



КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ

ПРИМЕР ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ, НАПРАВЛЕННОГО НА ФОРМИРОВАНИЕ ДОВЕРИЯ И ЭНЕРГИИ ЕДИНСТВА В КОМАНДЕ

• Игровое упражнение «Невидимая связь»

Для проведения этой игры Вам потребуется моток прочных толстых нитей (главное, они не должны сразу же рваться при сильном натяжении). Попросите членов команды встать в круг на расстоянии вытянутых рук и закрыть глаза. Если у Вас есть возможность включите спокойную музыку. Возьмите моток нитей, ножницы и зайдите внутрь круга. Сделайте глубокий вдох и выдох и расскажите команде такую историю.

«Известно, что давным-давно на свете жил один удивительный человек. У него были длинная седая борода и волосы, поэтому многие думали, что он стар и мудр. Другие же видели озорной блеск его глаз и говорили, что он молод. Этот человек умел то, чего не умели другие. И люди называли его мудрецом. Никто не знал, откуда он пришел, но говорили, что раньше он был обыкновенным человеком, таким, как все.

Менялись поколения, а мудрец все жил среди людей. И они ощущали себя под его защитой.

И вот пришел день, когда мудрец отправился в путь. Он обошел всю Землю и узнал многих людей. И удивился мудрец, насколько разными были эти люди, их характеры, привычки, желания и стремления.

„Как непросто всем уживаться друг с другом, — думал мудрец, — что бы такое предпринять?“ — размышлял он.

И тогда мудрец сплел длинную тончайшую нить. Задумал он обойти добрых сердцем людей и связать их этой тончайшей чудесной нитью».

Далее, Вам предстоит, рассказывая историю, обойти каждого члена Вашей команды и вложить ему в руки нить.

«Воистину нить эта была уникальна. Гладкая, тонкая, она была совершенно незаметна для человека, но, несмотря на это, влияла на его взаимоотношения с другими людьми. Те, кому мудрец передал чудесную нить, стали добрее, спокойнее, терпеливее. Они стали более внимательно относиться друг к другу, стремились понять мысли и чувства ближнего. Иногда они спорили, но, о чудо, нить натягивалась, но не рвалась. Иногда они ссорились, и нить разрывалась, но при примирении оборванные концы нити связывались вновь. Только узелок напоминал о прошлой ссоре. Что сделали люди с подарком мудреца? Кто-то бережно его хранил, передавая тайну из поколения в поколение. Кто-то, не ощущая присутствия нити, оставлял на ней множество узелков, да и характер его постепенно менялся и становился „узловатым“. Но главное, у каждого появилась способность протягивать невидимые нити к тем, кого он считал близкими и друзьями, соратниками и партнерами».

Когда у каждого члена Вашей команды будет в руках нить, отрежьте ее от мотка и завяжите концы. Таким образом, нить образует замкнутый круг.

— Дорогие друзья! — обращаетесь Вы к команде. — Сейчас вы ощущаете в своих руках чудесную нить, подарок мудреца. Какова она на ощупь? Гладкая, шелковая, тонкая, прохладная... Давайте проверим, что может произойти, если каждый потянет ее на себя... Она натянется и станет „резать“ руки. Такие отношения называют „натянутыми“...

— А если, — продолжаете Вы, — кто-то потянет нить на себя, а кто-то не станет этого делать... Что будет, давайте попробуем... Равновесие круга нарушается. Кто-то

оказывается в более устойчивом положении, а кто-то совсем в неустойчивом... О таких ситуациях говорят: „Он тянет одеяло на себя“...

— Некоторые люди, — продолжаете Вы, — предпочитают надевать эту нить себе на шею. Хотите попробовать?... Те, кто сейчас сделал это, наверное ощутил, как больно нить режет шею... Про такие ситуации люди говорят: „Посадил себе на шею“...

— С этой нитью можно проводить разные эксперименты, — продолжаете Вы, — собственно, многие люди посвящают этому целую жизнь. Натянут, разорвут, завяжут узел, наденут на шею или вообще отпустят... В нашей команде это недопустимо.

Давайте сейчас найдем такое положение и натяжение нити, которое для всех будет наиболее удобным. И запомним это состояние каждой клеточкой нашего тела.

Спасибо!

Игра закончена, нить можно положить на время обсуждения в круг. Потом смотать и убрать. Нить можно хранить среди ценных вещей и талисманов команды.

Важно в конце игры провести обсуждение, главный вопрос которого: «Чему эта игра может научить команду?».

РАЗНОЕ:

Весенний дождь

Время. 10 минут.

Материалы. Не требуются.

Инструкция. Тренер спрашивает группу: «Кто родился зимой, поднимите, пожалуйста, руку. А теперь те, кто родился весной. Кто родился осенью... Кто родился летом... Так-так. Те, кто родился... (называет два сезона), смотрят на мою левую руку. Она отвечает за вашу работу. Вы – команда номер один. Те, кто родился... (называет другие два сезона), смотрят на мою правую руку. Вы – команда номер два.

Первая команда делает так (хлопает по коленям). Попробуйте. А теперь смотрите на мою левую руку (тренер держит согнутую руку на уровне плеча) – это означает, что хлопаем тихо. Когда я поднимаю руку (поднимает над головой), хлопки становятся громче, сильнее. Попробуем.

Вторая команда делает так (стучит каблуками по полу). Попробуем. А теперь смотрите на мою правую руку (тренер держит согнутую руку на уровне плеча) – это означает, что топаем тихо. Когда я поднимаю руку (поднимает над головой), топаем громко. Попробуем.

Итак, давайте попробуем все вместе.

Начинает капать дождь... Первые капли гулко ударяют по асфальту... По траве... Дождик начинает усиливаться... Еще, еще, превращается в ливень... И вдруг стихает... Тише... Тише... И снова усиливается...»

Тренер продолжает свой монолог, следя за групповой динамикой и давая возможность группе насладиться звуками весеннего дождя.

Процедура проведения. Группа сидит на стульях. Участникам в процессе образования групп не обязательно перемещаться. Они могут оставаться на своих местах.

На первом этапе объединяем участников, родившихся зимой / весной / летом / осенью в две группы, так, чтобы было приблизительно равное число участников в каждой подгруппе.

После этого тренер дает инструкцию, что нужно делать каждой команде: изображаем дождь хлопками по коленям (первая группа) и топанием по полу (вторая группа).

Ядро разминки составляет картинка весеннего дождя, рисуемая тренером. Тренер управляет группами с помощью рук.

У рук есть три положения:

1. рука внизу, висит вдоль тела – отсутствие звучания соответствующей группы (левая рука отвечает за одну подгруппу, правая – за другую);
2. ладонь на уровне плеча – средняя интенсивность звучания;
3. рука поднята над головой – максимальная интенсивность звучания.

Мостик к теме. Эта разминка несет большой заряд положительной энергии. Тренер перекидывает мостик, например, так: «Этот дождь нас обновил, смыл усталость. И теперь мы входим в новый сезон – сезон сосредоточенности и удачи».

Подводные камни. Тренеру важно самому быть скоординированным, обязательно потренироваться предварительно, чтобы не путаться «в руках». Кроме того, нужно потренировать историю дождя, которую тренер собирает доносить до группы. Импровизировать по ходу проведения приходится в высоком темпе, и это создает дополнительные риски.

Хорошо подготовленный тренер получит замечательный результат, создав в группе приподнятое настроение и готовность работать дальше.

Согласование ритма

Время: 10 минут.

Проведение упражнения: «Это упражнение выполняется молча. У вас есть единственное средство его выполнения – звуки, точнее, ритм. Найдите в этой аудитории что-либо, чем можно отбивать ритм. Если ничего не найдете, можете просто хлопать в ладоши или постукивать по подлокотнику. Начнем с того, что каждый будет отстукивать свой собственный ритм... Если чей-то ритм покажется вам привлекательным, можете присоединиться к нему». Рано или поздно вся группа начинает стучать, бренчать, позвякивать в одном ритме. В этот момент можно дать новую инструкцию: «А теперь попробуйте вернуться к тому ритму, с которого вы начали упражнение».

Объединение

Необходимое время: 15 минут. **Процедура:** Ведущий тренинга просит найти друг друга тем, у кого одинаковый цвет глаз (варианты: «тем, у кого день рождения летом», «тем, в чьем имени пять букв» и т.д.).

Игра в ассоциации

Благотворное влияние данной разминки на групповую динамику проявляется через укрепление доверия к группе, повышение самооценки «загадываемых» игроков, в целом, группа становится более сплоченной. Активные игроки, ведущие, тренируют наблюдательность и способность образно мыслить.

Время. 10-15 минут.

Инструкция. «Сейчас одним из вас предоставляется возможность потренироваться в наблюдательности, а то, что ждет других, пока останется в секрете. Кто хочет быть ведущим?» После того, как ведущий найден, тренер просит его встать и отвернуться от группы. Можно попросить его выйти из комнаты. Группе же дается следующее задание: «Загадайте какого-то одного игрока. Однако так, чтобы ведущий не понял, кого вы хотите загадать (в том случае, если он рядом). Используйте жесты».

Процедура проведения. Далее тренер предлагает ведущему отгадать, кого же загадала группа. Однако вопросы можно задавать только особого рода, сравнивая загаданного участника с различными видами животных, растений, рыб, птиц и т. д. При этом ведущий может задать не более 3 вопросов. Вопросы могут быть на разные ассоциации. Вопросы строятся следующим образом: если цветок, то какой? если птичка, то какая? На каждый вопрос ведущий просит сообщить конкретную ассоциацию, возникающую у каждого члена группы. После того как игрок отгадан либо раскрыт (когда ведущий не может отгадать), тренер предлагает группе продолжить. При сохранении интереса в группе можно пройти три круга.

Мостик к теме. Наиболее сильный эффект данной разминки заключается в воздействии на образ себя у загадываемых игроков. Им предоставляется возможность узнать, как их воспринимают окружающие, и соответственно, определить возможность коррекции собственного образа в глазах других. Если руководитель проекта ассоциируется у группы с маленьким пушистым кроликом, а фандрайзер – с большим африканским львом, возможно, им это даст пищу для размышлений. Ведущий получает прекрасный опыт тренировки наблюдательности, учится связывать фантастические образы с реальным человеком и между собой, находить зацепку в море непонятной информации, подключать правое полушарие. Все это гармонизирует, обогащает личность ведущего, расширяет его поведенческий диапазон. Что касается группы в целом, участники получают опыт образного восприятия. Почему их, казалось бы, столь тонкая и точная характеристика не нашла отклика в группе, оказалась аутсайдером и не была понятна ведущему? Откуда берутся эти ассоциации, чем они являются – они являются результатом «объективного» сравнения с действительностью или результатом собственного опыта?

В процессе отгадывания и обратной связи ведущего и загаданного игрока участники получают ответы на эти вопросы.

Подводные камни. Необходимо, чтобы тренер следил за «техникой безопасности», предусматривал и отводил обидные ассоциации. Даже если сомнительная ассоциация напрашивается сама собой, тренеру следует проявить изобретательность, избегая этого, предложить близкую, но социально одобряемую ассоциацию (например, медвежонка вместо бегемота).

Тренеру следует поинтересоваться у загадываемых, насколько им понятны и комфортны те ассоциации, которые они вызвали у группы. Кроме того, следует предложить им

уточнить, какие черты внешности или характера вызвали те или иные ассоциации. Таким образом тренер предоставляет отгадываемым игрокам возможность коррекции собственного образа в глазах других.

Тренеру также следует дать ведущему возможность поделиться секретом своего успеха, проницательности

Джойстик

Проведение. Игра командная (лучше всего две команды). Команды встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На что кладется монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет “джойстиком” передавая первому команду через остальных участников тренинга. Цель первого опустить палец точно на монету.

Говорящие руки

Время. 5 минут.

Материалы. Не требуются.

Инструкция. «Для проведения упражнения нам необходимо образовать два круга, встав лицом друг к другу. Сейчас мы будем общаться в парах молча, только с помощью рук. Я буду говорить, что нужно передать партнеру, а вы должны будете передать это только руками, не говоря ни слова. Затем я скажу: внешний круг – шаг вправо. И те, кто стоят во внешнем кругу, сделают шаг вправо, так у нас образуются новые пары. Я произнесу новое задание.

Итак, поздоровайтесь с помощью рук. Внешний круг – шаг вправо. Перед вами новый партнер, посмотрите недолго друг другу в глаза. Пожалуйста, выразите друг другу поддержку с помощью рук».

Процедура проведения. Участники образуют два круга: внутренний и внешний, стоя лицом друг к другу. Ведущий дает команды, которые участники выполняют молча в образовавшейся паре. После этого по команде ведущего внешний круг двигается вправо на шаг.

Варианты инструкций образующимся парам:

1. Поздороваться с помощью рук.
2. Побороться руками.
3. Помириться руками.
4. Выразить поддержку с помощью рук.
5. Пожалеть руками.
6. Выразить радость.
7. Пожелать удачи.

8. Попрощаться руками.

После разминки участники обмениваются впечатлениями.

Вопросы для обсуждения: Что было легко, что сложно? Кому было сложно молча передавать информацию? Кому легко? Когда вы выполняли задания ведущего, обращали ли внимание на информацию от партнера или больше думали, как передать информацию самим?

Мостик к теме. Эту разминку можно использовать в любом тренинге, в котором рассматриваются способы вербального и невербального общения. «Сейчас мы передавали информацию с помощью тактильного контакта. Такой способ передачи информации называется невербальным. Давайте рассмотрим его подробнее».

Подводные камни. Разминку не следует проводить в первый день занятий, когда участники еще недостаточно знакомы друг с другом.

«Вавилонская башня»

Материалы: цветные маркеры, флипчарт, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику тренинга, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д.

Условие: участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Для азарта подключается секундомер.

Волна

Время. 5-7 минут.

Инструкция. «Возьмитесь за руки. Сейчас я буду пускать волну вот так (показывает, поднимая руку). Ваша задача – когда волна дойдет до вас, пустить ее дальше. Попробуем... Теперь я пускаю встречную волну».

Процедура проведения. Группа становится в круг. Участники берутся за руки. Ведущий дает инструкцию и показывает, как пускаются волны: поднимает руку, держа руку соседа. Получилась волна. Чтобы передать ее дальше, нужно соседу поднять вторую руку с рукой своего соседа и т. д. Ведущий ускоряет ритм волн. Затем пускает встречные волны. Когда волна возвращается к тренеру, он может либо передать ее дальше, либо остановить.

Как только интерес группы начинает ослабевать (смех стихает, энергетика спадает), тренер прекращает разминку, резко поднимая и бросая руки вниз. Заканчивается разминка аплодисментами.

Мостик к теме. Как уже упоминалось ранее, эта разминка отлично вписывается в тренинг командообразования для создания атмосферы сотрудничества. Она проходит очень весело

и подзаряжает энергетически. Может использоваться и как первая утренняя разминка, и после обеда.

Тренер, перекидывая мостики на темы, может произнести следующее: «Здорово, у нас прекрасно получается. Достаточно. Сейчас мы с вами научились передавать позитивную энергию друг другу. Почувствовали, как она перетекает от одного человека к другому, из одной части круга в другой? Она нам понадобится для выполнения следующего, очень важного упражнения».

Подводные камни. Тренер должен заряжать группу собственной энергией. Проводить разминку в темпе, следить за групповой динамикой. Важно вовремя прервать разминку, с тем, чтобы у группы осталось приятное чувство совместного успешного действия.

Артисты (старая китайская игра)

Цель. Концентрация внимания, сплоченность, взаимодействие в команде, развитие креативности.

Время. 5-7 минут.

Материалы. Мел, чтобы нарисовать на полу «старт» и «финиш» (либо кубики для этих же целей).

Инструкция. «Разбейтесь на две команды. Представьте себе, что вы артисты. Вы должны будете показать следующий номер. Сейчас каждая команда выстраивается в цепочку, друг за другом. Положите правые руки на плечи стоящих впереди. Теперь все игроки, кроме первого, поднимите левые ноги таким образом, чтобы каждый из вас мог взяться за голеностопный сустав предыдущего участника. Итак, только первые участники стоят на двух ногах, а остальные – на одной. Пойдите немного неподвижно, постарайтесь найти равновесие, привыкните к своему новому положению. А сейчас задание: необходимо в таком положении всей командой как можно быстрее добраться до финиша (кубик). Я скажу «Раз-два-три», после этого первый человек в команде должен поднимать левую ногу вверх. Это сигнал старта для команды. После этого вся команда начинает передвижение по комнате от «старта» к «финишу». Выигрывает та команда, которая придет к финишу первой, не развалившись».

Процедура проведения. Ведущий предлагает участникам разделить на две команды. Обозначает начальную и конечную точки движения. Игроки двух команд должны в цепочке, взявшись друг за друга, на одной ноге как можно быстрее добраться до финиша и не расцепиться. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее и правильнее.

Мостик к теме. Как показывает практика, разминка очень хорошо идет на тренинге по командообразованию. Здесь мы говорим о важности сплочения команды, о роли каждого в команде (ведь именно из маленьких звеньев складывается весь механизм, стоит одному такому звену выпасть и механизм не будет работать), о том, как важно уметь договариваться и действовать сообща.

Подводные камни. Разминка проходит весело, интересно. Поднимает настроение и тонус группы. Правда, не всегда участники спокойно воспринимают проведение разминки в форме соревнования. Если в группе много лидеров или азартных участников, то возникают споры о справедливости присуждения первенства той или иной команде. Нередко участники просят дать еще шанс посоревноваться. Тренер должен ориентироваться во времени, если оно позволяет, то можно повторить состязание. Если в группе форма соревнования неприемлема (например, идет тренинг по командному сплочению), то вся разминка проводится на единую группу.

Вселенная

Разминка проходит со звуковым сопровождением. Нужен магнитофон и записи ритмичной музыки.

Время. 10 минут.

Материалы. Для усиления эффекта разминки тренеру стоит подготовить «цель» (в виде флажка, например).

Инструкция. «Давайте встанем в две шеренги, так, чтобы внутри получился коридор – это путь к цели. Это (тренер указывает на «цель» – символ цели) – символ тех стратегических целей, которые ставит перед собой ваша компания. Ваша задача сейчас по очереди под музыку пройти этот путь своим необычным способом – так, как до вас никто этого не делал.

В это время все остальные поддерживают идущего аплодисментами».

Процедура проведения. Тренер делит группу на две части. Например, предлагая рассчитаться на «первый-второй», и вторым номерам сделать шаг вперед. Тренер устанавливает «цель» в конце шеренги. После этого дает инструкцию и включает музыку. В качестве примера он может пройти первым через шеренгу сам. Все участники проходят по «живому коридору», демонстрируя собственный индивидуальный стиль «ходьбы». После того как все прошли в первый раз, тренер может предложить продолжить и пройти по второму разу.

Мостик на темы. Тренер переводит разговор на следующую тему, например, так: «Здорово, все молодцы. Смотрите, у каждого свой путь, но все мы идем к единым целям, и можем достигнуть их разными способами».

После такой вводной тренер может раскрывать тему стратегий взаимодействия: конкуренцию и сотрудничество, партнерство и манипуляцию и т. д.

Подводные камни. В зависимости от того, как быстро группа включается в игру, с какой активностью проходит упражнение, тренер может повторить цикл разминки, предложив участникам пройти еще и еще раз. Часто именно к концу упражнения появляется настоящий драйв – когда все привычные способы использованы и нужно найти еще что-то. Тренеру важно отслеживать групповую динамику, подбадривая и подзаряжая группу на выполнение упражнения.

Грузим баржу

Время. 10 минут.

Материалы. Мяч.

Инструкция. «Представьте себе, что в центре нашего круга находится баржа. А мы с вами собираемся на ней в необычный поход. Перед отплытием баржи мы ее грузим, чтобы приготовить к путешествию. Что можно грузить на баржу? Все, что угодно, даже ненужные в походе вещи, даже такие абстрактные понятия, как революция или клаустрофобия. Одно условие при погрузке – каждый участник называет три слова, начинающиеся на одну букву. Например, кот, кошелек, катамаран.

Тот, кто держит мяч, грузит баржу, называя три слова на одну любую букву, и бросает мяч любому игроку. Мяч – это передача хода. Тот, кто ловит мяч, продолжает загрузку баржи.

Важно не повторяться в словах. Поэтому будьте внимательны к тому, что мы грузим. Кто затрудняется с погрузкой и делает паузу либо тот, кто грузит то, что уже погрузили (повторяется), – выбывает из игры. Посмотрим на наших победителей – самых быстрых и самых внимательных! Кто они? Итак, начали: караван, кофейник, кашалот».

Процедура проведения. Упражнение проводится сидя или стоя в кругу. Тренер держит в руках тренерский мяч и говорит инструкцию. Затем тренер первым начинает погрузку баржи, после чего кидает мяч любому из игроков.

Мостик на темы. «Порой ситуация бизнеса требует от нас оперативного реагирования на внезапные изменения ситуации. Наша готовность к творческим действиям зависит от состояния нашей внутренней мобилизации. Быстрее в устойчивое состояние внутренней мобилизации могут войти наши победители в игре. Давайте им поаплодируем!»

Подводные камни. Упражнение позволяет увеличить скорость мысли у участников, способствовать возникновению у них состояния внутренней мобилизации. Но у немотивированной на обучение, вялой группы это упражнение может вызвать ситуацию активного торможения, им будет трудно вспоминать слова. В этом случае стоит обратить их внимание на то, что не всегда мы можем мобилизоваться в ситуации, что это зависит от многих факторов, включая нашу мотивацию на решение задачи. После этого имеет смысл перейти к другой разминке класса А, больше связанной с действиями, движениями.

Замороженный

Время. 10-15 минут.

Материалы. Не требуются.

Инструкция. «Я предлагаю вам разминку, в которой вы сможете раскрыть весь свой творческий потенциал. Для этого разделитесь на пары. Один из вас – «замороженный». Другой – «реаниматор». Поднимите руки «замороженные»: по моему сигналу вы застываете в неподвижности. Поднимите руки «реаниматоры»: задача «реаниматора» – за 3 минуты вывести «замороженного» из транса. «Реаниматор» может делать для этого все, что захочет, но не может прикасаться к «замороженному». «Замороженные», вы следите за своими ощущениями, и подаете признаки жизни тогда, когда вам действительно этого захочется. Помните, однако, что слишком упорствовать тоже не надо. Итак, три минуты работает один человек в паре, через три минуты меняетесь ролями».

Процедура проведения. Тренер предлагает участникам принять участие в разминке и дает инструкцию.

Мостик на темы. Тренер задает вопросы группе: у кого получилось «разморозить»? Хотелось ли «размораживаться»? Что для этого делал ваш партнер?

«Теперь, когда все разморожены, мы можем продолжать наш тренинг. Часто в беседе, во время переговоров мы, не наладив доверительных отношений с партнером, стремимся перейти сразу к делу. Мы считаем, что контакт установлен, но на деле общаемся с «замороженным» клиентом, партнером.

Давайте посмотрим: что помогает, а что мешает установлению контакта?»

Обычно, «замороженные» участники взрослых групп, собрав волю в кулак, успешно противостоят стараниям «реаниматора». После разминки они говорят: «А мне не хотелось вступать в контакт, а меня вообще трудно рассмешить. В этом случае мостиком может быть фасилитация: вспомните свои чувства, когда вы хотели поговорить со значимым для себя человеком, но он никак не отреагировал на ваше желание».

Подводные камни. Участник отказывается принимать участие в разминке. В этом случае не стоит принуждать его. Возможен вариант, когда этому участнику выдаются часы и он отслеживает, какая пара первой закончила упражнение.

Пантомима

Время. 10 минут.

Инструкция. «Встаньте, пожалуйста, в круг! Я загадаю какой-либо предмет и шепну на ухо одному из участников. Задача этого участника – пантомимой провзаимодействовать с воображаемым предметом и передать этот предмет по кругу следующему участнику. Общая задача – так передавать предмет, чтобы ни разу не повториться в обращении с предметом. Последний участник сообщает вслух, что, по его мнению, он получил. Затем первый участник говорит, что ему шепнул на ухо тренер. Мы смотрим все вместе – произошло искажение смысла предмета или нет. И еще важно отдавать и брать предмет так, как будто вы берете и отдаете реальный предмет, чтобы он у вас не падал, не зависал в воздухе. Здесь нужен весь ваш артистизм, все ваше воображение. Итак, приготовились!»

Тренер может загадывать следующие слова: зонтик, стакан с водой, матрешка и т. д.

Процедура проведения. Упражнение проводится стоя в кругу. Тренер говорит инструкцию. Затем выбирает самого артистичного участника и на ухо сообщает ему первое загаданное слово.

Мостик к теме. Очень часто в жизни при передаче информации смысл искажается. Это зависит как от передающей информацию, так и от принимающей стороны. Чем более мы артистичны, чем более ярко и точно можем передать смысл сообщения, тем точнее будет предоставленная нами информация. Чем мы наблюдательнее и восприимчивее, тем точнее можем воспринять смысл сообщения. Но зачастую в нашей жизни происходит такой же испорченный телефон, как в этой игре.

Подводные камни. Иногда менее творческие участники пытаются повторить уже увиденные манипуляции с воображаемым предметом или использовать еще раз наиболее типичные стереотипные движения. Важно, чтобы тренер внимательно следил за этим, эмоционально стимулировал участников на проявление творчества, объявлял о факте повтора и просил придумать новый способ передачи. Тренер может подсказывать, что можно менять условия, добавлять новые предметы или что-либо убирать из имеющегося воображаемого предмета. Можно его использовать необычным способом, даже сломать. Весь репертуар творчества в руках участников!

Чужие коленки

Время. 10 минут.

Инструкция. «Сядьте плотно, так, чтобы стулья касались друг друга, а вы могли дотянуться до коленей соседей. Сейчас мы потренируем координацию движений и быстроту реакции. Правую руку кладите на левую коленку соседа справа, а левую – на правую коленку соседа слева. Сама игра заключается в том, чтобы руки хлопали по коленкам последовательно, не обгоняя друг друга. Тот, чья рука пропустила ход, убирает свою руку. Выбывает тот участник, который ошибся дважды. Итак, я начинаю... А быстрее можем?... Для того чтобы изменить направление движения, вы можете в свой ход хлопнуть дважды. Это означает тупик, и движение начинается обратно».

Процедура проведения. Все садятся в плотный круг, чтобы соседи могли дотянуться до коленей друг друга таким образом: правую руку на левую коленку соседа справа, а левую – на правую коленку соседа слева. Сама игра заключается в том, чтобы руки хлопали по

коленкам последовательно, не обгоняя друг друга. Когда группа освоила хлопки по кругу, задание усложняется. Любой участник, когда очередь доходит до него, может поменять направление движения хлопков. Для этого ему необходимо хлопнуть дважды своей рукой по коленке, на которой она лежит. Тот, чья рука пропустила этот сигнал, убирает свою руку. Выбывает тот участник, который ошибся дважды. Однако это условие может быть изменено следующим образом: выбывший участник выбывает не навсегда, а пропускает один круг. Также в качестве усложнения можно ввести следующее правило: выбывшие члены группы переходят со своими стульями (или просто садятся на корточки) в центр круга, где образуют свой внутренний круг. Там игра начинается снова, а выбывшие оттуда превращаются в зрителей. Два круга сосуществуют одновременно, и игра становится еще более эмоциональной.

Мостик к теме. Игра требует постоянной сосредоточенности. Как только сосредоточенность падает, участник ошибается. Именно уровень внимания, быстроту реакции в совокупности с точностью тренер подчеркивает в своем мостике.

Подводные камни. Очень важно не снижать темп, поощряя участников убыстряться. Кроме того, тренеру нужно вовремя закончить разминку. Это следует делать тогда, когда группа играющих стабильно успешна, и новые условия не меняют положения. Тренер разворачивает цепочку одной рукой, а когда через два хлопка получает ход в другую руку, делает хлопок в ладоши, таким образом, заканчивая игру.

«Портрет»

Инструкция. Каждый из участников тренинга выбирает себе «объект» и описывает его характер, привычки, т.е. «пишет» его психологический портрет. Листочки с записями отдают ведущему, который читает их вслух. Остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

«Паровоз»

Инструкция. Участники выстраиваются в колонну друг за другом. Самый первый встает лицом к стене, остальные – за ним. Принцип построения колонны: первым встает тот, кто считает себя самым счастливым. Остальные – за ним, по мере убывания счастья. Последним встает самый несчастливый человек. В процессе построения можно менять свое место в колонне.

Обсуждение.

«Лабиринт»

Первый этап. Трём участникам, находящимся в центре площадки, дается задание: пройти по воображаемому лабиринту с закрытыми глазами. Группа наблюдает физическое состояние исполнителей (свободны или скованы движения, зажаты ли мышцы, каково положение головы, рук, есть ли суетливость и т. п.). После 1-2 минут «блуждания» участнику предлагается описать «свой» лабиринт.

Первоначальное описание обычно бывает очень коротким: 1-2 предложения, чаще всего это определение места. Например: «это было темное, сырое подzemелье», «это был стеклянный лабиринт», «это коридор космического корабля». Группа может отметить скованность и напряженность мышц, плечевого пояса, рук, таза.

Второй этап. Тем же участникам предлагается рассмотреть лабиринт, проходя по нему (задание выполняется с закрытыми глазами). При описании лабиринта группа следит за тем, чтобы описывающие не сбились на описание звуков и ощущений. Например:

- «Это был стеклянный лабиринт, очень прозрачный, сверкающий так, что глазам было больно» (группа должна заметить кинестетическое слово «больно» и поправить рассказчика).
 - «Это был коридор космического корабля с голубыми стенами и светом откуда-то снизу. Я слышала... (группа останавливает) видела очень красивый пульта, на котором было много разноцветных огоньков».
 - «Это темное подземелье с каменными серыми стенами. У меня в руках была маленькая свечка, от которой почти не было света. Я видела, как по стенам текла вода...».
- После описания группа обсуждает физическое состояние участников. Вероятно, будут отмечены высоко поднятая голова, более свободные движения рук.

Третий этап. Предлагается пройти по лабиринту и «услышать» максимальное количество звуков. При описании звуков группа следит за тем, чтобы участники не сбились на картинки и ощущения. Например:

- «Стены в этом лабиринте звенели, как стекла в серванте, когда проезжает грузовая машина».

- «Там была какая-то особая, звенящая тишина. Все приборы работали бесшумно, специальное покрытие заглушало звук шагов, и все-таки я чувствовала... (группа останавливает), я слышала за спиной тихое дыхание».

Когда группа будет описывать физическое состояние участников, наверняка будут отмечены наклоненная к плечу голова, менее скованные по сравнению с первым этапом игры движения рук, может быть, осторожная походка.

Четвертый этап. Участникам необходимо описать, что они чувствуют, проходя по лабиринту (температура, влажность, запах и т.д.):

- «Это был очень жаркий лабиринт, солнце пекло так, что я расплавлялась. А стены были холодные. Мне очень хотелось выйти, но я не могла найти выход. Я хотела разбить стены».

- «Мне было сыро и холодно, я спотыкалась и падала на острые камни – это было очень больно. Мне так хотелось теплого света и чтобы кто-нибудь был рядом». (Группа должна заметить, что в этом случае движения испытуемого были свободны, лицо опущено вниз, легкий шаг.)

- «Я чувствовала за спиной дыхание другого человека и мне было очень спокойно, что я не одна. Стены были мягкие, а пол – пружинистый. Вообще, это был очень удобный коридор. Я чувствовала себя уютно».

Пятый этап. Последний «проход» по лабиринту с заданием «видеть», «слышать», «чувствовать». После этого дается полное описание, которое сравнивается с первоначальным. Анализируются изменения, происшедшие в физическом состоянии участников.

В заключение слово предоставляется испытуемым для анализа своего состояния, о том, что мешало и помогало при выполнении упражнения и т.д.

Замечания. Эту игру можно проводить и в группе с большим составом участников (до 12-14 человек). В этом случае обсуждение должно быть очень динамичным, а роль координатора должен взять на себя ведущий тренинга. Он должен выделить из всей группы тех, кто описывал лабиринт как визуал, аудиал, кинестетик.

«Цепочка ассоциаций»

Инструкция. Один из участников тренинга, бросая мяч кому-то из группы, называет понятие, которое обозначает эмоциональное состояние человека или его личностное качество (доброта, обида и т.д.). Следующий, перебрасывая мяч дальше, называет свою ассоциацию на это понятие. Мяч может сделать один или несколько кругов.

«Слова»

Инструкция: возьмите необычное слово, устаревшее, мало знакомое. Например – Братина, Акенак, Грідень и т.д. Выберите участника, назовите ему слово. Задача участника тренинга без предварительной подготовки 3 минуты говорить об этом слове.

У ИСТОКОВ НОВОЙ ПРОФЕССИИ

Одним из наиболее ярких новшеств, внесенных отечественными изобретателями в арсенал политических технологий конца XX века, является уличное телевидение. Представьте себе: вы выходите из метро, следуете привычным путем на автобусную остановку... Вдруг слышите многократно усиленные динамиками голоса. Поворачиваете голову — и видите микроавтобус, затем лица говорящих на воздвигнутом над ним большом экране. Видите плотным кольцом сгрудившуюся у микроавтобуса толпу. Пробравшись поближе, вы обнаруживаете в центре людского кольца оператора с видеокамерой и человека с микрофоном, который дает высказаться то одному, то другому. Люди делятся своими маленькими радостями. Ругают власть. Мечут молнии обличений. Исповедуются. Ведут отчаянные словесные бои за свои убеждения. Это — уличное телевидение.

Как и из чего это все произошло — кто ведает? Говорят, уличное телевидение возникло на стыке тележурналистики и практики организационно-деятельностных игр, а затем было усилено возможностями спутниковой связи и сети Интернет. Во мгле истории реют овеванные легендой имена Сергейцева, Левинтова и других патриархов методологического сообщества. Самого меня посвящал в это ремесло Сергей Иванович Котельников. Дело было в Киеве, в 1999 году. Именно тогда впервые возникла необходимость в организации массовой подготовки ведущих уличного телевидения.

Что это за птица такая — ведущий? Как вы уже, вероятно, догадались, это тот самый человек с микрофоном. Чтобы работало уличное телевидение, людям должно быть интересно разговаривать друг с другом. Необходимы увлеченность, азарт. Но при этом споры не должны переходить в потасовки, а борьба убеждений — во взаимные оскорбления. Тема и направленность обсуждений не должны выходить из заранее намеченных границ. Но главное — обсуждение должно приводить его участников к чему-то, чего они не знали раньше. К новым граням понимания того, о чем шла речь. К новым сомнениям и новой уверенности. Не будет ведущего — не будет и всего перечисленного выше.

Что же требуется от ведущего в его работе? Он должен быть актером: своей речью, пластикой, голосом уметь привлечь прохожих. Необходима и способность понимать любого собеседника, сколь бы замысловатыми ни были его высказывания. Необходимо умение длительное время удерживать смысловую нить хаотически расползающегося обсуждения. Увязывать в целое кончики разрозненных мыслей — и одной фразой подытоживать суть длительных отрезков беседы. Ведущий должен помнить, кто, о чем и как говорил — и это в условиях проточной аудитории, когда за три часа работы активные участники обсуждений могут сменяться десятками. Он должен быть способен сквозь крики одних слышать шепот других, а также вовсе не слышать того, что может помешать его работе. Должен следить за реакциями собравшихся. Хороший ведущий знает, что и как будет сказано, прежде чем человек открыл рот. Он в состоянии слышать и понимать нескольких людей, говорящих одновременно. Ведущий может весело играть с аудиторией, — но он же может поставить ее перед серьезнейшим выбором. Может рассмешить — и может заставить ужаснуться. Короче говоря, ведущий уличного телевидения — это человек, обладающий целым букетом сверхъестественных способностей.

Ниже приводятся несколько игр-упражнений, которые реально использовались при подготовке первого выпуска ведущих уличного телевидения. Направленность игр, даже одних и тех же, в разных ситуациях их использования была различной. И эффекты получались самые разные: от усиления сплоченности группы — до отвлечения и релаксации, от раскрытия необычных способностей — до освобождения от случающихся в работе стрессовых ситуаций путем их “окарикатуривания”, “огротесквления” и вообще “остранения”.

1. Поймай слово

В игре участвуют двое. Один из играющих начинает произносить фразу, другой — не дожидаясь ее окончания, выкрикивает какое-то слово. Задача первого — как можно быстрее завершить фразу, обязательно вставив в нее слово, которое он услышал от своего партнера.

Более сложный вариант — игра в тройках: первый высказывает некоторое суждение, второй должен пересказать его своими словами без искажения смысла, а третий — бомбардирует второго словами, которые тот должен вставлять в свою речь.

2. Собери рассказ

В игре принимают участие 6—7 человек. Основная группа остается в комнате, в то время как водящий на время выходит. Группа располагается в ряд, первый из играющих начинает повествование. Произнеся 2-3 фразы, он передает слово соседу и так далее, до тех пор, пока вся группа совместно не построит нечто наподобие рассказа. Затем авторы коллективного повествования перестраиваются, стараясь как можно сильнее изменить исходный порядок их расположения. На выполнение задания группе отводится 3 минуты. Затем водящий приглашается в комнату и начинает по порядку обходить игроков, выслушивая фрагменты каждого из них. После того как закончится речь последнего, водящий после минутного размышления выстраивает участников игры в правильной, как ему представляется, последовательности — с тем, чтобы получилось связное (исходное) повествование. Далее происходит проверка: выстроенные водящим участники произносят свои отрывки — и связность или бессвязность того, что получилось, становится очевидной для всех.

3. Композиция

Участвуют 5—7 человек. Каждый из играющих (кроме водящего) заготавливает по одной фразе из трех слов. Требования к фразам: конкретное (наглядное) содержание и трехчленная структура (подлежащее, сказуемое, еще что-нибудь). После того как каждый из участников выскажется, водящий после минутного размышления выстраивает их в нужном ему порядке. Затем он “включает” каждого из игроков. После того как прозвучит отрывок очередного участника, ведущий сам произносит 1—2 фразы-связки и “включает” следующего игрока. Доведя действие до конца, водящий должен получить по возможности связное повествование или рассуждение.

4. Встречная речь

В игре участвуют двое. По сигналу играющие в течение 2—3 минут что-то рассказывают друг другу, стараясь одновременно слушать и понимать напарника. Затем происходит проверка того, насколько точно и полно партнеры были поняты друг другом.

Более сложные, еще не апробированные варианты:

- а) вместо рассказа читается незнакомый текст;
- б) играют не двое, а трое.

5. Театр абсурда

В игре участвуют 5—6 человек. Каждый из участников выбирает тему или житейскую ситуацию. Все они становятся полукругом вокруг “ведущего” и начинают бубнить — каждый о том, что задумал (исчерпав содержание задуманного, можно повторять его

циклами). Как только ведущий приближается к одному из них, чтобы расспросить, поговорить о его ситуации, все остальные начинают бубнить громче, яростнее и ближе к уху ведущего, стараясь помешать разговору. Ведущий обходит всех и говорит с каждым. Затем кратко резюмирует, с кем и о чем был разговор, а участники оценивают, насколько ему удалось вникнуть в то, о чем говорилось (при оценке и подсчете очков участники могут использовать пятибалльную систему, выбрасывая нужное количество пальцев).

В большой группе возможны варианты с участием нескольких одновременно работающих водящих.

6. Загадка

В игре участвуют 5—6 человек. Водящий закрывает глаза. В это время стоящие вокруг него участники распределяют роли: два-три обладателя разгадки (задумывают предмет, который будет отгадывать водящий с помощью “да-нет” вопросов) и все остальные — “невменяемые” (источник помех). Если водящий подходит к “невменяемому”, тот начинает орать какой-нибудь лозунг или жалобу. Если к обладателю разгадки — тот отвечает на его вопросы (не более 4 ответов от каждого при двух держателях загадки и не более 3— при трех), но достаточно тихо, а в это время все остальные орут в уши водящего, стараясь отвлечь его. Количество “вменяемых”, а также количество и способ распределения ответов водящему неизвестны. Через 3—5 минут (если водящий не отгадал предмет еще раньше) попытки отгадать прекращаются и водящий сообщает группе, кто, на его взгляд, был “вменяемым” и куда он смог пойти в отгадывании предмета.

В большой группе возможны варианты с несколькими одновременно работающими водящими. В этом случае более наглядно могут проявляться различия между стратегиями выявления “вменяемых” и работы с ними.

7. Облик героя

Две соперничающие команды располагаются через одного и начинают по очереди творить коллективное повествование (по одной фразе). Задача одних — очернить главного героя, задача других — обелить его, представить в наиболее выгодном свете.

8. Сюжетомешалка

В игре могут участвовать 7—10 человек. Участники рассаживаются в круг, водящий располагается в центре. Сидящие в кругу разбиваются на две равные подгруппы таким образом, чтобы члены каждой из подгрупп сидели через одного. Один из сидящих в кругу начинает вслух сочинять историю (сказку, фантастический или приключенческий рассказ). Произнеся несколько фраз, он передает слово соседу слева, члену другой подгруппы. Тот начинает придумывать какую-то свою историю. Все действие движется по часовой стрелке. Третий участник продолжает историю первого, четвертый — второго и так далее. Таким образом, каждая из подгрупп развивает свой сюжет, и оба сюжета вразбивку движутся по кругу.

На схеме сплошными и пунктирными стрелками обозначено движение двух различных сюжетов. Цифрами обозначена последовательность высказываний.

Для того чтобы регулировать передачу слова, можно использовать какой-нибудь предмет. После того как круг завершится, водящий должен пересказать оба сюжета, не перепутав при этом их персонажей и основные события.

Основные линии возможного усложнения или модификации первоначального варианта игры:

- а) сюжеты пробегают до своего завершения не один, а два круга;*
- б) группа разбивается не на две, а на три подгруппы;*
- в) в кругу сидит не один, а двое водящих, и группа оценивает точность воспроизведения сюжетов каждым из них;*
- г) задача водящего — не пересказывать оба сюжета порознь, а объединить их в новый сюжет, сделав его предельно связным, но не утратив при этом событийных подробностей исходных сюжетов;*
- д) группа работает без водящего и без разбиения на подгруппы. Просто по кругу запускаются сразу два или три сюжета, и каждый из участников должен отслеживать все сюжеты и вовремя встраиваться в каждый из них.*

На основе последней модификации можно построить целую серию усложняющихся игр. Их общая идея заключается в том, что работают несколько подгрупп, каждая из которых развивает свой сюжет. При этом, однако, некоторые участники могут входить одновременно в две и более подгруппы. Соответственно, им приходится работать сразу с несколькими сюжетами.

Вариант 1

Участник, обозначенный более светлым кружком, “включен” в оба сюжета и должен по ходу игры вставлять нужные фрагменты-продолжения в каждый из них. Более сложная для него задача — с помощью коротких смысловых связок “встраивать” фрагмент, пришедший к нему в качестве эстафеты из одной сюжетной линии в другую и наоборот. То есть, переносить фрагменты из сюжета в сюжет, осуществлять обмен фрагментами между подгруппами. Еще одна непростая задача — построение универсального фрагмента, который может служить продолжением как для первой, так и для второй сюжетных линий.

Ниже, в порядке нарастания сложности, приводятся другие возможные схемы работы с сюжетами.

Вариант 2

Вариант 3

Вариант 4

В последнем варианте двое из шестерых участников оказываются на пересечении двух сюжетных линий, а один — на пересечении сразу трех сюжетов!

ИЗБИРАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ЗЕРКАЛЕ ИГР-ПАРОДИЙ

Изменения, происходившие в нашем обществе в последние годы, сопровождались вовлечением большого количества гуманитариев в политическое консультирование. Не минула сия чаша и меня. Один мой умудренный опытом коллега как-то заметил: “Главное в любой избирательной кампании — это процессы возбуждения финансовых потоков (кандидатом и теми, кто его поддерживает) и подставления карманов (теми, кто ведет кандидата к победе)”. “И организации веселой жизни вокруг всего этого”, — добавил я от себя, когда ввязался в это дело. И приступил к созданию “комнаты смеха”, в которой принятые методы работы с избирателями могли бы немножко “покривляться”, показать себя с неожиданной стороны. Впрочем, издевки в этом шутовском начинании было не меньше, чем прагматизма. Ведь очень часто выигрывает тот, на чьей стороне молодежь. А молодым, как известно, звериная серьезность не присуща. Итак, пара сувениров, вынесенных из океана политических страстей.

Портрет избранника

Поиск образа кандидата, отвечающего идеалам и чаяниям избирателей, — неизбежная головная боль имиджмейкеров. Попробуем и мы поискать что-нибудь подходящее для себя. Для игры понадобится круговая шкала качеств политического деятеля диаметром 0,5—0,6 м, нарисованная на листе ватмана. Например, такая:

Играть могут 5—8 человек. Один из игроков, которому отводится роль беспристрастного исполнителя, непрерывной линией фломастера рисует внутри круга силуэт. При этом движением его руки управляют остальные участники. Каждый из играющих по очереди называет одну из обозначенных на круговой шкале человеческих черт. Пусть кому-то хочется добавить к облику народного кумира побольше агрессивности. Он заявляет об этом — и тут же фломастер начинает медленно двигаться в сторону соответствующей риски. Затем другой участник называет еще какую-то черту характера — и цветная линия меняет направление, устремляясь к другому делению шкалы. По очереди управляя движением фломастера, участники должны в конце концов получить профиль избранника — воплощение их коллективной мечты о человеке-идеале. Если портрет получился смешным, уродливым или несуразным, огорчаться не стоит: в “серьезных” избирательных кампаниях случается и не такое.

Более сложный вариант игры — это ее организация в виде одновременной работы двух команд, состязающихся в слаженности своих действий, скорости рисования и качестве результата совместных усилий. Для проведения подобного соревнования понадобятся, соответственно, вдвое больше участников, две шкалы качеств и два добровольца на роль художника-медиума.

Битва за голоса

Игра имитирует борьбу политических деятелей и партий за голоса избирателей. В ней может участвовать группа численностью от 10 до 30 человек. Первый этап игры — разминка и ознакомление с правилами. Группа разбивается на пары или тройки. Каждая из пар придумывает слово с заданным (один, два или три) количеством слогов. По команде ведущего все пары одновременно выкрикивают заготовленные слова. Задача — максимально заглушить слова соперников и добиться того, чтобы свое слово звучало как

можно громче. Потренировавшись несколько раз в перекрикивании друг друга и достигнув синхронности в выполнении команды, участники переходят к основному этапу игры.

Группа разбивается на две подгруппы: “избиратели” (не менее 4 человек) и “агитаторы” (не менее 3 команд по 2—3 человека в каждой). Ведущий отводит агитаторам полторы-две минуты для того, чтобы каждая из команд сформулировала лозунг своей партии или кандидата — фразу с заданным количеством слогов. После этого агитаторы становятся в круг так, чтобы члены одной команды не соседствовали друг с другом. Часть группы, изображающая избирателей, заходит внутрь круга. По команде ведущего агитаторы одновременно выкрикивают лозунги (каждая команда — свой). Тот из избирателей, кому удалось расслышать чей-либо лозунг, выходит из середины во внешний круг и присоединяется к агитаторам. Так что во время следующей попытки лозунг, достигший его слуха, будет звучать на одну глотку громче. Игра продолжается до тех пор, пока в центре круга не останется ни одного участника. Выигрывает команда, сумевшая наберечь наибольшее количество “сторонников”.

Открою секрет: у первой выигравшей эту игру команды на знамени был начертан слоган “Нам до фени!” Что бы это значило?
