «Х». Кто из них кто?

Угадывание происходит через вопросы и действия.

1. Вопросы. Каждый из «И» задает по два вопроса любому из «Х» (всем по очереди). На один вопрос он должен ответить честно, а на второй — обязательно соврать (на какой — его выбор)

Вариант:

- Я задаю вопрос номеру 4 (предполагается, что это КВНщик).
- Кто ведет премьер-лигу КВН по телевизору?
- В каком городе ты живешь?

2. Действия. Игрокам команды «Х» предлагается провести определенные действия, связанные с хобби (изобразить, показать, прочитать, спеть, сыграть и др.).

3. Игрокам «Х» предлагается дополнительный вопрос или действие — кому-либо конкретно. Уточняющий.

Итог. Игроки «И» по очереди называют предполагаемое хобби конкретного игрока «Х». Если отгадал

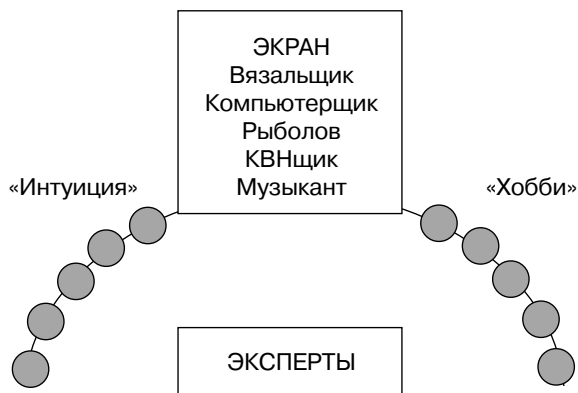


Рис. 5

Приемы	Психологические барьеры и их преодоление
1. Это Вам от группы!	
«до» — явная взятка!	+ располагает преподавателя к группе (но вызывает недоверие группы к преподавателю)
«после» — скрытая взятка	+ является результатом расположения группы к преподавателю (и доверия группы к нему)
2. Это Вам на День рождения (годовщину, юбилей, Новый год — неважно, что и когда)!	Взятка плохо, но закамуфлированная! Оставляет место для маневров.
3. У меня праздник (рождение ребенка, покупка машины, выигрыш лотереи и т. д.). Поэтому — это Вам!	Взятка закамуфлированная. У преподавателя возникает ощущение приглашения к празднику. Его можно взять, (приглашение), но не прийти. Якобы ни к чему не обязывает.
4. Это от нас — для ваших сотрудников по работе (от организации — организации).	Взятка — «дружественный жест». Создается искаженное мнение — я не имею права отказаться от того, что предназначено другим.
5. Это от Ваших знакомых — Вам. Просили передать.	Взятка через посредников - мнимых. Расчет на то, что проверять никто не будет. Элемент взятки скрыт (от тети из Россоши, двоюродного брата, бывшего одноклассника и т.п.)
6. Это от нас — Вашему знакомому (преподавателю, декану и др.). Передайте, когда сможете!	Элемент взятки скрыт. (Я не имею права, решать за другого. Но ситуация дает лукавое право выбора — можно забыть и не передавать).
7. Подарок через посредника (натурального, доверенное лицо).	Взятка скрытая. Самая надежная и самая опасная (надо хорошо знать посредника и его отношения с преподавателем).

Табл. 1

1.1. Заранее (в кабинете один на один)	— У нас многие уезжают, и некоторые не будут на экзамене. Это в знак благодарности за труд.
1.2. Заранее (в кабинете, не один на один)	— Это для вашей кафедры. Для усиления дружбы... (Россоши и Воронежа, колхоза и города, поколений и др.)
2. В начале (перед экзаменом)	— Это за Ваш труд, просто от группы, спасибо за работу. Это — знак расположения. Так как это экзамен, последний урок. Больше не увидимся. Не примите это за взятку. Если кто-то из нас не сдаст, случайно, — мы обязуемся съесть этот подарок сами. Если кто-то не сдаст по дурости — мы сами его съедим вместо (!) подарка (намек — это Вам!). Мы все хотим быть похожи на Вас. Еще раз спасибо!
или	— Так как это последняя наша встреча (экзамен), мы решили организовать банкет. Приглашаем Вас на студенческий банкет. (Придете Вы или нет — другой вопрос.) А это — часть банкета. Вспомните за нас!
3. После	— Спасибо за все. Это от тех, кто любит и ценит Ваш предмет, и кто хочет работать как Вы. (здесь: нацеленность на будущее взаимопонимание, встречу, дружбу. Это самое сладкое признание в компетентности педагога (хотя и лукавое) и самое перспективное для группы.)
4. Без акцента (ничего не говорить)	Прийти, поставить и уйти: сам догадается, сам поймет, сам решит. Никто ни в чем не виноват, не пойман. Все по-честному. «И каждый был таким, как есть». Пусть преподаватель сам ищет выход из ситуации (это даже интересно!). А не возьмет — никто не в накладе. Было бы предложено (и еще здесь интрига — а че это там? А кому? А что с этим делать?) Здорово, да?! И никаких у вас душевных мук!

Табл. 2. Варианты реализации способов доверия





— из команды выбывает «Х». Не угадал — сам выбывает из команды «И».

Кто в итоге остается на сцене — тот и победил!

Задача ведущего — уравнивать шансы «Х» и «И». Или сбивать столку игроков «И», или помогать им своими вопросами-подсказками.

Варианты вопросов:

- Что ели на завтрак?
- Где были?
- Что видели?
- Что любите?
- Что делали вчера? и т. п.

В игре члены команды «И» могут использовать по три подсказки: экспертов, зала, совета команды.

### «Щикатиха»

Все участники делятся на четыре команды. Представители команд вытягивают по билету (другим командам не показывая!).

*Билеты:* Щикатиха, Обливайка, Щипачиха, Обнимайка.

Схема игры — на рис. 6.

Крутится «Волчок» (один с закрытыми глазами) — он показывает на один из символов (перевернутый лист бумаги с надписью) — «щикатиха», «обливайка», «щипачиха», «обнимайка». У какой из команд оказывается этот билет, та и выполняет эти действия с остальными командами: щекочет, обливает водой, щиплет или обнимает.

Задача остальных команд — не выйти за пределы территории игры (за этим следят боковые судьи) до сигнала «стоп!». Вышедший за пределы — из дальнейшей игры выбывает. Задача играющей команды — как

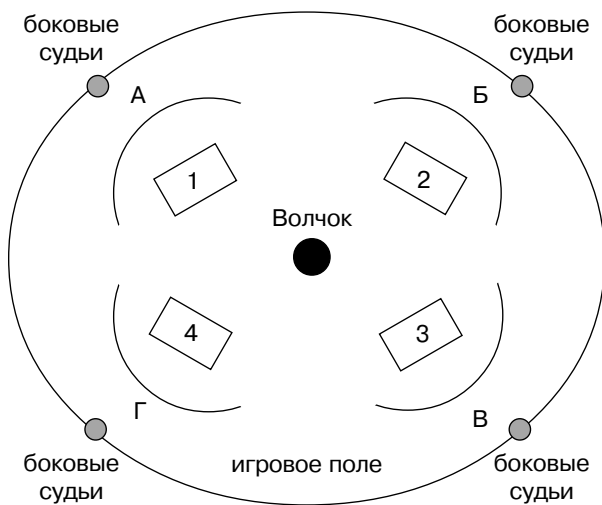


Рис. 6

можно больше других участников: защекотать, заобливать, зашипать, заобнимать.

Потом круг игры повторяется.

Выигрывает та команда, где на конец игры останется больше игроков.

*Необходимо:* четыре билета, четыре надписи на рулетке, нить для определения территории игры, бутылки с водой для «обливайки», ведущий игры и боковые судьи.

### «Дятел, Змея и Сова» (добро, зло и судья)

Участники игры делятся на две группы: «Дятлы» (добро) и «Змеи» (зло). Также назначается группа (2—3 человека) — «Сова» (судьи) (рис. 7).

У всех играющих — таблички с буквами «Д», «З» или «С».

У игроков «Д» и «З» — порядковые номера.

«Д» должны делать добро «З» (хорошие поступки) (только своему номеру).

«З» должны делать гадости «Д» (плохие поступки) (только своему номеру).

О каждом плохом и хорошем поступке докладывается «С». Проигравший получает за это штраф (балл) в экран сведений (где делается пометка о смене карточки с номером).

Кто быстрее сделает добро или зло, тот считается «убитым» этим соперником. «Убитый» сдает свой номер судье (тот заносит его в «штрафной» экран) и ждет, пока не освободится другой номер.

Если удар «добро — зло» произошел почти совместно и все прибежали к судье одновременно с докладом, то решает, кто кого убил, судья (по силе поступков добра и зла).

*Дополнительно:*

- «З» и «З» могут меняться табличками с номерами.
- «Д» и «Д» могут меняться табличками с номерами.
- Задача «Д» и «З» — выбить как можно больше соперников.

*Итог* — выявление победителя игры по количеству убитых противников.

### «Не хочу, не буду!»

Играют все участники лагеря (в течение дня).

Сначала участники игры придумывают правила, которые начинаются словом «нельзя...». Эти правила складываются в урну, перемешиваются, выбираются 10 из них (стартовых) и вывешиваются на стенде «Законы».

Например:

- 1 — Играть.
- 2 — Бегать.
- 3 — Детям разговаривать.
- 4 — Взрослым сидеть.

- 5 — Разговаривать по мобильнику.
- 6 — Стоять на месте больше 1 минуты.
- 7 — Ходить не подпрыгивая.
- 8 — Говорить на русском языке.
- 9 — Мальчикам поднимать руки.
- 10 — Девочкам распрямлять обе ноги.

Каждый участник получает три белых жетона — это «жизни». За нарушение законов эти жетоны может забрать «полиция нравов», которая выбирается из игроков (3—5 человек; кто из игроков — член секретной полиции — никто до поры не знает, они рассекречивают себя, когда отбирают жетоны).

Тот игрок, у которого не осталось «жизней», выбывает из игры и получает право зачеркнуть один из законов и дописать другой, оставшийся в копилке.

Игра идет до тех пор, пока на стенде «Законов» останется только один, например, такой: «Нельзя говорить "хочу!"».

Оставшимся в «живых» победителям вручается приз со словами: «Хочешь его получить?» — и вот тут думай:

- согласишься взять приз — проиграешь,
  - не согласишься — не получишь приз.
- Что делать?

#### **«Мой любимый, маленький, хорошенький»** (игра с мобильным телефоном)

Для этой игры нужны только зрители и участники. Но все с мобильными телефонами.

Играют две команды:

- «специалисты» (5 человек) — выбираются из зала (жюри);
- «Любители» (5 человек) — выбираются из зала заранее (на сцене).

В начале игры проводится отвод «спецов» из команды, которые могут знать телефон «любителя».

**Задача:**

- «специалистам» — угадать где, чей мобильник,
- «любителям» — выбить из игры не угадавших мобильных спецов.

**Конкурсы:**

**1. У кого какая музыка?** Звонок (идет звонок с мобильного, специалисты пытаются отгадать,

кому он принадлежит). Если «спецы» угадали (четверо из пяти) — этот «любитель» из игры вылетает. Если какой-либо «спец» не угадал ни одного «любителя» — он из игры вылетает. «Спецы» голосуют карточками с цифрами (как на КВНе) за вероятного обладателя этого звонка.

**2. СМС** (то же самое).

**3. Танец** («любители» под музыку своего мобильного танцуют. При этом мобильный не показывается). Ведущий потом описывает мобильник (показывает его) — «спецы» голосуют за вероятного обладателя этого телефона. Кому он принадлежит? (Вылетают по правилам, изложенным в п.1.)

**4. «Мой любимый».** «Любители» описывают свой телефон — его номер, вкрапывая в свой рассказ цифры своего номера. (Например, 950-777-83-15: «В этом телефоне очень много моих любимых цифр. В нем — сколько мне лет и в какой школе я учусь. Запомнили? Ну что вам 950 раз повторять?») У «спецов» — набор номеров телефонов оставшихся игроков. Их задача — определить чей номер Саши, а чей — Маши.

**Конкурс болельщиков** (с залом, пока «спецы» думают, сопоставляют, вспоминают):

- на самый смешной звонок (выбирается один из группы участников),
- на самый стильный телефон (выбирается один из группы участников),
- на стойкость на ринге (у кого дольше простоит вертикально на виброзвонке),
- на самого быстрого (обмениваются номерами и кто кому быстрее позвонит).

(Вручаются призы победителям в группах.)

**5. Супер-тур** (игра на выбывание «спецов» и «любителей»). Один «спец» говорит: этот номер телефона принадлежит... Саше! (и набирает его). Отгадал — вылетает Саша, не отгадал — вылетает сам. И т. д. В итоге остается один победитель — или из команды «спецов», или «любителей». Ему и главный приз.

Необходимо: микрофоны (2), список телефонов «любителей» (ассистентам для выбора правильных ответов), карточки для «спецов» (каждому №1 — №5), список конкурсов для «спецов» (оценочные листы).

Окончание в следующем номере.