

Игра «Супербол» (профориентационный вариант)

Первоначально эта игра предназначалась для работы со спортсменами игровых видов спорта. Ее целью являлась выработка взаимодействия между игроками в ситуации соревновательной деятельности. Была разработана психологическая модель ситуации взаимодействия, которую мы превратили в коммуникативную игру. Так как в ней заложены черты сходства со многими спортивными играми с мячом, то и условное название техники стало похожим на название спортивных игр с мячом – «супербол» (СБ).

В момент разработки и апробирования «СБ» целью игры являлась выработка согласованных действий между партнерами, которым предстоит совместная деятельность, то есть выработка навыков взаимопонимания между членами группы. Для самих участников предлагалась цель – максимально проявить свои способности работать в команде и для команды. В дальнейшем мы увидели, что в этой игре имеется потенциал для развития умения вести переговоры, укрепления сплоченности команды, наконец, просто для иллюстрации групповых процессов. Также некоторые участники сообщали нам о своих ощущениях сильной тревожности в ситуации игры и, возможно, эта игровая процедура позволит выработать некоторую толерантность к стрессовым условиям групповой деятельности. Указанные возможности позволяют использовать эту игру и в профориентационных целях, особенно для будущих специалистов, работающих в профессиях типа «человек-человек».

Исходные идеи игры заключаются в следующем. В соревновательной ситуации в спортивной игре существует два момента: 1) разделение функций (одни игроки разыгрывают мяч, создают условия для успешной атаки, другие должны реализовать эти условия, т.е. завершить атаку точным ударом) и 2) неравенство игровой готовности спортсменов – одни игроки играют более удачно, другие – менее удачно, что, в принципе, является нормальным для спорта. Отсюда вытекают такие важные составляющие игры, как сюжет и роли ее участников.

В качестве сюжета, моделирующего реальную ситуацию, была выбрана ситуация соревнования – одна команда, проводя условный розыгрыш, «нападает», другая «защищается», стремясь помешать соперникам.

Набор ролей также диктуется указанными признаками – во-первых, есть «разыгрывающий» («игрок с мячом») и «завершающий атаку» («снайпер»), во-вторых, есть «успешный» игрок («снайпер»), «менее успешный» («игрок - не снайпер») и «неуспешный игрок» («теряющий мяч»). В отличие от реальной соревновательной ситуации в нашей игре каждый участник может получить любую роль. Это очень важный момент – мы создаем таким образом необходимость каждый раз использовать другую модель поведения, таким образом стимулируется гибкость реакции на ситуацию. Профессионально для спортсменов-игровиков необходимо проявлять «тактическую гибкость», как говорят в спорте. Но и для специалистов различных профессий это свойство является важным.

Две команды из 4-6 человек (обязательно равное число участников) располагаются за игровыми столами – каждая команда за своим столом. Для проведения игры необходимы игровые столы и набор карточек (костишек домино). Сюжет игры повторяет сюжет

спортивных состязаний – две команды в борьбе с соперниками добывают очки. Побеждает команда, которая первой наберет определенное количество очков.

В ходе игры игрокам команды, которая в данный момент «нападает», предлагается наугад («вслепую») взять карточки (костишки домино), с обозначенными на них ролями игрока с мячом, игрока-снайпера (100% попаданий), игрока-снайпера (50% попаданий), теряющего мяч игрока, игрока – не снайпера.

После того, как играющие ознакомились с карточкой, ведущий дает команду: «Внимание, жест!» По этой команде игроки показывают статичный жест, смысл которого заключается в том, чтобы товарищи по команде поняли, какую роль (карточку) имеет их партнер, при этом не разрешается произносить ни одного слова, звука, использовать пантомимику, динамичные жесты.

Затем после команде ведущего «Игра!» играющий с ролью игрока с мячом за 5 секунд должен сделать передачу – отдать свою карточку любому из игроков своей команды. Результат передачи оценивается следующим образом:

Если передача была сделана: а) снайперу (100%) команда получает 2 очка; б) снайперу (50%) команда либо получает 1 очко, либо идет на жребий, в случае успешного выпадения которого команда получает 2 очка, в случае неудачи – 0 очков; в) игроку – не снайперу право повторного розыгрыша; г) теряющему мяч игроку, команда получает 0 очков.

Перед началом розыгрыша члены команды могут договариваться между собой о том, какие жесты будут использоваться в игре, но они должны учитывать, что им противостоят защитники соперников. «Защитник» может «накрыть» любого игрока в нападающей команде. Он должен это сделать после команды «Внимание, жест!» в течение 10 секунд. «Накрытый игрок» выключается из игры, то есть снайперы уже не могут принести очки, а владеющий мячом отдавать передачу. Если защите удалось накрыть игрока с мячом – защищающаяся команда получает 1 очко, а право розыгрыша также переходит к ней.

Игра ведется до 15 очков или до двух побед подряд в одном раунде (раунд – 10 очков). Возможны варианты проведения, например, игра на определенное количество розыгрышей, на время. Вместо жеста можно использовать мимику (без жестов) и их сочетание.

В процессе игры важно тщательно следить за соблюдением правил, так как игра быстро вызывает дух соревнования, стремления обыграть соперников любыми средствами. За нарушение правил игры – использование звуков, слов, динамичных жестов, явных подсказок (особенно после команды «Игра!») могут назначаться «штрафные броски» в виде жребия (подбрасывание монетки). Удача в жребии приносит соперникам провинившейся команды 1 очко (всего 2 броска).

Важным в организации игры является введение правил. Не следует сразу заявлять о всех правилах, так как это приводит к сложностям в понимании процесса игры, вызывает утомление у участников. С другой стороны, ведущий сразу должен заявлять о тех или иных правилах, когда возникает такая необходимость, чтобы исключить случаи достижения преимущества над соперниками способами, разрушающими игру.

Основные правила состоят в следующем. Команда не может нападать более 2 раз подряд, поэтому вторая передача к игроку – не снайперу приводит к потере мяча. Защитникам запрещается подсматривать, когда нападающие знакомятся со своими карточками-

доминошками, им нельзя слишком близко подходить к нападающим, прикасаться к ним и другими способами пытаться узнать содержание карточек. За нарушения такого рода могут назначаться и штрафные броски, и право дополнительного розыгрыша. В свою очередь, нападающим также следует самим позаботиться о том, чтобы защитникам не было видно содержание их ролей (поэтому костяшки домино и предпочтительнее карточек в данной игре). Если игроки нападения допустят ошибку – сделают передачу до того, как защитники сделали накрывание, или была сделана передача накрытому – переход хода. Запрещается не использовать жест (мимику), скрывать жест, закрывать лицо руками, ложиться на стол, соприкасаться друг с другом. Жест следует держать до тех пор, пока защита не произведет накрывание.

Участникам необходимо выработать собственную систему условных жестов и запомнить ее, адекватно прореагировать в ситуации получения карточек, а также «перехитрить» «защитников». Все это создает достаточно сильную психологическую нагрузку, с которой справляются не все игроки. В обсуждении игры стоит рассмотреть причины, которые мешали или помогали успешным действиям каждого.

Ведущему следует учитывать, что игра требует определенного уровня сплоченности группы. В коллективах, для которых характерна повышенная конфликтность, участие в данной процедуре является весьма тягостным и неприятным и может стать поводом к очередному столкновению.

Как правило, сначала успеха добивается команда, игроки которой быстрее разработали и запомнили систему жестов, вводящую в заблуждение соперников и приносящую успех. Здесь очень важным оказывается поведение «игрока с мячом». От него в максимальной степени зависит результат игры, именно он несет основную нагрузку в розыгрыше и после него – ему достаются все упреки в случае проигрыша. В обсуждении также стоит подробнее остановиться на том, что чувствовали те, кому доставалась эта роль, как они справлялись с ней, что помогало им справиться с ролью, что мешало и т.п. В дальнейшем более успешной оказывалась более гибкая команда, которая могла найти несколько вариантов завершения атаки.

Наиболее благоприятный вариант проведения игры – с двумя ведущими. В то время, как один является «судьей», другой может осуществлять наблюдение за участниками, проводить видеосъемку, вести протокол игры, наконец, он находится «вне игры», что ограждает его от нападков игроков. Кроме того, это предоставляет «судье» возможность варьировать свое поведение и даже вызвать агрессию на себя участников тренинга. Конечно, последнее целесообразнее использовать лишь в условиях специального тренинга, направленного на решение задач сплочения группы.

Очень важным также является такой фактор как психологическая устойчивость ведущего. Часто игроки самыми разными способами пытаются оказать давление на «судью», найти способы получения преимущества, связанные с нарушением правил. В этом случае ведущему следует вовремя упредить подобное поведение с помощью «штрафных бросков». Иначе может произойти полный срыв игрового процесса, причем, как и в спорте, взаимные перепалки между командами по поводу соблюдения правил заканчиваются обструкцией «судьи».

Перед ведущим игры стоят задачи, связанные не только с объяснением правил игры и поддержанием ее динамики, но и с наблюдением за отдельными участниками и командами в целом для организации на этой основе содержательного обсуждения.

Обсуждение игры дает возможность ведущему отследить групповую динамику. «Супербол» создает ситуацию раскола в тренинговой группе. Победа одной команды означает поражение другой. Обсуждение игры лучше проводить после небольшого перерыва, чтобы улеглись эмоции, в противном случае игроки либо говорят, что виноват судья, либо – случай, либо указывают виновника поражения, что ведет к взаимным обвинениям. Практически постоянно мы наблюдаем сильное выражение эмоций и у проигравших, и у победителей.

Игра «Супербол» проводилась в различных условиях (учебные занятия, внеклассные мероприятия, социально-психологический тренинг, школьный оздоровительный лагерь, сборы спортивной команды), с различными целями. Как правило, игра вызывала интерес, надолго запоминалась.

Использование данной игры в профориентационных целях имеет свою специфику. В частности, в начале игры стоит сделать акцент на важности коммуникативной составляющей будущей профессии. В обсуждении ведущий может попросить участников оценить степень своей готовности к профессиям, требующим интенсивного эмоционального контакта, а также умения вести переговоры, руководить группой, оказывать эмоциональную поддержку.

Игра позволяет проиллюстрировать динамику группового процесса, особенно в тех случаях, когда члены команд незнакомы друг с другом. В ходе игры в полной мере проявляются такие психологические феномены, как сплоченность группы, межличностные отношения, межгрупповой и внутригрупповой конфликт. Ведущему нужно быть готовым к тому, что могут начаться поиск виноватого в поражении, апелляции к действиям ведущего или заявления об отказе от игры как психологическая защита, обязательно заострив внимание участников на эти факты в анализе игры.

В целом стоит подчеркнуть, что коммуникативные игры в большей степени позволяют решать задачи профориентации в комплексе с другими методиками для иллюстрации процесса профессиональной деятельности специалиста или объективных трудностей профессии, а также для приблизительной оценки профессионально важных качеств.