

Большая психологическая игра «Принц и нищий»

Цель: Создать условия для исследования таких понятий, как свобода и ответственность, изучения своего поведения в ситуации группового давления.

Проведение занятия:

ПЕРВЫЙ ШАГ

Ведущий объявляет тему игры и дает вводную.

Ведущий. Хочу напомнить вам сюжет повести Марка Твена «Принц и нищий». Два очень похожих мальчика, находящиеся по разные стороны дворцовой стены, случайно меняются местами. И познают ранее не известные стороны жизни, своего нового, а, следовательно, и старого положения.

Сегодня, казалось бы, все мы равны, но жизнь зачастую располагает нас на разных уровнях: начальник и подчиненный, любимый и отвергнутый — кто-то оказывается выше, кто-то ниже.

Плохо быть нищим — ты голодный, грязный, люди отворачиваются от тебя, презирают, пинают, негде получить помощь, да что там — негде поесть и погреться.

Хорошо быть нищим — ты ни за что не отвечаешь, никому не обязан, свободен с утра до вечера.

А принцем? Хорошо или плохо? Конечно, хорошо — вкушаешь деликатесы, командуешь направо и налево, люди кланяются тебе и не смеют прекословить.

И все же плохо быть принцем. Хочешь — не хочешь, а надо заниматься государственными делами, от которых зависит жизнь и благосостояние подчиненных. Хочешь — не хочешь, а надо заниматься вопросами неинтересными и неприятными. Каждый норовит склонить тебя на свою сторону и сделать марионеткой. Практически все врут тебе в глаза и не краснеют. В конце концов, нельзя даже жениться по любви!

Так что же лучше? Что бы вы выбрали для себя? Чего бы вы боялись больше всего на противоположном полюсе?

Описывая положение «принцев» и «нищих», важно акцентировать внимание на всем понятных переживаниях, а не на отсутствии или наличии денег, и потом поправлять ребят, склонных видеть одну сторону этих статусов.

Здесь ведущий просит участников рассказать, какая роль — Принца или Нищего — была бы для них тяжелее и почему. Высказывания стоит записать. После завершения круга ведущий объявляет, что для участия в дальнейшем развитии игры необходимо приобрести иммунитет. Он пригодится для встречи с негативными событиями. То есть участникам предлагается столкнуться именно с теми переживаниями, которые они назвали в качестве тяжелых для себя.

Проводятся упражнения и игры. Для тех, кто не хотел бы оказаться в роли Нищего, воспроизводятся ситуации на противопоставление личности группе, групповое отвержение. Для тех, кого пугает амплуа Принца, — ситуации во власти. Исходить следует из тех формулировок, какие были даны участниками. (Варианты испытаний набирались из известных психологических игр. Их подробное описание можно найти в книгах В. Петрусинского, А. Прутченкова, И. Вачкова, Г. Марасанова.)



Если в группе возникают замешательство или протестные реакции, то ведущий:
а) опережая события, говорит, что предстоит жеребьевка и нежелательная роль может достаться любому; б) исключает протестующих из проведения упражнений, если группа соглашается на присутствие наблюдателей.

Это один из трудных моментов игры, так как он требует от ведущего быстрой ориентировки и разнопланового опыта проведения тренингов, запаса досконально знакомых упражнений.

В таблице слева приводятся высказывания участников и варианты упражнений, которые можно провести для выработки иммунитета.

Трудовая роль	Возможные высказывания	Варианты игр
Принц	Пугает тяжесть ответственности	Организовать обращение к этому участнику за советом и помощью. Игра «Я за тебя отвечаю» (Г.Марасанов)
	Нет искренности, невозможно доверять людям	Игра «Слепой и поводырь»
	Боюсь зазнаться, власть портит характер	Упражнение «Хвастилки»: участник становится на возвышение и начинает хвастаться: «Я самый...». По сигналу ведущего остальные участники 20 сек. Слушают молча, 20 сек. Улюлюкают, свистят и смеются, 20 сек. аплодируют
	Боюсь власти, так как могут же и свергнуть...	Упражнение «Доверительное падение»
Нищий	Страшно унижение, за человека не считают	Упражнение «Эй, ты». То, кому принадлежит это высказывание, выходит за дверь, остальным участникам дается задание – встать на стулья и не использовать в разговоре имени вышедшего, обращаясь к нему только «Эй, ты». Центровому участнику предлагается войти и пообщаться. Упражнение «Войди в круг»
	Нет уверенности в завтрашнем дне, нестабильное положение	Упражнение «Доверительное падение»

Каждое упражнение должно быть коротко обсуждено. Сначала высказывается непосредственный участник о своих впечатлениях. Потом кратко те, кто помогал.

Психологу важно каждому задать вопрос: «Что тебе помогло справиться с этой ситуацией?» или, если ситуация разрешилась неудачно, помочь участнику найти ресурсы, чтобы это пережить.

ВТОРОЙ ШАГ



Заранее готовятся карточки: Принц (1), Нищий (1), Торговец, Крестьянин, Горожанин (по количеству участников минус 2). Участники, не глядя, вытягивают карточки.

Предъявляется всем только карточка Принца.

Остальные не открывают свои карточки и получают задание — попасть «на теплое местечко», то есть в придворные. Принцу вручаются знаки власти — корона, скипетр и т.п.

Участники выстраиваются перед ним и просят принять их в придворные, приводя различные

доводы в свою пользу. Но если среди тех, кого выберет Принц, окажется участник с карточкой Нищего, то объявляется государственный переворот. Жеребьевка проводится заново и вся процедура полностью повторяется, но не более трех раз.

Количество придворных (1–3 человека) зависит от размера группы. После выбора придворных предъявляются остальные карточки. Определяются все роли и вводятся следующие правила.

Принц — не может работать; обязан подавать милостыню Нищему; обязан руководить действиями придворных и населения.

Придворные — не могут отойти от Принца далее, чем на один шаг; не могут отказать Принцу в просьбе; обязаны улыбаться.

Торговцы и Горожане — обязаны работать; обязаны платить налоги, кланяться Принцу.

Все — не могут прикасаться к Нищему; пользоваться ножницами; поднимать упавшее на пол; называть друг друга по имени.

Нищий может делать все, что ему заблагорассудится.

Каждый, нарушивший правила, автоматически меняется с Нищим местами.

После введения правил объявляется игровая задача.

Ведущий. Стало известно, что из соседнего государства выдвинулась армия, чтобы захватить город. Жители города должны построить замок для защиты от врагов.

Выдается пачка бумаги, скотч, ножницы. На постройку замка отводится 15 минут. Ведущий следит за выполнением правил, своевременно меняя роли.

Игра завершается, когда построен замок или если время подходит к концу, а конструктивных путей решения задачи не найдено (массовое нарушение правил, концентрация игры вокруг одного персонажа и т.п.).

ТРЕТИЙ ШАГ

Завершающий круг обсуждения

Важные вопросы для обсуждения:

Построен ли замок?

Кто внес наибольший вклад в создание замка?

(Или: Кто виноват в том, что замок так и не был построен?)

Кто и почему соблюдал/не соблюдал правила?

Кто и как пользовался своими правами?

Какие выигрышные моменты были в распоряжении Принца? Нищего? Других участников? Как они были использованы?



Часто Нищий, пользуясь официальной вседозволенностью, всячески препятствует общей работе. Здесь важно обсудить:

1) возможность каждого участника, нарушив изначальные правила, стать на место Нищего и помочь в строительстве;

2) почему слова «можно все» были интерпретированы как «можно все плохое» (часто встречающийся в жизни феномен).

При частой смене ролей и неразберихе во время постройки необходимо в завершающем кругу обсудить предназначение игровых правил. Это даст выход на важную дискуссию о смысле и сути общественных законов, гласных и не гласных.

Если все участники безукоризненно соблюдали правила и роли не менялись, игра может дать несколько меньше материала для обсуждения. Зато в этом случае можно будет поговорить об опыте участников, исполнявших главные роли, и организовать интервью с ними, углубиться в сравнение их первоначального представления о роли и последующих впечатлений.

Упражнение «Спасибо за прекрасный день»

Данное упражнение можно включить как ритуал завершения занятий (см. занятие 1).

Упражнение «Ящики-Хрящики-Спички»

Данное упражнение включается как ритуал завершения занятий (см. занятие 1).



Комментарий к занятию 7:

Основные проблемы, которые испытывают ребята, по их словам, — невозможность доверять людям, нет искренности в отношениях, нет уверенности в завтрашнем дне, нестабильность положения. Понятно, что тренингом такое не исправить. Как быть тренеру, если ребята спрашивают, зачем на тренинге специально придерживаться специальных правил общения, которые дают психологическую защищенность? Ребята утверждают, что, выйдя на улицу, они встречаются совсем с другой действительностью, и им, чтобы отстоять себя, нужны совсем другие качества. Ответ тренера, который убедил ни одну группу ребят: «Каждому человеку необходимо, чтобы его принимали и признавали. В памяти у человека на бессознательном уровне должна быть информация: СМЕЛЕЙ! МЫ ТЕБЯ ПОДДЕРЖИМ!». Центровые упражнения данного тренинга «Доверительное падение», «Слепой и поводырь» направлены как раз на то, чтобы каждый участник получил этот опыт на телесном уровне.

Материалы/оборудование:

1. Атрибуты абсолютной власти (корона, скипетр),
2. Чашка и надпись «Помогите, чем можете» для Нищего,
3. Карточки с названиями ролей,
4. Канцелярские наборы: пачка бумаги, ножницы, скотч.
5. Участникам перед игрой рекомендуется запастись несколькими малоценными предметами — вроде заколок, бумажек, спичек (потом потребуются для налогов и милостыни).

Продолжительность занятий: 120 мин.

Предполагаемый психологический результат занятия-тренинга достигнут полностью. По реакции ребят видно, что то, что происходит на тренинге нужно именно им.



www.shutterstock.com · 4483582