

Игра «Скрепки»

Цели: улучшить отношения в классе; стимулировать сотрудничество; профилактика агрессии.

Материалы и оборудование: канцелярские скрепки – количество должно втрое и больше превышать количество учеников, можно использовать любые мелкие предметы – фасоль, бусины, спички; секундомер; стол, вокруг которого смогут встать все участники игры (можно сдвинуть несколько парт).

Инструкция:

1. Разложите на столе примерно половину имеющихся скрепок (мелких предметов) и предложите ученикам сыграть в игру.

2. Предупредите, что во время игры необходимо соблюсти две инструкции: 1) каждый игрок должен за время игры собрать как можно больше скрепок (укажите на скрепки, лежащие на столе); 2) каждые 30 секунд количество скрепок, лежащих на столе, будет удваиваться – например, если останется пять скрепок, будет добавлено еще пять, если 20 – то еще 20 (покажите ученикам, что у вас есть запас скрепок).

Инструкции повторите дважды, но не давайте подсказок.

3. Попросите игроков встать вокруг стола. Предупредите, что игра начинается по сигналу «Начали!». Прежде чем дать сигнал к началу, убедитесь, что всем участникам хватило места у стола.

Обычно в первые пять секунд на столе не остается ни одной скрепки, а участники демонстрируют друг другу «трофеи». Понаблюдайте за этим процессом не более одной минуты, а затем сообщите, что в игре пока все проиграли. На вопросы не отвечайте, а вновь повторите инструкцию и предложите сыграть снова. Если ученики сами не догадаются, как можно собрать больше скрепок (хотя бы небольшое количество оставить на столе – тогда ведущий через 30 секунд удвоит его), задайте наводящие вопросы:

– Можно ли как-то сделать, чтобы скрепок было больше?

– Вы все мои скрепки смогли собрать?

– Как можно было бы действовать еще?

Комментарий. Кто бы ни играл в эту игру – подростки, педагоги, родители – все одинаково допускают ошибки. Игроки расхватывают скрепки, преследуя сиюминутную индивидуальную выгоду – сейчас же набрать их себе как можно больше. Когда обнаруживается, что каждый мог бы получить большую выгоду, если бы делал не так, а позволил какому-то количеству скрепок остаться на столе, то активизируется мотивация сотрудничества. Общая выгода выгодна всем.

Во время проведения игры хорошо заметны напористые подростки, которые активно пытаются победить остальных, а также те, кто избегает открытой конкуренции (могут не взять ни одной скрепки и даже не сделать попытки, не толкаются). Обратите внимание, пытался ли кто-то из учащихся сразу подсказать остальным, что не надо забирать все скрепки, и как на него среагировали в первой и второй серии (обычно в первый раз не слушают, зато во второй слушают с уважением).

После игры задайте вопросы:

- Что вы заметили?
- Почему в первый и второй раз вы вели себя по-разному?
- Какой главный смысл этой игры?
- Согласны ли вы, что иногда погоня за личной выгодой может вести к проигрышу, а не к победе? Вы можете привести какие-то примеры этого из жизни?

Важно подвести учащихся к пониманию того, что успех каждого члена группы (общества) зависит от успеха группы (общества) в целом. А если агрессивно преследовать исключительно свои цели, это приведет к неудаче.

Используйте игру в первой половине классного часа – примерные темы: «Зачем человеку агрессия?», «Бороться или сотрудничать?». Игра особенно актуальна для классов с высокой взаимной агрессией и конкуренцией, с асоциальными ценностями.