

Соціальна гра Горна «Коржик»

Настільну гру можна придбати з усіма роз'ясненнями та інструкціями. Проте для цілей діагностики чинників булінгу (цькування) варто розібратися, чому саме соціальні ігри можуть бути корисними.

Гра відбувається на ігровому полі з доріжкою із квадратиків (полів) різних кольорів, по яким у відповідності до випадкового випадання кубіку рухаються різнокольорові фішки. Мета гри - першим прийти до кінцевого пункту, спочатку перетворивши свою фішку з тварини на людину.

У грі "Коржик" гравці самі ліплять з кольорового пластиліну свої ігрові фішки у вигляді різних тварин. Тим самим вони дають зрозуміти як вони ставляться до інших гравців, які у них бажання і наміри. В ході гри між її учасниками постійно виникають найрізноманітніші відносини, іноді і такі, коли когось перетворюють в «коржик», повністю роздавлюють (прояв агресії).

Потрапити на фініш можна тільки за допомогою не ушкодженої цілої фігурки-фішки людини, а перетворити фішку з тварини на людину неможливо без взаємодії з іншими гравцями.

Правила гри регулюють взаємодію і забезпечують початковий паритетний рівень усіх гравців: у відповідності до кольору фішки гравець володіє полями такого ж кольору, у всіх однакова кількість полів. Власне поле забезпечує гравцю владу приймати рішення щодо подальшої долі фігурок інших гравців. Так, якщо на його поле потрапляє фігурка іншого гравця, він може звинуватити його у будь-якому вчинку (наприклад, «ти поцупив моє яблуко»). Після звинувачення володар тварини має вибачитися за свою тварину або запропонувати виправити ситуацію. Якщо власник поля задоволений вибаченням або відшкодуванням шкоди, то він може відмовитися від покарання фігури, яка потрапила до нього. Тоді наступний гравець може кидати кубик. Якщо ж власник поля не задоволений вибаченням, він може покарати фігуру, клацнувши по ній, зім'явши її або як завгодно змінивши її форму. Він може також одним ударом зім'яти її в "коржик".

На полях свого кольору фігура знаходиться в себе вдома. У своєму будинку фігура може залікувати рани, змінити себе, відпочити і «розвинути себе». Тому всі гравці відновлюють свої фігури, якщо їм випадає кількість ходів, що дозволяє їм досягти власного ігрового поля. У них є можливість перескочити своє поле (якщо фігурка не пошкоджена), а якщо пошкоджена, то вони йдуть тільки до свого «будинку», оскільки лише не пошкоджені фігури мають право переступити через поле свого кольору.

Мета гри - стати людиною і потрапити на «Небо людей». Але сам гравець не може просто перетворити себе в людину. Для цього потрібна *допомога* іншого гравця. Коли хтось хоче стати людиною, він повинен вибрати когось із гравців і попросити його переробити фігурку своєї тварини. Це можна зробити, коли ціла і неушкоджена фігурка тварини знаходиться на полі свого кольору. Необхідно також *переконати* іншого гравця, обґрунтувати йому, чому тварина хоче стати людиною. Якщо фігурка тварини потрапляє на поле свого кольору пошкодженою, то власник

тварини повинен сам виправити її, доліпили до цілого тварини. І тільки коли черга наступного разу знову дійде до того, що можна буде кидати кубик, можна буде попросити якогось іншого гравця перетворити тварину на людину.

Якщо наведене обґрунтування здається гравцеві, до якого звернулися з проханням перетворити тваринку на людину, досить переконливим, то він ліпить з фігурки тварини людину. З цього моменту власник фігурки-людини повинен вести себе в грі по-людськи, гуманно. Це означає, що він в принципі не повинен бити, тиснути або руйнувати інші фігури, які потрапили на одне з його полів і не принесли достатніх вибачень за завдані збитки. Однак "людина" може, не руйнуючи іншу фігуру, таким чином зігнути її, щоб її поза висловлювала вибачення, визнання своєї провини. Наприклад, можна схилити голову тварини, зігнути спину, поставити на коліна, змусити повзти по підлозі.

Якщо гравець, що має фігурку-людини, все одно - забувшись або навмисно - розчавить кулаком фігурку тварини або людини в коржик, то його фігурку повертають на старт і він починає гру спочатку, але вже знову в формі тварини.

Гравець, чийм фігуркам-тварин два рази відмовили в бажанні стати людиною, може під час свого ходу повернутися назад на найближче поле свого кольору і там самотійно перетворитися на людину. Кубик при цьому не кидається.

Таким чином, у грі моделюються ситуації звинувачення, покарання, вибачення, прохання, переконання, допомоги та інші ситуації природної взаємодії дітей. У цих ігрових модельних ситуаціях діти реалізують звичні для них способи спілкування і демонструють свої соціальні уміння. Спостерігаючи за цими поведінковими проявами в грі, можна діагностувати:

- труднощі здійснення певних видів взаємодії (наприклад, складно звинуватити чи просити допомоги)
- спрощені способи реагування на те, що не подобається, складність домовлятися (наприклад, схильність знищувати фігурки, перетворюючи в коржики)
- надмірна змагальність і прагнення домінувати, надмірна емоційність, здатність отримання більше задоволення від звинувачень і покарань, а не від вибачення і допомоги
- навмисний зговір проти певного гравця (коли йому не допомагають, відмовляють у перетворенні на людину)
- динаміка поведінкових змін протягом гри.

Виявлення зазначених особливостей поведінки в грі дає можливість діагностики складових розвитку булінгу (цькування), але гра створює також можливості для розвитку соціальних умінь, розширення діапазону поведінкових реакцій. Для корекції булінгу (цькування) також можна використати модифікацію правил «Тпру, гальмуй», яка моделює роль зняття підтвердження булінгу спостерігачами. Тобто, вводиться додаткове правило, яке дає можливість спостерігачам втрутитися у взаємодію двох гравців, якщо їхня поведінка є для когось неприйнятною. Проте будь-яке нове моделювання має проводитися з

обережністю, під контролем і за відповідальності дорослого, наприклад, психолога.

Корисною може бути модифікація, в якій в грі визначаються додаткові поля для компліментів (золоте і срібне). Одне з них (золоте) передбачає, що гравець, фігурка якого потрапила на це поле, мовчить, а всі інші гравці мають сказати про нього щось хороше. Срібне поле – гравець має кожному з інших учасників сказати комплімент.

Найбільш розвивальним може стати розмова про гру, в якій дитина може дати відповідь на питання, що нове вона сьогодні зрозуміла про себе, про свої емоції, стосунки. Які були складнощі, який план подолання складностей можна скласти, як краще грати в наступний раз, що з гри можна використати в реальному житті і налагодженні стосунків¹.



ФОТО <http://www.ya-roditel.ru/professionals/pedagogika/sotsialnye-igry-gyunterakhorna/>

Джерела

Хроніки шкільного психолога Психологическая игра «Эмоциональная и социальная компетенция»

https://www.b17.ru/article/games_cake_anarchy_and_fraud/

¹ адаптовано Найдьоновой Л.А.