

Игра «Остров сокровищ»

(Наталья ФЕДОТОВА, педагог-психолог, МОУ «Сланцевская СОШ № 3», г. Сланцы, Ленинградская область // Школьный психолог. - № 12, 2010)

Цель: формирование социальных ценностей у обучающихся

Задачи:

- определить и осознать личные базовые ценности, актуальные для участников;
- активизировать и преобразовать ценностные ориентации участников в соответствии с общепринятыми социальными ценностями;
- отыграть коллективное принятие решений как проявление конформизма и умения адаптироваться к социальной среде;
- сформировать условия для осознания собственной индивидуальности участников и взаимного обогащения личным опытом;
- развить толерантное отношение к миру.

Время:

Материалы: бейджики для участников, список морских профессий, газеты, бумага, фломастеры, картонная коробочка, стилизованная под сундучок, карточки с наименованием ценностей, карта со знаком клада.

Участники: ученики 9–11-х классов, педагоги.

Этапы игры:

(в зависимости от наличия времени игра может дополняться различными упражнениями)

1. Вступление. Приглашение к участию в игре.
2. Выбор роли из предложенного списка.
3. Вживание в роль посредством придумывания нового имени. Представление.
4. Изготовление корабля.
5. Отправление в путь. Расслабляющие упражнения.
6. Выяснение в процессе обсуждения актуальных ценностных установок, ожиданий, самого смысла слова “ценность”.
7. Фиксация вариантов на доске для дальнейшего анализа;
8. Поиски сундука с ценностями;
9. Открытие сундука;
10. Обсуждение.
11. Варианты завершения тренинга от участников, ритуал принятия сокровищ.
12. Ритуал прощания.

Ход игры:

1. Ведущий. Мы с вами встретились для того, чтобы совершилось путешествие. И задумано оно с одной целью — найти легендарный Остров сокровищ, а именно те самые ценности, ради которых пираты были готовы на все и совершали невероятные походы. Все ли согласны участвовать в морской экспедиции?

2. Ведущий. А теперь давайте набирать команду. Перед вами список ролей. Выберите себе ту, которая пришлась вам по душе (см. приложение).

Значимым моментом для ведущего является процедура выбора ролей. Сразу видно групповое распределение статусных ролей в реальной группе. Можно предложить из подручных вещей сделать костюм, соответствующий роли. Например, капитану приклеить бумажную бороду, а боцману завязать глаз.

3. Ведущий. Придумайте себе новое имя, которое будет вас характеризовать. То есть по традиции корсаров у вас должна быть кличка, которая давала бы представление о вашем отличительном качестве.

Например, боцман Бесстрашный Сэм. Напишите свое новое имя на бейджике, приколите и представьтесь всем.

4. Ведущий. Итак, команда в сборе. Начнем строить корабль. *(Предложить газеты для изготовления корабля. Обратить внимание на процедуру изготовления корабля: все ли задействованы, или есть какой-то один лидер.)*

5. Ведущий. Давайте придумаем имя нашему судну и отправимся в путь. *(Обратить внимание на процесс принятия предложенного названия.)*

Ведущий. *(упражнение на релаксацию)* Свистать всех наверх! Семь футов под килем и полных парусов! Наша экспедиция начинается! Погода благоприятствует нам. Давайте возьмемся за руки и покажем, как мы качаемся на волнах бескрайнего моря... Но вот погода испортилась. Налетел ветер. Волны все больше и грознее. Вода заливает наше судно. Но наша команда держится вместе. Вот и стихает шторм, мы победили непогоду...

6. Ведущий *(выяснение ожиданий от экспедиции):*

Задаёт вопросы команде и фиксирует ответы участников на доске:

- Что вы хотели бы найти в тайнике?
- Какими вы представляете себе ценности?
- Как вы поступите с найденными ценностями?

7. Ведущий. У вас есть карта острова, на который мы с вами приплыли. Давайте высадимся на остров и при помощи карты отыщем сундук.

(Карта может быть стилизована под местность придуманного острова, но лучше, чтобы она отображала реальные предметы помещения, в котором проводится тренинг. Это позволит отработать пространственное ориентирование. Сундук — стилизованная под старину или простая картонная коробочка с вложенными в нее заранее карточками ценностей. Важно отметить реакцию участников на найденный предмет. Возможно несоответствие ожиданий участников и предъявляемой реальности).

8. Ведущий. Перед вами тот самый сундук, полный ценностей, который мы искали. Прежде чем открыть его, давайте вспомним о тех ценностях, о которых вы говорили и которыми желали обладать.

(Предлагается открыть найденный сундук и посмотреть, что находится в нем. Первым участники увидят послание, а потом карточки. Попросите прочитать все вслух. Дополнительно: обратите внимание на реакции участников, массовость чувств, яркость проявления эмоций. Соответствуют ли предложенные участниками ценности тем, которые они обрели в сундуке).

9. Ведущий. Приглашаю всех сесть в круг. Перед вами сундучок с ценностями, которые собрали пираты в ходе своих путешествий по морям и океанам, нападений на суда и корабли, большие и маленькие, шедшие под разными флагами и с разными целями. Каковы ваши ощущения? Сбылись ли ваши предположения?

(Обратите внимание на доску с записями.) Что вам показалось странным и необычным, а что вполне естественным и закономерным? Что, на ваш взгляд, является действительно ценным, а что нет? Повлияло ли на ваши взгляды содержимое сундучка? Поделитесь, пожалуйста, своими соображениями.

10. Ведущий. Прошли сотни лет, а сокровища сохранились до наших дней. И мы можем ими воспользоваться! Это наше наследие. По нему можно судить, как и чем жили люди до нас. Давайте подумаем, что нам делать с этими сокровищами? А что мы можем оставить нашим потомкам, какие сокровища — ценности? Каждый из вас может внести свою лепту. Напишите на листочках то, что считаете нужным, только с одним условием: прежде чем опустить листок, начните со слов “мне знакомо...” и зачитайте ценность всем с пояснением, для чего она может пригодиться. *(Ритуал принятия.)*

(Как правило, в сундук помещаются деньги как материальная ценность. Не было ни одной игры, где бы денежные знаки не фигурировали).

11. Ведущий. Оставим сундучок с ценностями на этом же острове. Пусть другие искатели сокровищ откроют его в свое время. Мы же отправляемся обратно, и думается, не с пустыми руками. Что вы можете сказать на прощание друг другу?

Игра завершается словами: “Всем нам спасибо!”

ПРИЛОЖЕНИЕ

Список ролей

- Капитан
- Шкипер
- Штурман
- Боцман
- Лоцман
- Смотрящий
- Кок

- Механик
- Матросы
- Юнги

Список ценностей (примерный)

- Благодарность
- Вежливость
- Вера
- Взаимопонимание
- Воодушевленность
- Доброжелательность
- Доброта
- Доверие
- Дружелюбие
- Заботливость
- Искренность
- Любовь
- Любознательность
- Мечтательность
- Милосердие
- Мудрость
- Мужество
- Надежда
- Надежность
- Независимость
- Образованность
- Ответственность
- Отзывчивость
- Открытость
- Принципиальность
- Рассудительность
- Решительность
- Самоуважение
- Свобода
- Сострадание
- Сотрудничество
- Соучастие
- Сочувствие
- Счастье
- Терпимость
- Уважение
- Уверенность
- Увлеченность

- Успешность
- Целеустремленность
- Чувство юмора
- Щедрость

Текст послания

ПОСЛАНИЕ

ТОМУ,

кто достиг цели и открыл сей сундук,

ВОЗВЕЩАЕМ:

здесь хранится

САМОЕ ДОРОГОЕ,

ради чего мы провели в поисках многие годы,

бороздя просторы трех океанов.

Мы потратили свои силы, собирая по крупицам

ЦЕННОСТИ

по всему миру.

Ныне ими по праву может воспользоваться тот,

кто ДОСТОЙНО их

ПРИМЕТ И ПЕРЕДАСТ

ПОТОМКАМ.

Обладателей сих бесценных сокровищ

мы назовем ПОИСТИНЕ ЧЕЛОВЕКОМ.

Да пребудет мир!