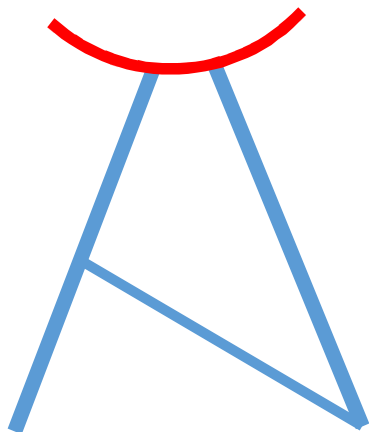




**Фонд Развития Психологии
Международная Высшая Школа Практической Психологии
Балтийская Ассоциация Психологов-Консультантов
Международный Альянс Позитивных Практик**



Психология переходов:

МОДАЛЬНОСТИ ИГРОВОГО СОЗНАНИЯ

Рига, 2016

UDK 159.9(05)
Pa 510

Международная Высшая Школа Практической Психологии
Фонд развития психологии
Балтийская Ассоциация Психологов-Консультантов
Международный Альянс Позитивных Практик

Международный Летний Университет

18-20 июня 2016 года

Англия, Италия, Китай, Латвия,
Россия, Эстония



**Психология переходов:
МОДАЛЬНОСТИ ИГРОВОГО СОЗНАНИЯ.**

Сборник статей № 30

Рига, 2016

UDK 159.9(05)
Pa 510

International Higher School of Practical Psychology
Psychology Development Fund
The Baltic Association of Counseling Psychology
International Alliance of Positive Practices

International Summer University

On the 18-20 June 2016

England, Italy, China, Latvia,
Russia, Estonia



Psychology of Transitions: MODALITY OF GAMING MIND

Riga, 2016

ВВЕДЕНИЕ

Феноменология игры и модальности игрового сознания интересны своей противоречивостью:

- С одной стороны, это явление всем понятно и доступно. В то же время, в этом явлении обнаруживаются и соединяются все градации и полюса эмоциональных реакций, интеллектуального напряжения, отношения с партнёром.
- С одной стороны, игра – «детская забава», но, с другой стороны, - проявление высших психических способностей (художественных, педагогических, спортивных, ...).
- Игра – «движущееся противоречие» (Гегель): она противопоставляет людей друг другу и неожиданным образом соединяет их вместе.
- С одной стороны, в игре проявляются специфические для человека интересы и способности, а, с другой стороны, это то базовое, природное, универсальное, что присуще и человеку, и животному.
- С одной стороны, игра – это та атмосфера, которая ассоциируется с праздником и детством, с другой стороны, - это зависимость, несамостоятельность, уход от решения актуальных задач.

Игра, с одной стороны, является тем стержнем, вокруг которого вращаются все главные коммуникативные события, но, с другой стороны, доминирование игровых отношений к партнёру, возможно, и ограничивает, и сдерживает развитие отношений.

- С одной стороны, игра даёт ощущение силы и самоуважения. Но, с другой стороны, в другие времена, - чувство зависимости, зависти и агрессивности.
- С одной стороны, игра – наиболее распространённая и привлекательная форма самостоятельности человека, а, с другой стороны, - это эффективный инструмент психологической и педагогической работы. Игра даёт неожиданные и богатые возможности экспериментального изучения и целенаправленного развития личностного поведения.

Фестиваль – праздник. Ощущение радости и удивления возникает в процессе работы, игрового взаимодействия. В то же время, это осмысление философско-методологических, психологических, педагогических аспектов как самого феномена игры, так и опыта игровых взаимодействий.

Участникам предлагаются три формы работы:

1. Мастер-классы по коммуникативным играм
2. Интервью игрового опыта
3. Теоретические сообщения, доклады, игровые феномены, новые игровые технологии.

Ключевые слова:

- игра, игровое поведение
- коммуникативные игры
- модальности переживаний
- технология игры (проведение, создание, описание)

Мотто фестиваля: «Живая игра – Живой ум,
Интересные партнёры - Открытое общение,
Позитивные чувства,
Эффективные технологии».

ТЕМАТИКА

Участникам конференции и «Фестиваля игровых технологий» предлагалась возможная тематика выступлений.

- Игра в пространстве жизненного пути, - виды, формы, функции.
- Онтология детства, - событийные истории игровых взаимодействий.
- Индивидуальные особенности проявления игрового поведения в контексте жизненного пути.
- Репертуар игровых умений людей разных возрастных категорий.
- Специфика игрового поведения людей пожилого возраста.
- Специфика игры в условиях корпоративной вечеринки.
- Тема игры в пословицах и поговорках.
- Коммуникативные игры в контексте языкового клуба.
- Специфические особенности жанра литературной игры.
- Феномен полисемии в игровом коммуникативном пространстве.
- Специфика организации игры при разных коммуникативных задачах.
- Игровой компонент профориентационного консультирования.
- Символическое содержание ритуальных игр (Лиго, Масленица, ...).
- Искусство комплиментов как одна из разновидностей коммуникативных игр.

Сам сборник материалов состоит из трех частей. В первой - предлагаются вниманию статьи академической направленности, во второй – статьи феноменологического типа, а в третьей даются материалы прикладного характера. Игра-квест «Две короны» является авторской разработкой, выполненной в Международной Высшей Школе Практической Психологии специально для Фестиваля Игровых Технологий.

Статьи в сборнике даются в авторской презентации и без перевода,- на языке оригинала.

Председатель орг.комитета конференции
доктор психологии, академ. Я. Михайлов

Игра как важный инструмент психокоррекции

В. Афанасьев

Abstract: Game as important instrument of psychocorrection.

Keywords: psychological consultation, role-playing games, psychological work, spontaneity, psychological conflict, individual complex.

Game technologies in the psychological work have very big, sometimes crucial importance. I have come to this conclusion for a long time. In the psychological consultation psychologists, as a rule, face the internal resistance of the individual even in case of his sincere desire to realize completeness of the reality and to carry out transition to a new standard of living.

The individual shows a certain understanding of what happens to him and what he would like to get rid of, but, unfortunately, is already a hostage of experience of own behaviour, emotions, installations and existence. That is mind he already wants to change himself, but some part of his personality at the unconscious level sabotages this process.

At the beginning of my practice I have faced this problem too. And then I have decided to apply the known method of role-playing games in work. But at the same time I used the scenario of an individual complex. I don't know whether there is in scientific terminology such definition, but at me it was built instantly. That is I choose for each client from fiction or even I think out a certain scenic action in which the psychological conflict endured by this client would be especially brightly presented.

Giving to the client a role, it is necessary to explain him very important thing. The role shouldn't put big pressure upon him. The main thing – not literature, but its spontaneity in circumstances of a role. Though, of course, as spontaneity the complex is, as a rule, shown.

Игровые технологии в процессе психологической работы имеют очень большое, подчас решающее значение. К этому выводу я пришел уже давно. Дело в том, что при проведении психологического консультирования психологи, как правило, сталкиваются с внутренним сопротивлением индивида даже в случае его искреннего желания осознать полноту своей реальности и осуществить переход на новый уровень жизни.

Индивид проявляет определенное понимание того, что именно с ним происходит и от чего он хотел бы избавиться, но, к сожалению, уже является заложником опыта собственного поведения, эмоций, установок и существования. То есть умом он уже хочет изменить себя, но какая-то часть его личности на бессознательном уровне саботирует этот процесс.

Естественно, что я тоже в начале своей практики столкнулся с этой проблемой. И тогда я решил применить в работе известный метод ролевых игр. Но при этом я использовал сценарий индивидуального комплекса. Я не знаю, существует ли в научной терминологии такое определение, но у меня оно выстроилось моментально. То есть для каждого клиента я подбираю из художественной литературы или даже придумываю некое сценическое действие, в котором психологический конфликт, переживаемый данным клиентом, был бы особенно ярко представлен.

Давая клиенту роль, нужно обязательно объяснить ему очень важную вещь. Роль не должна оказывать на него большого давления. Главное – не литература, а его спонтанность в

обстоятельствах роли. Хотя, конечно, в качестве спонтанности, как правило, проявляется комплекс.

На практике я понял, что такую работу лучше проводить на групповом занятии. Конечно, это можно сделать и индивидуально, применяя метод двух стульев. Однако, для клиента это будет намного сложнее, так как потребует от него высокого уровня рефлексии. В группе с партнерами клиенту гораздо проще и естественнее войти в психологическую драматургию роли и обстоятельств. Должен сказать, что я подбираю участников группового занятия, наиболее подходящих для конкретного клиента и сценария ролевой игры. Они, естественно, тоже мои клиенты, правда, иногда приходит и кто-то из моих коллег. Я инструктирую отдельно каждого участника, давая ему индивидуальную направленность. И уже перед самым началом игры я знакомлю группу со сценарием.

Очень важно вовремя остановить психологический «спектакль», чтобы никто из участников, а особенно главный герой, не «перегорел». Психолог должен почувствовать, когда основной клиент начинает переживать и, может быть, даже осознавать свою комплексную историю. Именно в этот момент нужно остановиться, так как в противном случае клиент может уйти в глухое сопротивление.

По окончании игры все участники кратко вербализируют опыт своих переживаний. Но я хочу подчеркнуть, что такое обсуждение должно быть действительно очень коротким. А вот основному клиенту через какое-то время (максимум – неделя) стоит прийти на индивидуальную консультацию.

Приведу пример игры с группой, состоявшей из пяти человек. Название сценария – «Долг». Мать почти тридцатилетней дочери устраивает застолье по случаю своего дня рождения. Приглашенные подруги уже пришли, а дочь задерживается. Согласно сюжету, дочь несколько месяцев назад взяла у матери весьма существенную сумму денег в долг на поездку с другом в Таиланд. Дочь была инициатором поездки и покрыла большую часть расходов. Именно этот праздничный день совпадал с днем отдачи долга. Кстати, среди приглашенных была подруга матери, у которой девушка собиралась перезанять часть денег, чтобы отдать долг. В данной игре главными героинями были дочь и подруга матери. Такой сценарий был мной задуман не случайно. Дело в том, что клиентка, которой я уготовил роль дочери, является человеком с завышенным уровнем притязаний по отношению ко всем, кто ее окружает. Она живет с ощущением, что все ей что-то должны, и наделена так называемым «комплексом красивой женщины». Из-за него она очень страдала, так как полагала, что все материальные блага и поощрения, которых она достойна, проходят мимо нее. Более того, она из тех, кто считает, что цель оправдывает средство, и в результате обманывает других и в то же время сама сталкивается с обманом. В клиентке, которой я дал роль подруги матери, несмотря на всю ее расчетливость в финансовых делах, преобладает материнский комплекс и некоторое желание пожертвовать своими интересами в пользу сына. Естественно, что сын ее использует. Это одна из ее серьезных проблем, которую она хочет решить.

Должен сказать, что игровая часть занятия длилась недолго. Дочь в этой игре решила явиться на праздник с опозданием, создав весьма нервную обстановку для матери и гостей. И сразу же заняла наступательную позицию, весьма грубо отреагировав на замечание одной из подруг матери по поводу ее опоздания. Когда же после типичных поздравлений и разговоров речь зашла о возврате долга, лицо дочери покрылось красными пятнами, и она достаточно агрессивно ответила, что отдаст деньги через три дня. Клиентка, игравшая эту роль, действительно находилась в состоянии некоторого аффекта. В то же время я заметил, что клиентка, исполнявшая роль подруги матери, у которой дочь собиралась перезанять деньги, о

чем предварительно попросила ее по телефону, вдруг вся сжалась, как кролик перед удавом. И это тоже была естественная реакция. Мне было непривычно видеть эту клиентку, крупную, высокую и спортивного склада женщину в таком виде. Она была неузнаваема. Все остальные участники были смущены происходящим, и наступила молчаливая пауза. Это был именно тот момент, когда игру нужно было остановить, чтобы комплексная динамика одних не усилилась и не передалась другим. Я предложил традиционный кофе-брейк, чтобы снять напряжение.

Действительно, во время данной игры комплексы обеих основных клиенток проявились ярко и даже в психосоматической форме. При обсуждении «дочь» извинилась за свою резкость и грубость. «Подруга матери» даже после кофейной паузы оставалась весьма подавленной. «Мать» сказала, что сразу поняла - денег она никогда не увидит. Хочу отметить интересный факт. Мои клиенты находятся в приятельских отношениях. И вот через полгода «дочь» в реальной жизни обратилась к «подруге матери» с просьбой о существенной сумме денег в долг, зная, что она всегда помогает в этом вопросе. И «подруга матери» отказалась, придумав весьма правдивый предлог. Печально то, что клиентка все-таки взяла деньги у другого человека и не вернула их.

Еще один пример ролевой игры. Для одной из своих клиенток, которая буквально разрывается между стремлением к собственному комфорту, личной жизни, любимой работе и исправным исполнением материнского долга, я организовал ролевую игру на тему истории Медеи. Я использовал ту часть мифа, когда Медея должна сделать выбор между супругом и детьми. При этом я перевел действие в современность, заменил гибель детей на их отправку в хороший интернат и не предупредил участников о моем выборе произведения.

Моя клиентка моментально вошла в роль и начала по-настоящему волноваться, когда клиент, игравший любимого мужа, предложил ей длительное пребывание за рубежом в отличных условиях, но только вдвоем, то есть без детей. Я знал, что бытийная реальность моей клиентки заключается в позитивном эгоизме, но не предполагал, что в игре он проявится так ярко и быстро. Она сразу согласилась на предложение мужа уехать вдвоем и отправить детей в интернат.

При обсуждении клиентка сказала, что выбор был для нее непростым, но иначе она поступить не могла, так как почувствовала приближение долгожданного отдыха, комфорта и свободы. Она сказала, что с детьми ничего не случится, и они увидят свою мать счастливой.

После этого я объяснил клиентке, что она только что сыграла роль Медеи, и для того, чтобы решить свою личностную проблему, ей нужно найти способ взаимоотношений с семьей, не ущемляющий ее собственных устремлений.

Для запуска ролевой игры можно также использовать отрывок из фильма, отвечающий поставленной задаче. Я собрал небольшую группу своих клиентов, состоящую из двух молодых девушек и двух взрослых мужчин, у которых есть дети в возрасте присутствующих девушек. Тема игры – взаимоотношения между отцом и дочерью. Есть очень хороший американский фильм «Пока не сыграл в ящик». Во фрагменте, который я выбрал для запуска игры, показана короткая исповедь отца о конфликте с дочерью. Как только я отключил монитор, один из присутствующих отцов моментально включился в действие и сказал, что с отрывком из фильма я попал в десятку. Он рассказал свою собственную историю отношений с дочерью и был при этом очень откровенным, что ему вообще-то не свойственно. Создалась атмосфера доверия, в которой «отцы» и «дочери» сыграли свои роли естественно и с большой пользой для себя. Во время обсуждения клиент, рассказавший свою отцовскую историю, выразил мне большую благодарность за участие в этой игре.

Игра в пространстве жизненного пути, - виды, формы, функции

Е. Василевич

Abstract: Game in space of a course of life, - types, forms, functions.

Keywords: Game — many-sided concept. It means occupation, rest, entertainment, an entertainment, a fun, joy, competition, exercise, training in the course of which educational requirements of adults to children become their requirements to themselves, so an active educational tool and self-education. Game acts as an independent type of the developing activity of children of different age, the principle and way of their activity, method of knowledge of the child and method of the organization of his life and not game activity.

Game in space of a course of life, at the same time changes and remains former, keeping, a form inherent in her. Depending on a context, various functions of game are put in the forefront.

The main purpose of game - development of the person, his orientation to creative, experimental behavior. Game trains, helps to restore forces, gives a good emotional charge of cheerfulness, etc. All functions of game are closely interconnected. They are defined by a main goal - entertainment plus development of the main qualities, the abilities put in the person.

The culture (the speech, the myth, cult, science) has the game nature. The essence of game of Hyoyzinga at first defines as lightness (Hyoyzinga, 2006), however explains that the playing animals unlike the person don't laugh, that is game nevertheless can include gravity. Then he defines game as "free action" as it is deprived of coercion and indulge in it in "free time" and in special "game space". At the same time, game means a strict internal order that means presence of a certain game community.

In many known sources, game is considered as the element which is present only at certain age stages. In most cases it is about the early childhood, preschool and younger school age. The person becomes more senior, the less attention is paid to presence and the importance of game on his course of life.

However, game bears enormous sense and has huge therapeutic value for the personality on any of stages of a course of life. In particular, therapeutic value can consist in expressional creative self-expression.

Process and content of expressional creative self-expression looks as follows: The mechanics of involvement of other channels of perception during game allows to switch the dominating excitement center that promotes emotional regulation.

Playing, concentrating that game in an inner world brings and that from an inner world appears more brightly, we see own I deeper and more distinct.

Game removes uneasiness level, develops the active relation to life and commitment in performance of a goal, creates harmony, forms a commitment to excellence.

Game role in formation and development of all parties of human thought - intellectual, physical, esthetic, ethical, spiritual is very important. Game learns to correlate the position to a position of other its participant and gives joy of creativity, a victory. It becomes a powerful tool of self-education and self-improvement.

Игра в пространстве жизненного пути, одновременно меняется и остается прежней, сохраняя, присущую ей форму. В зависимости от контекста, выдвигаются на первый план различные функции игры.

Главное назначение игры - развитие человека, ориентация его на творческое, экспериментальное поведение. Игра обучает, помогает восстановить силы, дает хороший эмоциональный заряд бодрости и т.д. Все функции игры тесно взаимосвязаны. Их определяет главная цель - развлечение плюс развитие основных качеств, способностей, заложенных в человеке.

Сама культура (речь, миф, культ, наука) имеет игровую природу. Сущность игры Хейзинга сначала определяет, как несерьезность (Хейзинга, 2006), однако поясняет, что играющие животные в отличие от человека не смеются, то есть игра все же может включать в себя серьезность. Затем он определяет игру как «свободное действие», поскольку она лишена принуждения и ей предаются в «свободное время» и в особом «игровом пространстве». Вместе с тем, игра подразумевает строгий внутренний порядок, что подразумевает присутствие некоего игрового сообщества.

Во многих известных источниках, игра рассматривается как элемент, присутствующий лишь на определенных возрастных этапах. В большинстве случаев речь идет о раннем детстве, дошкольном и младшем школьном возрасте.

Чем старше становится человек, тем меньше внимания уделяется присутствию и значимости игры на его жизненном пути.

Однако, игра несет колоссальный смысл и имеет огромное терапевтическое значение для личности на любом из этапов жизненного пути. В частности, терапевтическое значение может заключаться в экспрессивном творческом самовыражении.

Процесс и содержание экспрессивного творческого самовыражения выглядит следующим образом: механика задействования других каналов восприятия во время игры позволяет переключить доминирующий очаг возбуждения, что способствует эмоциональной регуляции.

Определяя основные функции игры (Мухина В.С., 2002), можно отметить следующие:

- коммуникативная - обладающая экспансивным влиянием. Игра охватывает всех присутствующих (участников, зрителей, организаторов), т.е. устанавливает эмоциональные контакты;
- деятельностьная - выявляющая взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;
- компенсаторная - восстанавливающая энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;
- воспитательная - организующая деятельность человека. Игра позволяет создать целенаправленное воспитание и обучение;
- педагогическая, дидактическая - развивающая умения и навыки (тренируются память, внимание, восприятие информации различной модальности);
- прогнозирующая - предсказывающая, экспериментирующая;
- моделирующая - связывающая действительность с нереальным;
- развлекательная - создающая благоприятную атмосферу, превращающая научное мероприятие в увлекательное приключение;
- релаксационная - снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему;
- психотехническая - перестраивающая психику игрока для усвоения больших объемов информации;

- развивающая - корректирующая проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

В игровой деятельности объективно сочетаются два важных фактора (Пиаже Ж., 2011): с одной стороны, играющие включаются в практическую деятельность, развиваются физически; с другой - получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания о мире, жизни. Все это в конечном итоге способствует развитию личности в целом.

Игра вводит человека в общение с окружающими людьми и природой, способствует приобретению знаний, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления.

Игра может быть использована для того, чтобы научить играющих:

- жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровые отношения;
- быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с коллективом;
- осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов;

Существует много различных функций игры. Все они тесно взаимосвязаны и их объединяют главные цели - развлечение плюс развитие основных физических и нравственных качеств, заложенных в человеке.

В повседневной жизни мы рассматриваем игру как развлечение и отдых, способ хорошо провести время. Разработано и придумано множество различных тестов, игр, конкурсов, соревнований и викторин, которые имеют разную направленность. Эти виды развлечений могут быть юмористические, интеллектуальные, научные, экспериментальные, психологические, педагогические.

Игра дает человеку:

- перерыв в повседневности, с ее утилитаризмом, монотонностью, жесткой детерминацией образа жизни;
- порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Подчиняясь правилам игры, человек свободен от меркантильных условностей. Игра снимает жесткое напряжение, в котором пребывает человек в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил. Это качество очень ценно в нашем нестабильном мире;
- возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок;
- элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений;
- понятие о чести, самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива. Игра противостоит корыстным интересам. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство;
- компенсацию. Игра нейтрализует недостатки действительности, противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир, романтизм;
- физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она предполагает обучение и применение в деле игрового фехтования, умение ориентироваться и двигаться по пересеченной местности;

- возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании игровой атрибутики: оружия, доспехов, одежды, различных амулетов и др., развить воображение, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры;
- стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир, нужно прочесть предварительно о других мирах;
- возможность развить свой ум, поскольку необходимо выстроить и реализовать интригу, остроумие, так как процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций и анекдотов, психологическую пластичность, потому что игра - это не только состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и довести его до конца;
- умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно, психологическую устойчивость.

Было предпринято множество попыток классификации игр. Большинство из них либо интуитивны, либо делаются на конкретно собранном материале игр, специально «под этот» материал. Наиболее оптимальным видится следующий вариант классификации игр:

Классификация игр:

По месту и условиям проведения. Подвижные на открытом воздухе, комнатные, компьютерные и т.д.

По целям проведения. Обучающие, тестовые, тренинговые, развивающие, развлекательные, азартные и др.

Комплексные игры.

Сюжетно-ролевые игры. В основе этих игр лежит некий сценарий, сюжет, согласно которому распределяются роли между участниками. В основе такой игры могут быть книжные сюжеты. Тематические ролевые игры. Игры, в которых сюжет развивается самостоятельно, а задана только тема игры (например, игра «в войну» или «дочки-матери»).

Можно принять за аксиому общепринятый подход делить все игры детей на три большие группы:

- игры с готовыми «жесткими» правилами;
- игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условий игры и возникающие по ее ходу.

Данное деление частично условно, так как практически в любой игре есть «вольное» творческое начало и присутствуют правила или наметки на правила. Можно выделить в самостоятельные типовые группы, следующие игры:

- собственно детские игры всех видов;
- игры – празднества, игровые праздники;
- игровой фольклор;
- театральные игровые действия;
- игровые тренинги и упражнения;
- игровые анкеты, вопросники, тесты;
- эстрадные игровые импровизации;
- соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты;
- свадебные обряды, игровые обычаи;
- мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады, игровые аукционы и другое (12, с. 63).

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);
- творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и тому подобное (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Также игры классифицируются

- по содержанию поставленных задач (на знакомство, на сплочение, розыгрыши, познавательные, развлекательные),
- по форме (танцы, интеллектуальные, эстафеты, тренинги), по месту проведения (на воздухе, в помещении),
- по скорости и времени проведения (сезонные, игры-минутки, кратковременные, длительные),
- по уровню организации (спонтанные, управляемые, стихийные),
- по составу (возрастные, по половому признаку),
- по количеству участников (индивидуальные, командные),
- по степени активности (малоподвижные, подвижные, «сидячие»),
- по наличию реквизита (с реквизитом, без реквизита).

Подобные классификации игр (Falk, A. & U. Fischbacher, 2010), дают основание уточнить системы соподчиненных игр того или иного целевого назначения, позволяет ориентироваться во многообразии игровых объектов, их осмысленного использования. Вместе с тем важно помнить, что дело не в самой игре или ее игровом результате, а в том, в какие взаимоотношения вступает в ней ребенок, какие качества приобретает, чему учится, что игра – явление многомерное, она редко выражает до конца ту или иную тенденцию, расчет и мастерство здесь стыкуются с фактором случайного везения; что подражание и творчество взаимосвязаны; что правила, дети модернизируют (усложняют, ослабляют) в игре; что игра насыщена элементами труда, искусства, двигательностью, познанием и многим другим (7, с. 7).

В том и состоит феномен игры, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, в игру-обучение, в игру-терапию, в игру-модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Она является основой досуга, его квинтэссенцией, потому что не задается и не ограничивается конкретным содержанием — темой игр может быть буквально любая деятельность человека.

Играя, концентрируясь на том, что приносит игра во внутренний мир, и что из внутреннего мира проступает ярче, мы видим собственное Я глубже и отчетливей.

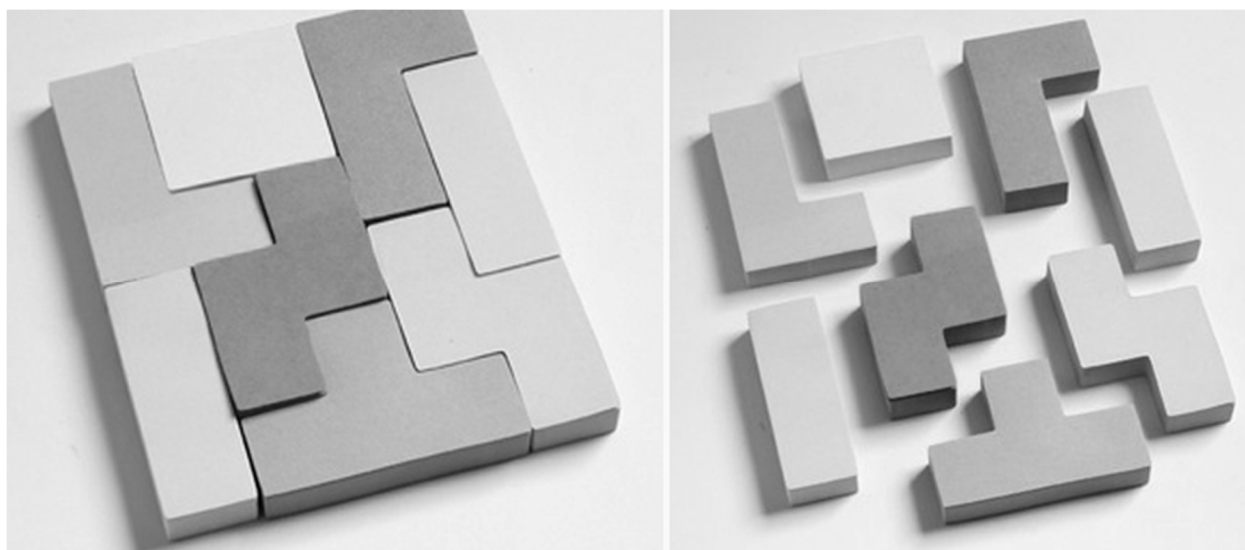
Игра снимает уровень тревожности, вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели, создает гармонию, формирует стремление к совершенству.

Роль игры одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой мысли - интеллектуальной, физической, эстетической, этической, духовной. Игра учит

соотносить свою позицию с позицией другого ее участника и доставляет радость творчества, победы. Она становится мощным средством самовоспитания и самоусовершенствования.

Литература:

1. Королева Н.В.(2012) Роль игры в формировании положительного отношения к труду у детей старшего дошкольного возраста. – В кн. Психологические вопросы игры и обучения в дошкольном возрасте. Под ред. Д.Б. Эльконина. -223стр.
2. Мухина В.С.(2002) Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: - 7-е изд., стер. – М.: «Академия»,. – 452 с.
3. Пиаже Ж. (2011) Игра мастера // Игра, ее роль в развитии. – Нью-Йорк,134стр.
4. Пиаже Ж. (2011) Символическая игра // Игра, ее роль в развитии. – Нью-Йорк,112 стр.
5. Рогозин В.М.(1999) Природа и генезис игры (опыт методологического изучения) // Вопросы философии.. №6, -160 с.
6. Селевко Г.К. (1998) Современные образовательные технологии: Учебное пособие для педагогических вузов и ин-тов повышения квалификации. – М.: Народное образование,. – 256 с.
7. Сиденко А. (2000) Игровой подход в обучении // Народное образование,. - №8. – с.134-136
- 8.Хейзинга Й. (2006) Homo Ludens,340 стр.
9. Хут С. (2006) Исследование и детская игра. // Игра, ее роль в развитии. – Нью-Йорк,78 стр..
10. Хут С., Бхавнани Р. (2006) Предсказание игры // Игра, ее роль в развитии. – Нью-Йорк, 280 стр.
11. Aldashev, G., G. Kirchsteiger and A. Sebald (2014), Procedural Games in the Psychological Field : A Field Experiment, Mimeo.
12. Battigalli, P. & M. Dufwenberg (2013), Freedom in Games, American Psychology Review, Papers & Proceedings, 97, 170-76.
13. Battigalli, P. & M. Dufwenberg (2009), Dynamic Psychological Games, Journal of Psychological Game Theory, 144, 1-35.
14. Falk, A. & U. Fischbacher (2010), A Theory of Reciprocity, Games & Psychological Behavior, 54, 293– 315.
15. Geanakoplos, J., D. Pearce & E. Stacchetti (2014), Psychological Games and Sequential Rationality, Games & Psychological Behavior, 1, 60–79.
16. Rabin, M., (2014) Incorporating Fairness into Game Theory and Psychology, American Psychological Review, 83, 1281–1302.



Игра как ресурс развития коммуникативной компетенции на иностранном языке

Л. Корольчук

Abstract: Game as resource of development of communicative competence in a foreign language

Keywords: game, resource, training method, communicative games, communication play, language competence, speech and audition, increase of motivation, development of communicative competences, effective instrument

Game is a universal instrument, which can be used not only by training at school with children, but also with students and adults at higher education institution. People of all age play with pleasure, and game creates the favorable atmosphere in group. Game is the effective instrument of teaching, which activates cognitive activity of trainees, allows to make educational process attractive and interesting. There are different 16 play types (B. Hughes, 2006): Communication play, Creative play, Deep play, Fantasy Play, Imaginative Play, Dramatic play, Exploratory play, Locomotor Play, Mastery Play, Object Play, Recapitulative Play, Role Play, Rough and Tumble Play, Social Play, Social Dramatic Play, Symbolic Play.

Game is good incentive in educational process. Game as a training method has high potential. By means of game it is possible to fulfill different aspects of language competence, for example, to improve a pronunciation, to fill up a lexical stock, to fulfill grammatical material, to develop skills of audition, to remove a speech barrier and to develop skills of oral communication.

Game – an effective method of training for children and for adults. Through a game, the people develop emotionally, communicatively and intellectually. Game promotes creation of psychological and speech readiness for communication, and is a good method on development of communicative competences both on foreign, and on native languages.

Игра – это универсальное средство, которое можно использовать не только при обучении в школе, но и со студентами в вузе, и с пенсионерами на курсах. Люди всех возрастов играют с удовольствием, и игра создаёт благоприятную атмосферу в группе. Игра является действенным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться и переживать. Игра является хорошим стимулом в учебном процессе. Следует отметить, что как средство обучения, игра имеет большой потенциал. С помощью игры можно отрабатывать разные аспекты языковой компетенции, например, улучшить произношение, пополнить лексический запас, отработать грамматический материал, развить навыки аудирования, снять речевой барьер и развить навыки устной коммуникации.

Сперва обратимся к определению игры как виду деятельности на занятиях по языку: «На занятиях по языку игра является формой деятельности в условных ситуациях, специально создаваемых с целью закрепления и *активизации* учебного материала в различных ситуациях общения. Игра имеет большое значение в формировании личности. На занятиях по языку игра рекомендуется в качестве источника повышения эффективности обучения» (Азимов, Щукин, 74). Понятие «игровые педагогические технологии» включает группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игра как одно

из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии и тела. Аристотель в «Поэтике» отмечал пользу словесных игр и каламбуров для развития интеллекта. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. (Будакова, 152).

Но что же отличает обучающие игры от других видов игр? Прежде всего, обучающая игра характеризуется содержательной основой. Во-вторых, в обучающих играх игроки достигают заранее намеченный результат, а не практический как, например, в игровой деятельности. Заметим, что именно игровая деятельность является наиболее близкой детям, так как это любимое занятие детей, и она рассматривается многими психологами и педагогами как одна из форм организации детской жизни. В игровой деятельности развивается мотивационная сфера ребенка, сознательное желание учиться. В условиях этой деятельности значительно повышается острота зрения; происходит более глубокое запоминание нового материала, психологическая готовность детей к речевому общению. (Бегларян, 77).

Игра всегда предполагает принятие решений – как поступить, что сказать, как выиграть. Это обостряет мыслительную деятельность. Именно в игре усваиваются общественные функции, нормы поведения. Игра, как говорил Л.С.Выготский, ведет за собой развитие. Развивающее значение игры заложено в самой ее природе, ибо игра – это всегда хорошие эмоции, а там, где эмоции – там активность, там внимание и воображение, соответственно, там работает мышление.

Цели игрового обучения могут быть разными: развить мышление у обучающихся; повысить мотивацию изучения предмета; обеспечить личностный рост каждого участника игры; способствовать улучшению компетенции активно и доброжелательно взаимодействовать друг с другом. По мнению психологов, мотивация, создаваемая игрой, должна быть представлена в учебном процессе на ряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивацией.

Ссылаясь на книгу Боба Хьюза «Типы игры», Е. Смирнова дает характеристику 16 типам детской игры. Как отмечает сам автор, виды игры выделены скорее на уровне здравого смысла, чем на каких-либо теоретических основаниях. Каждый тип игры по-своему важен для нормального развития ребёнка, поэтому крайне желательно, чтобы ребёнок участвовал во всех играх. Если ребёнок не включён в какие-либо виды игры, он что-то теряет для своего эмоционального состояния и развития (Смирнова, 6): Коммуникативная игра, Творческая игра, Глубинная игра, Игра-фантазия, Игра-воображение, Игра-драматизация, Игра-исследование, Двигательная / локомоторная игра, Игра-овладение, Предметная игра, Игра-рекапитуляция, Ролевая игра, Игра без правил (возня), Социальная игра, Социально-драматическая игра, Символическая игра.

В данной статье речь пойдёт о первом типе – о коммуникативных играх, ведь мы рассматриваем игру как ресурс развития коммуникативных компетенций на иностранном языке. Что такое коммуникативные игры? Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) даёт следующую дефиницию: «Коммуникативные игры – вид учебных заданий, основное назначение которых состоит в организации иноязычного общения в процессе решения поставленной коммуникативной задачи или проблемы,

заключающейся в обмене информацией в ходе совместной речевой деятельности» (Азимов, Щукин, 102).

Рассмотрим несколько коммуникативных игр и их использование на занятиях иностранного языка со студентами для развития языковой компетенции, а именно, для пополнения лексического запаса, снятия речевого барьера и развития устной коммуникации. Предлагаем несколько вариантов коммуникативных игр.

1. Увлекательная карточная игра «Скажи иначе!», в которую любят играть все: и взрослые, и дети. В игре «Скажи иначе!» студентам нужно объяснить другими словами разгадываемое слово. Игра ведётся на время: чем больше слов сможет отгадать команда за одну минуту, тем больше очков она получит. Во время объяснения слова можно использовать синонимы и антонимы, главное нельзя использовать однокоренные слова. В игре 300 карточек, на которых 2400 слов и словосочетаний для разгадывания. Группу студентов мы делим обычно на две команды, а можно и на 3 – 4 (в зависимости от количества участников и от поставленной задачи). В начале игры студентам очень сложно объяснить слово, ведь они не привыкли ёмко, чётко и ясно изъясняться на иностранном языке. Обычно студенты долго строят свою речь, думают, чтобы правильно грамматически построить предложение, долго подбирают слова, а в этой игре нужно говорить быстро, коротко и ясно, ведь иначе твоя команда из-за тебя проиграет. Каждый студент чувствует свою ответственность, поэтому старается говорить быстро, не заостряя внимание на правильности фразы, ведь главное, чтоб игроки разгадали слово. Тем самым, у студентов снимается языковой барьер, они вынуждены говорить, чтоб не подвести свою команду. Часто студенты (школьники и взрослые) стесняются говорить на иностранном языке, потому что боятся допустить ошибку. А в игре – никто оценок не ставит, и не следит за построением предложения и окончаниями, ведь цель игры, чтоб твоя команда угадала как можно больше объясняемых слов, поэтому приходится говорить, объяснять слова и ничего не бояться. Но чем больше играть в эту игру, тем лучше получается, ведь студенты учатся друг у друга, слушают, как другие объясняют, тем самым, пополняют свой словарный запас и развивают устную речь. Те студенты, которые отгадывают слово, учатся понимать объяснение своего товарища, воспринимать информацию на слух, тем самым улучшаются навыки аудирования, а также они перебирают слова и предлагают разные синонимы, чтобы как можно быстрее угадать слово. В эту игру можно играть не только на иностранном языке, но и на родном. Например, для будущих устных переводчиков, особенно для обучения синхронному переводу, очень важно говорить на родном языке быстро, чётко, кратко и точно, поскольку времени на размышление, подбор лексических, грамматических единиц или стилистических изысков просто нет.

2. Есть ещё одна хорошая настольная игра для развития коммуникативных способностей, называется она «Тик-Так-Бум». Принцип игры очень простой: игрокам даётся взведённая громко тикающая бомба и карточка со слогом, например, «КА». Задача – составлять слова с этим слогом и передавать бомбу следующему игроку. «Картошка!» — «Караван» — «Канава» — «Каир» — «Камаз» — «Ка... бум!!». Тот, у кого в руках взорвалась бомба, забирает карточку себе. Бомба взрывается внезапно: каждый раз таймер ставится на случайное значение, что придаёт игре больше азарта и веселья. Ведь она может взорваться и почти сразу, и через 5-6 кругов, поэтому думать придётся много и быстро! Побеждает тот, кто лучше других придумывает слова, и кто взрывался за игру меньше, чем остальные, соответственно на руках меньше карточек, чем у других. На первый взгляд, может показаться, что игра очень лёгкая, но на самом деле можно предлагать игрокам разные варианты, например, что данный слог должен быть обязательно в начале слова или только в конце слова

или в середине слова. Иногда бывают ситуации, что даже лингвисты ломают голову в поисках слова с нужным слогом в определённом месте. Например, слог «шин». Первое, что приходит в голову «шина» (слог использован в начале), «машина» (слог – в середине слова). А если дать задание, что слово должно заканчиваться на этот слог, то мало, кто вспомнит «аршин» или «крепдешин». Поэтому эта игра подходит для людей всех возрастов. В эту игру, конечно, можно играть на иностранном языке. Студентам раздаются карточки со слогами на иностранном языке, и они по очереди называют слова с этими слогами, таким образом, студенты пополняют свой лексикон и развивают языковую память.

3. И ещё одну игру, которую можно рекомендовать как для обучения, так и для весёлого времяпрепровождения «Конкурс хвастунов». Это игра разработана Е. О. Смирновой, которая написала книгу «Общение дошкольников со взрослыми и сверстниками», где можно найти систему замечательных игр с дошкольниками для развития общения.

Игроки сидят в кругу. Ведущий предлагает провести конкурс хвастунов. И выигрывает в нем тот, кто лучше всего похвастается... соседом справа! Нужно рассказать о своем соседе, что в нем хорошего, что он умеет, какие поступки совершил, чем он Вам нравится. Задача – найти в своем соседе как можно больше достоинств. Дети могут называть любые достоинства (с точки зрения взрослых, это может быть и не достоинства – например, очень громкий голос – но нам важно мнение ребенка)! Хотя эта коммуникативная игра предназначена для детей, в нее очень хорошо поиграть и со студентами, и в коллективе сотрудников на работе. Иногда так приятно похвалить коллег и услышать слова их поддержки в свой адрес.

Мы эту игру проводим со студентами на иностранном языке. Через эту игру мы отрабатываем грамматическую форму глаголов (3-го лица единственного числа), а также пополняем словарный запас положительных характеристик человека. Эта игра имеет не только языковой подтекст, она создаёт благожелательную атмосферу в группе, иногда студенты искренне удивляются, что говорят про них однокурсники, это их сближает и улучшаются межличностные отношения в группе.

Коммуникативные игры – это тот «ресурс», который всегда под рукой и доступен везде – дома, на прогулке, в детском саду, в отпуске. Коммуникативные игры можно использовать как для обучения (в качестве обучающих игр с определённой целью и задачей) или просто для создания приятной атмосферы и интересного времяпрепровождения.

Подводя итоги можно сделать вывод, что игра – эффективный метод обучения как для детей, так и для взрослых. Благодаря игровой деятельности человек может развиваться эмоционально, коммуникативно и интеллектуально. Игра способствует созданию психологической и речевой готовности к общению, и является хорошим методом по развитию коммуникативных компетенций как на иностранном, так и на родном языках.

Литература:

1. Азимов, Э.Г.; Щукин, А.Н. (2010) *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*. – Москва: Икар., 448.
2. Бегларян, С. Г. (2013) *Обучающие игры на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе* [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Уфа, ноябрь 2013 г.). — Уфа: Лето. – С. 77-79.
3. Будакова, О. В. (2012) *Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка* [Текст] // Педагогическое мастерство: материалы междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). – М.: Буки-Веди. - С. 152-154.
4. Смирнова, Е.О. (2014) *Типология игры в зарубежной и отечественной психологии* [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. Том 3. № 4. С. 5–17. URL: <http://psyjournals.ru/jmfp/2014/n4/75350.shtml> (дата обращения: 22.04.2016).
5. Hughes, B. (2006) *Play Types: Speculations and Possibilities*. Edited by Gordon Sturrock. L., 160 p.

Five icebreakers to Promote Diversity and Inclusion

**E. Lyutova–Roberts,
G. Monina**

According to the Longman Dictionary of Contemporary English (2003) ‘icebreaker’ means some kind of activity that makes ‘people less nervous when they first meet’ (p. 803). In educational settings using icebreakers on the first session of the course or training creates a special learning environment and a positive atmosphere right from the very beginning. Before students or trainees start talking in front of the whole group, they have opportunities to communicate with each other in an informal situation and build a relationship before the formal part of the session (study) begins. In this case they will feel more comfortable speaking and sharing their opinion with others. Icebreakers also help a trainer or teacher to demonstrate in a friendly and non-direct way his/her expectations of the group e.g. to follow particular rules, be open, trust each other, work as a team, be active, etc. Wallace suggested that teachers should incorporate in the first lesson of the course at least one icebreaker in order to establish the model of collaborative learning, where students ‘are active participants rather than passive recipient’ (Wallace, 2011, p.134).

From A. Gravells’ point of view, ‘Icebreakers help retain attention, keep motivation high and help the group to work together. All learners should be included and you should manage the activity carefully to ensure everyone can actively take part’ (Gravells, 2011, p.74). Sometimes one of the learners refuses to join in. In this case we recommend that the teacher or game facilitator does not persist. This person can participate as an observer and at the end of the icebreaker they should be offered the opportunity to share their interpretation of the game or any other comments with the group.

From Gravells’ (2011) perspectives icebreakers should encourage communication, get the programme off to a good start, help learners relax, build confidence, reduce apprehension and nervousness etc. In order to examine the role of icebreakers in short- and long-term training we created a brief survey which consisted of one open question and 12 closed ones. The open question asked participants to explain how the icebreaker affected the whole session. The closed questions included some statements from Gravells’ list of benefits of icebreakers for example ‘It encouraged communication’. Also in the list were added statements with natural and negative meaning for example, ‘The first exercise did not affect me in any way’ or ‘It prevented us from working as a team during the session’. There were 75 participants aged from 18 to 46 from four different groups of Saint Petersburg University of Management and Economics in Russia. The procedure of carrying out the survey was as follows: at the beginning of the different training sessions there was an icebreaker. At the end of each session the participants were asked to give feedback on the whole session including the icebreaker. A number of different icebreakers were used, some of which are described later. The results of this questionnaire including both open and closed questions are shown below:

85.5% of participants believed that the icebreaker had created a friendly atmosphere

75% - cited that it had encouraged communication

75% - stated that it had helped to improve the mood: ‘it cheered up us, give a good start’

68.4% - cited that it had brought all learners closer to each other

26.4% -thought it had created a suitable learning environment

20% - felt it had increased the level of concentration

15.6% - said that it had motivated them to learn

Above all there were some interesting single statements from participants, for example: ‘This first exercise helped me to put aside everyday hassles and to commit myself to study today’, ‘I completely relaxed and my breathing become slower’, ‘I found out a lot of interesting things about my group mates and I definitely want to study my subject with them’. Only five participants out of 75 chose statements with a neutral meaning and none of them chose to be negative.

It was concluded that icebreakers had the potential to influence the whole session positively. If they are provided in professional manner they can help a teacher or trainer to involve the participants in the lesson activities, make them feel welcome and encourage them to work as a team (Lyutova-Roberts, Monina, 2013).

Research carried out by Martinez and Munday (1998, Cited: Wilson, 2004) showed that two of the many different reasons for dropping-out of courses in the post-compulsory sector are difficulties in making friends and problems with settling in at the beginning. So it is very important to give a course a good start and icebreakers aim to encourage learners’ interaction and motivate them. But not only this. They also can play a significant role in promoting diversity and inclusion in the classroom. ‘In the context of lifelong learning, valuing diversity means creating a learning and workplace environment that includes and respects difference and otherness. It means recognizing the unique contribution individuals can make. By nurturing, embracing and valuing diversity institutions can create an environment that maximizes the potential of all.’ (Ashmore et al, 2011, p.59).

Here are five icebreakers suitable for different occasions. They are all aimed at bringing together students from different backgrounds and some of these activities welcome wheelchair users and people with minor learning disabilities.

1. What’s your name?

Aims: to introduce learners to each other, encourage communication and interaction.

The number of players required: from 10 to 30.

Content Each player is given four small pieces of paper on which they write their name. All the papers are folded top to bottom and then side to side so that the information is not visible, put in a box and mixed up. Then, each player takes four of the folded papers and opens them to see the names. If somebody picks up their own name they have the right to swap the paper with somebody else. They can do that either before the game starts or during the game.

When the facilitator specifies a time limit and gives a particular signal to start, everybody moves around the room. The objective for each participant is to distribute these four pieces of paper to their originators and find out their likes and dislikes. They can ask others one question only: ‘Hello! What’s your name?’ When they come into contact with somebody they were aiming to find, they can ask only one additional question such as ‘What’s your favourite thing?’, ‘What do you like doing?’, ‘What don’t you like doing?’ When the time is up, everybody forms a circle and the facilitator targets each player one by one and asks the question: ‘What did you discover about....?’

Reflection After the game is completed the facilitator asks participants: ‘Do you feel you know each other a little better now?’ ‘If anybody wants to add something about themselves or ask somebody a question regarding our game, you can do this now. Who is going to be the first one?’

Comments In order to introduce a particular topic to the players the facilitator can make the question about likes and dislike more specific. For example, for a catering staff development activity participants can ask each other about their favourite dish.

2. The corridor of greetings

Adapted from Lyutova–Roberts E.K., Monina G.B.

(Лютова-Робертс, Мони́на, 2011)

Aims: to give the learners an opportunity to greet each other, to create a friendly atmosphere and to encourage learners to listen to each other.

The number of players required: from 10 to 40.

Content Players stand in two lines with each player facing his/her opposite number in the other team and leaving between them a space of approximately 1.5 to 2 metres. Thus, they form a corridor. One of the players comes to the beginning of the corridor and then goes through it slowly or quickly as they choose. The participants forming the ‘corridor’ greet this player as he or she approaches. The greeting must be very short: a few words, a special gesture, a friendly facial expression etc. No more than one person should speak at the same time. When the first person reaches the end of the corridor he stands at the end of the line and the second person completes the same trip through the ‘corridor’. When the last person comes through all the players greet each other at the same time without moving from their positions. The activity is followed by general applause.

Reflection At the end of the game the facilitator asks players whether they want to say something else to each other. How did they feel when greeted by others? Do they now feel ready to start their training (study)?

Comments This game is suitable for groups in which players have not seen each other for a certain period of time and are taking up their training (studies) again. After this kind of break sometimes it is very difficult to start a lesson (training etc.) because previous acquaintances want to greet each other. To overcome this difficulty it is possible to spend some time on the game to allow everybody to say ‘hello’ to each other.

If there are wheelchair users in the group in order to promote inclusion and to encourage eye contact all players could sit on chairs and after finishing their passage through the corridor each player would take any free place. This game is also suitable for people with learning disabilities.

3. International ‘Hello’

Adapted from Lyutova–Roberts E.K., Monina G.B.

(Лютова-Робертс, Мони́на, 2011)

Aims: to give the learners an opportunity to greet to each other, to welcome people from different ethnic groups.

The number of players required: from 9 to 50.

Content For this game it is very important that each player has a name badge. The facilitator sets the time limit depending on the number of players and then gives a particular signal. All the players start moving around the room greeting each other in different languages. Greetings must be very short, no more than five to seven words and, preferably, in a foreign language. If a player does not speak any foreign languages, they might know some greetings from different countries but if not they can use any non-traditional greetings in English. It might be in dialect or a greeting they make up themselves. All the time when players greet each other they also use the person’s name (from their badge) e.g. ‘Bonjour, John’, ‘Howdy, Ann’, ‘Ahoy, Helen’, ‘I am glad to see you, Denis’. From time to time players can change their greeting, they do not need to repeat the same words all the time.

Reflection When time is up, all players come back. The facilitator asks them what languages they have used. How many new greetings have they remembered and learnt?

Comments This icebreaker is usually suitable for a group of people from different countries and different background. If there are wheelchair users, to promote better eye contact chairs can be put around the edge of the room leaving the space in the middle for a movement. In this case all players must greet each other only in sitting position. After greeting, players stand up and find another empty chair and group member to greet. Wheelchair users can move across the room.

4. Similarities

Aims: briefly to introduce learners to each other and encourage learners from diverse backgrounds to work in a team.

The number of players required: from 15 to 60.

Content At the beginning of the exercise a piece of quiet music plays and all participants move around the room and greet each other. As soon as the music stops the players have to form small groups from 3 to 6 people and their aim, during an appropriate time limit set by the game facilitator at the start is to find any similarities between the members of their own group, for example 'We all like music' or 'We all live in London' etc. When the time is up, the facilitator asks the participants: 'Who managed to find at least one similarity within the group? Could you to reveal it to us, please?' Then the game begins again with participants greeting different people and forming new groups when the music stops. The activity can be repeated as many times as desired. Finally, the facilitator gathers all participants in a circle or asks them to return to their seats and elicits at least one thing that the whole group have in common.

Reflection At the end of the game, the facilitator repeats some similarities found between participants and asks the group whether they think have gelled as a team.

Comments The most important aspect of the game is not to find similarities but to encourage learners to communicate with each other. This game is particularly suited to diverse groups of people. A facilitator aiming to motivate participants to work on a particular subject can, after the first two rounds, specify that the similarities should be relevant to the topic – for example, 'We are interested in Psychology' or 'We all have some experience of working with children'.

5. Two things about us

Aims: to encourage learners to communicate in small groups, to value diversity within the group of participants.

The number of players required: from 25 to 80.

Content All participants form small groups of five to ten people. The facilitator specifies a time allowance and asks the learners to introduce themselves to each other in their groups and afterwards to decide how they can introduce their small group to the others. They are permitted to say only two things about the group members as per their choice For example, they can mention the place where they live and reason for coming on the course, saying, 'We all live in different parts of London, Nigel and Ben are from the South West and the others are from the Centre. Some of us (Katie and Abigail) are here to learn more about food hygiene, Sue was sent by her company and Nigel, Ben and I are taking this course as a refresher'. During the preparation, each group nominates a person or a number of people to introduce them to the others.

Reflection When all presentations are finished, the facilitator asks the students to talk in their groups in order to make any comments and reflect on the exercise. Then if anybody wants to make comments in front of the whole group, the facilitator should offer the opportunity to do so and then he (she) briefly summarises the information about the participants and makes some statements to value people's differences.

Comments This exercise is suit particularly suited to large groups of learners in situations when it is impossible to introduce all the members to each other. Also it aims to reduce the anxiety of some learners who feel uncomfortable about speaking in front of a great number of strangers.

Wheelchair users will feel secure participating in this exercise because no movement across the room is required and also they can have eye contact with everybody within their own small group. If the number of participants does not exceed 20 -25, the facilitator can change the rules and offer them the opportunity to introduce not two but three facts about members of each small group.

References:

1. Ashmore et al, (2011) Equality and diversity. In *Teaching in Lifelong Learning. A Guide to theory and Practice*. Ed. Avis, J., Fisher, R., Thompson R. Maidenhead: Open University Press
2. Dictionary of Contemporary English (2003) Harlow: Longman
3. Gravells, A. (2011) *Preparing to Teach in the Lifelong Learning Sector* (4th ed.). Glasgow: Learning Matters.
4. Wallace, S., (2011) *Teaching , Tutoring and Training in the Lifelong Learning Sector*. 4th Edition, Tavistock: LearningMatters
5. Wilson, D. (2004) Managing diversity in the classroom. In *Teaching in Post-Compulsory education. Policy, Practice and Values*. Ed. Coles, A., London; David Fulton Publishers
6. Lyutova-Roberts E.K., Monina G.B. (2013) The Role of Icebreakers in Teaching Practice. In *Роль образования в формировании политической и правовой культуры Сборник научных трудов -23 --24 октября -2013г.* Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский Университет Управления и Экономики
7. Мони́на Г.Б., Гури́н Ю. В. Энциклопедия игр. СПб, 2011.
8. Лютова-Робертс Е.К., Мони́на Г.Б. (2011) *Игры - приветствия для хорошего настроения*. Санкт-Петербург: Речь



Полифония игры,- модальности игрового сознания

Я. Михайлов

Abstract: Polyphony of game, - modalities of game consciousness

Keywords: game, polyphony, modalities, game consciousness, emotional condition, energy field, feelings, behavior, pleasure, unity.

Game – rather specific type of behavior can also be expected that it corresponds to special type of mental activities, - "game consciousness" (GC). The real motive of game – pleasure of detection of own capabilities in a situation, unusual to, pleasure of recognition of the talents, check of a hypothesis: "I can – or I cannot? I can!"

Thus, game consciousness – such specific condition of mentality in which it is provided it (is reflected):

- a game situation (both material conditions, and cognitive and behavioural actions and consequences of the made decisions),
- emotional condition of the player (players),
- "the energy field", "atmosphere" of game, and everything that accompanies it.

So, the game consciousness, in our opinion, represents a special organization type of mentality. It mentions depths of personal consciousness and behavior, - emotional components of a self-assessment, an image of itself. The simplest game actions affect a set of motives and meanings and create, in case of their successful implementation, complete feeling of themselves, - feeling of novelty and surprise, pleasure and freedom, and also (at the same time) feeling of the isolation and the unity with others...

Игра – достаточно специфический вид поведения и можно ожидать, что оно соотносится с особым типом психической деятельности,- «игровым сознанием» (ИС). Приведу небольшой пример. По аллею парка идет мама с дочкой лет десяти - одиннадцати. Они держатся за руки и о чем-то разговаривают. Вдруг девочка освобождает свою руку, прыгает на паребрик, который отделяет гравийную дорожку от цветов парка, и, балансируя, догоняет маму, но уже не по дорожке, а по узенькой кромке ограждения. Со стороны видно, что для нее это не просто, но она идет так какое-то время. Какую задачу она решает? Возможно, перед ней стоит проблема,- «смогу ли? Если не удержусь и упаду, то в одну сторону , это – скучно, это на дорожку, по которой шла раньше. А если упаду в другую сторону – поломаю цветы на газоне». Перед ней стоит выбор между «скучно», «обычно», «как всегда» и - «рискованно», «опасно», «мама будет ругать»... Это еще не игра, но, явно,- игровое действие. Настоящий мотив игры – радость обнаружения своих собственных способностей в необычной для себя ситуации, радость узнавания своих талантов, проверка гипотезы: «могу –или не могу? Могу!»

Можно ли говорить именно об «игровом сознании»? Чем оно, игровое сознание (ИС), отличается просто от сознания и от “Сознания Художественного (или эстетического)”, “Научного”, “Практического”? В чем его специфика? Какую работу оно выполняет?

Сознание, по А.Н.Леонтьеву, – это «отражение предметной действительности в ее отдельности от наличных отношений к ней субъекта, т.е. отражение, выделяющее ее

особенности, устойчивые свойства» (1). В отличие от «холодного», объективизирующего сознания игровое сознание (ИС) – избирательно, пристрастно, не объективно,...

ИС – проявляется прежде всего в «игровом инстинкте», – интересе к игровым действиям, поведению, в желании включиться в игру при всяком удобном случае. Это свойственно человеку в той же мере, как и высокоразвитым животным. Поэтому можно сказать, что ИС появляется до появления самого сознания! Сознание не возникает на пустом месте, – оно уходит своими корнями, своей «энергетикой», своей необходимостью, в другие психические образования и структуры, – и в игровое сознание – в частности.

ИС – проявляется в интересе к партнеру (если речь идет о коммуникативных играх), в желании его найти, заметить, привлечь, научить играть, поддержать игровой интерес, – это чувство потребности в партнере, его предощущение как необходимой части самого себя.

ИС – это желание видеть именно игровой контекст при освоении какой-то другой деятельности (ин. языка, профессии,...). Это стремление минимизировать индивидуальные усилия для достижения максимального результата («Принцип Гельмгольца»).

ИС – характеризуется очень высокой динамикой эмоциональных состояний: от полюса позитивных эмоций к полюсу негатива (и наоборот) «до» – «во время» и «после» игры. Эти переходы иногда протекают в очень короткий промежуток времени, что не свойственно человеку при выполнении других видов деятельности.

ИС – характеризуется теми же особенностями, что и состояния человека во время гипноза, – он не видит очевидных (находящихся прямо перед глазами) вещей, контекста деятельности, – все его внимание сконцентрировано на игровой задаче, на ее физическом или виртуальном преобразовании.

ИС – выраженное проявление субъектной позиции (стремление «выиграть» и стремление избежать поражения). Это – потребность в подтверждении ценности своего именно индивидуального существования, которое во время игры находится «во взвешенном», неопределенном состоянии.

ИС – описывает состояние не только самих игроков, но и «болельщиков» (в некоторых видах спортивных игр), которое проявляется в ритуальных формах поведения, коллекционировании атрибутики клубов и т.д. Другими словами, ИС – это не только индивидуальное состояние психики игроков, но некоторое «энергетическое поле», которое втягивает в свою орбиту и производство, и культуру, и масс-медиа, и мало контролируемое поведение больших групп людей, которые сталкиваются между собой, и многое другое...

ИС – зависит от пола, возраста, статуса, национальности, места жительства, материальной обеспеченности, уровня развития рынка и технологий... Другими словами, ИС является не столько природным (хотя и природным), сколько культурным феноменом. При всем своем внешнем сходстве игрового поведения могут быть принципиальные различия в психологическом содержании и, наоборот, – при кажущейся непохожести игрового поведения в разных ситуациях можно констатировать единство игровых позиций, индивидуальных смыслов.

ИС в развитой форме представляет собой определенный стиль поведения, который проявляется не только в игровой ситуации, но имеет генерализованный характер. Это некоторые особенности поведения, которые отличают одного человека от другого и которые проявляются в содержательной стороне речи, ритме говорения, интонировании, мимике... Стиль – эффективность взаимодействия с другими и, одновременно, искусство организации и презентации другим самого себя.

ИС, в то же время, может не знать меры, «выходить из берегов», проявляться везде, всегда и во всем, вызывать у собеседников, партнеров по взаимодействию в какой-то ситуации, чувство искусственности поведения, «странностей», чудачеств, «дурашливости», неадекватности, - измены самому себе... Одна из русских поговорок указывает на это: «Играй-играй, да не заигрывайся!» В этом ряду «странных людей» находятся «чудаки», шуты, юродивые и «блаженные». Но это означает, что «крайности сходятся»: «высокий стиль» игрового сознания и «низкий» - могут быть одинаково социально значимы, их носители - обладать пророческим даром.

Подводя некоторые предварительные итоги, можно сказать, что ИС изначально двойственно (и это – по меньшей мере). В нем всегда присутствуют (в разных пропорциях) модусы и надежды, и разочарования, радости и отчаяния, веры в успех и потери смысла успешной деятельности... «Двойственность» игрового сознания проявляется и при нарушении меры в игре, и при оценке своих сил в сравнении с шансами на успех.

У игрока – двойственная позиция: он настолько слит с ситуацией игры, ее содержанием, партнером, что он, как бы, и сам этот партнер, и тот, кто с ним соревнуется, борется. (Один шахматист говорил, например, что, видя сильный ход за противника и слабость своей собственной позиции, он боится смотреть на это место доски, думать о фигуре, которая находится в слабой позиции, чтобы противник не перехватил его мысли и не воспользовался этой подсказкой).

Тема двойника возникает: а) в ситуации «оборачивания» позиций игроков по отношению к ситуации и друг другу (ведущий – ведомый, нападающий – защитник,...). б) она появляется в ситуации «выигрыша – проигрыша» («виноват не я, а так карты легли», «случай»,...), в) в стереотипизированных позициях (муж – жена, взрослый – ребенок,...). Это прослеживается в самых простых розыгрышах, «дразнилках» в частности (ситуациях игрового характера). Муж возвращается из магазина. Жена спрашивает: «ты взял хлеб (мороженое,...), как я просила !». Муж делает удивленное лицо и, выдержав паузу, как бы выдавливает из себя «Надо же!...Забыл!» - «Ну, как всегда ! Ничего нельзя поручить!» И в этой ситуации можно видеть два решения: первое – сразу признаться, что это была «дразнилка», - муж купил то, что просили, или оттянуть «удовольствие сделать сюрприз» до момента, когда этот продукт понадобится.

В чем здесь игра? Один из партнеров, будучи зависимым от другого, выступает в роли «командира» (не просит, а отдает распоряжения), интонацией голоса подчеркивает недоверие к партнеру (тот, как бы, сам не знает, не догадается или забудет), а другой партнер «подыгрывает» первому, - изображает тот персонаж, которого хотят видеть. Психологический смысл игры в том, чтобы методом драматизации, через дразнилку, показать партнеру неадекватность его позиции. Как правило, партнер не видит и не принимает этот контекст, этот психологический подтекст, и ситуация из игрового действия преобразуется в конфликт, который воспроизводится снова и снова... Каждый из партнеров становится не тем, кем он является, а тем, кого играет, т.е. «двойником» самого себя.

«Настоящая игра» - такое поведение, при котором каждый из участников не рассматривает свои действия как игровые, а как самую «реальную реальность». В «предлагаемые обстоятельства» он входит целиком и полностью, он живет только этим содержанием, на все реагирует «организмически», инстинктивно. Игрок находится не в себе, а в ситуации игры, он слит с партнером как с самим собой, а чаще – с такой своей частью, которую он хочет преодолеть, победить. ИС – максимальная концентрация субъектной позиции и, в то же время, - максимальное отстранение от своего «Я». Парадокс игровых

отношений. Игра – это «ожидаемая неожиданность». Участник игры стремится создать у себя ощущение «я есть», «я могу», «я – интересный человек», «я не один», «я ищу новизну», «мне не изменяет удача»... Психологический продукт игры – целостность психики, - чувствовать себя в единстве с другими и в единстве с непостижимыми обстоятельствами жизни.

Игра моделирует очень важную характеристику жизни и, соответственно, сознания. Она производит как бы «взвешивание» в голове человека, в его психике, таких мало осознаваемых категорий, как «случайность» и «намеренность», «случай» и «закономерность», «расчет» и «случай»... ИС, если оно адекватно, ориентирует человека в системе стохастических, вероятностных процессов. В этом случае ничто не омрачает радость играть, само предвкушение этой радости, надежду на выигрыш или победу, уверенность в своих силах и расчет на удачу, на благосклонность судьбы... Другими словами, ИС является важнейшей частью позитивной самооценки, самовосприятия, мировоззрения.

Важным понятием, которое используется для описания субъективной картины мира, является «модальность». В психологии оно рассматривается чаще всего как описание специфики разного вида ощущений (зрительных, вкусовых, обонятельных,...) и дается через цвета, вкусовые характеристики объектов, запахи... Часто это понятие используется в расширительном смысле (3).

Мы рассматриваем модальность как эмоционально окрашенную последовательность действий, оценок, отношений в игровом процессе (или в процессе общения, взаимодействия людей друг с другом), которая обозначает позицию человека по отношению к другому, другим, предметному миру.

Можно выделить три вида модальности игрового сознания: 1. Прямое проявление «цвета» эмоций в связи с игрой и партнером, 2. Прямое проявление эмоционально «маркированных» действий по отношению к людям и материальным объектам в связи с результатами игровых отношений, 3. Скрытые, субъективно-окрашенные формы реагирования, нюансирование реакций по отношению к другим и себе.

В игре появляются новые феномены, или новые способы проявления игрового сознания:

- «феномен игровой асимметрии» (торжество для одного означает, одновременно, отчаяние для другого при очень быстрой смене позиций),
- «феномен Германа», или «феномен сближения эмоциональных полюсов» (короткое расстояние между торжеством и отчаянием),
- феномен «продолжительности игрового поведения» (пожилой по возрасту человек ведет себя и чувствует себя как ребенок),
- феномен генерализации игровой позиции (игра, азарт, авантюра во всем и всегда),
- феномен игрового стиля жизни (легкость, необязательность, эпикурейство, стремление жить «здесь и сейчас»). Этот стиль игрового поведения и сознания иногда называют «искусством жить» (2). В некоторые исторические эпохи поведение подобного рода является главной ценностью культуры, искусства... Игра – приключение в относительно безопасной форме. Игра воспринимается как «праздник жизни» в силу убеждения, что жизнь на всех ее уровнях организована разумно, гармонично, справедливо... (Кажется, что подобная концепция жизни возникает в наиболее драматичные периоды человеческой истории: время написания «Гаргантюа и Пантагрюэля», например, «Кандида», тексты «Серебряного века», такие комические фильмы, как «Веселые ребята» в тридцатые годы,...).

«Модальность» мы рассматриваем как переживание интенсивности («силы») эмоций, субъективной позиции и динамики. Ее можно соотнести с десятью базовыми факторами. Имеет значение:

- Мотив включения в игру (собственно аутентичный, игровой мотив или побочный – познавательный, педагогический, деловой,...),
- Позиция в игре (ведущего–ведомого, лидера-исполнителя, активная-пассивная,...),
- Игровая ситуация (время, место, игровой материал, участники,...),
- Способ проведения (индивидуальная игра или групповая, командная),
- Степень сложности игрового материала и правил ее освоения и проведения,
- Уровень компетентности («класс») игрока, его уверенность в своих силах, игровых способностях,
- Степень включенности игрока в игровое действие (и основания его интереса),
- Социальная значимость игры и ее место в общественном сознании,
- Уровень генерализации игрового поведения («стиль»),
- Эффективность в игре.

Специфику модальности можно представить и описать как некоторую географическую точку на карте человеческих эмоций. Можно выделить «широты» (диапазон эмоциональных реакций), «меридианы» (уровень освоения разных видов и типов игрового поведения), «полюса» (интенсивность эмоционального реагирования), «континенты» (стили игрового поведения), «океаны» (метафизические моменты «случая», «удачи», «непрухи», влечения...). Можно предложить и другой способ описания модальностей. Он состоит в использовании декартовой сетки координат. По горизонтали («ось абсцисс») отложить «мотивы» (градации от чисто игровых до явно деловых), а по вертикали («ось ординат») – субъективную окраску эмоций при выигрышах и проигрышах. Это могло бы стать «цветовым портретом» эмоционального мира человека в разных жизненных ситуациях. При играх высокого класса, когда они становятся видом профессиональной деятельности (спортивные игры, например), собственно игровые мотивы и «прагматически-деловые» (выигрыш ради денег, статуса) почти неразделимы и неразличимы.

Таким образом, игровое сознание – такое специфическое состояние психики, в котором представлена (отражена):

- ситуация игры (как материально-технические условия, так и когнитивно-поведенческие действия и последствия принимаемых решений),
- эмоциональное состояние игрока (игроков),
- «энергетическое поле», «атмосфера» игры, и всего, что ее сопровождает.

Итак, игровое сознание, по нашему мнению, представляет собой особый тип организации психики. Оно затрагивает глубины личностного сознания и поведения, эмоциональные компоненты самооценки, образа самого себя. Самые простые игровые действия затрагивают множество мотивов и смыслов и создают, при их успешной реализации, целостное ощущение самого себя, - чувство новизны и удивления, радости и свободы, а также (в одно и то же время) ощущение своей обособленности и своего единства с другими...

Литература:

1. Леонтьев А.Н. (1999). *Эволюция психики*. - Воронеж, Изд-во РПО «МОДЭК», - 416.
2. Хейзинга Й (2006). *Homo ludens*. - М., 340 с.
3. Pavese C. (2014). *Il mestiere di vivere*. - Einaudi, 315 p.

Abstract: Generative games

Keywords: generative games, knowledge sharing, transactive memory, difficult life situations, dangerous events, organizational systems life.

In the modern world each person constantly faces a lot of threats (production, economic, household, psychological). How to avoid difficult and extreme situations? Than higher at the person skills of an anticipation, subjects a high probability of his readiness for extreme situations.

«Generative games» is a method of discovering creative potential, of teaching to make the decisions in uncertain situations and to build scenarios of personal life and organizational systems life. Applying «generative games» leads to the formation of a stable skill to prevent dangerous events by increasing the readiness for actions in difficult life situations.

The generative games easily are applied in different spheres of human activity.

В современном мире каждый человек постоянно сталкивается с огромным числом угроз производственных, экономических, бытовых, психологических. Как избежать сложных, порой экстремальных ситуаций? В афористической форме главный совет может быть таким:

«Незаурядный человек использует свою незаурядность, чтобы избежать ситуаций, требующих его незаурядности». Если все вышесказанное перевести на язык науки психологии - это будет означать, что, чем выше у человека навыки антиципации, тем больше вероятность его готовности к экстремальным ситуациям. Поэтому **«Для того, чтобы незаурядный человек мог использовать свою незаурядность, чтобы избежать ситуаций, требующих его незаурядности, он должен уметь мысленно создавать ситуации, требующие его незаурядности».** Именно это - основная идеологическая установка предложенного нами метода порождающих игр. То есть мы даем возможность человеку максимально моделировать сложные, подчас экстремальные ситуации, но мысленно. Чем невероятнее сочетание событий, тем больше будет отдача от предложенного метода. Главным отличием предложенного нами метода является то, что обучаемый сам генерирует опасные события. Именно это позволяет основное внимание уделять развитию навыков оперативного мышления у человека, которые и являются основой антиципации в союзе со знаниями о причинах происходящих событий.

Первые порождающие игры были применены на 7-ТЭЦ Ленэнерго в 1986 году, сегодня география мест их применения достаточно велика: Россия, страны СНГ, Франция, Германия, США и другие. Игры применяются на всех видах энергетических станций: тепловых, гидростанциях, атомных станциях, в энергосетевых компаниях, эксплуатирующих магистральные и распределительные сети [1,2]. В них не раз играли управленцы. Например, депутаты 110-ти муниципалитетов Санкт-Петербурга около года играли в порождающую игру «Идеальный муниципальный совет».

Порождающие игры легко применяются в разных сферах человеческой деятельности потому, что в их конструкции учтены два базовых процесса инженерии знаний [3].

Knowledge Sharing - обмен знаний. Под обменом знаний мы понимаем процесс передачи и получения знаний между людьми, способствующий появлению нового понимания относительно решаемых задач [4]. Первыми порождающими играми стали карточные игры, где колоду карт составляют карты-симптомы основных изменений ситуации. Правила игры

позволяют моделировать из них достаточно большое количество ситуаций. В этих карточных играх может участвовать от двух до двенадцати человек одновременно. У участников игры есть общая цель - собрать максимальное количество симптомов ситуации и расположить их в логически связанную цепь событий. И еще - доказать другому, что он прав, такая ситуация с такой последовательностью симптомов действительно может произойти. Таким образом, игра представляет собой площадку, где происходит интенсивный обмен знаниями между участниками. Ни игроки, ни их обучающие, до начала игры не знают о том, какую ситуацию они будут создавать из карточек-симптомов. Принося с собой на занятия свои знания и свой опыт, люди, осуществляя процесс обмена знаниями, создают новые знания, что позволяет им, либо сохранить достигнутые компетенции (поддержание знаний), либо их улучшить (получение знаний).

Transactive memory - транзактная память - это знания о распределении мастерства внутри команды, которые позволяют отдельным участникам приспособить свое поведение в соответствие с ожиданиями других и компенсировать их индивидуальную силу и слабости [5]. Транзактная память формируется в порождающих играх второго поколения: «Смена», «Город», «Идеальный муниципальный совет» [6]. Они специально придуманы для управления этим аспектом инженерии знаний. Достигается это за счет введения в игру двух характеристик игроков - должности и игровой роли. Причем, игровая роль некоторых игроков должна стимулировать их, создавать помехи на пути успешной деятельности других игроков. Именно это позволяет группе порождать ситуации и обеспечивает возможность игрокам не только развивать себя, но и способствует срабатываемости группы за счет быстрого накопления транзактной памяти.

Обобщая многолетний опыт применения порождающих игр, можно с уверенностью говорить, что они повышают, в целом, способность человека к антиципации, которая в структуре деятельности является основой упреждения будущего события и обеспечения личностной готовности к экстремальным ситуациям. Особенно ярко это проявилось в порождающей игре третьего поколения «Жизнь и судьба» [7]. Задача игры - повысить готовность к жизненным экстремальным ситуациям и научить редактировать жизненный сценарий. В игре задействованы оба процесса инженерии знаний.

Первый этап игры - изготовление своих карточек с жизненными ситуациями, каждый участник создает их от 30 до 70. Таким образом, создается база знаний для формирования транзактной памяти группы из 300-700 жизненных событий. На втором этапе игры организован процесс обмена знаниями. Причем, важно отметить, что он построен на основе контент-анализа всей базы транзактной памяти группы, созданной здесь и сейчас.

Литература:

1. Третьяков В.П. (1993) *Психология обеспечения безопасности эксплуатации АЭС*. М.: Энергоатомиздат, 238с.
2. Третьяков В.П., Варламова Е.В., Мамонтов П.Н. (2009) *Методика подготовки оперативного персонала станций в условиях ввода энергоблоков с ПГУ* // Энергетик. № 9. С. 39.
3. Червинская К.Р. (2009) *Инженерия знаний*. СПб.: Радио и связь, 200с.
4. Avallone F., Sinangil H.K. (2002) *Organizational Development and change* // Handbook of industrial, Work and Organizational Psychology. Vol. 2: Organizational Psychology / edit by N.Anderson, D.S.Ones, Sinangil H.K., C.Viswesvaran. P. 332-345.
5. Niels-Ingvar B. (2002) *The implications of different models of social relations for understanding knowledge sharing*. In: Andriessen, J.H.Erik, Soekijad, M. & Keasberry, H. (Eds.) *Support for knowledge sharing in communities*. Delft, DUP Science, с. 13
6. Третьяков В.П., Журавлева А.А. (2012) *Порождающие игры как способ управления знаниями*. Вестник Санкт-Петербургского университета. – Серия 12. – Вып.4. – с. 35-40.
7. Третьяков В.П. (2016) *Порождающие игры*. Практическое руководство по применению. Харьков: Гуманитарный центр. 238с.

ФЕНОМЕНОЛОГИЧЕСКИЕ СТАТЬИ

Скажи игре «ДА» !

В. Афанасьев

Игра входит в жизнь человека с самого детства. Мы все проходили через это и не могли без этого жить. Игры не только предоставляли нам возможность развлекаться, отдыхать, двигаться, но и обучали различным жизненным навыкам. Конечно, мы этого не осознавали, но к нам постепенно приходило пусть и не зрелое, но умение действовать в команде, принимать решение, идти на выручку, преодолевать страх, справляться с болью от проигрыша и т. д.

Но детство рано или поздно заканчивается, а игра все равно остается. Я не хочу говорить о том, к каким страшным и разрушительным играм нередко прибегает немалая часть людей. Это очень важная, но совсем другая тема. Вместе с тем, я не буду рекламировать оздоровительные и приносящие удовольствие игры с друзьями в парке, на даче, на пляже, на спортивной площадке. Мне просто хочется рассказать о том, как игровые ситуации возникают совершенно неожиданно и скрашивают самые обыденные обстоятельства.

Несколько лет назад мы с группой рижан отправлялись на психологический семинар «Кино и бессознательное» в Канны, как раз в канун знаменитого каннского кинофестиваля. Мы летели из Риги с пересадкой в Лондоне. Между двумя рейсами было несколько часов, которые нам нужно было провести в транзитной зоне аэропорта Хитроу. Все магазины «дьюти фри» были уже изучены, было выпито по несколько чашек кофе, а время ожидания самолета так и не качивалось.

Мы сидели за столиком перед большим окном с панорамным видом на типично английский изумрудный газон, обрамленный густыми кустами сирени. Светило яркое майское солнце, но на горизонте висела темная туча, готовая пролиться не менее типичным английским дождем. Вдруг кто-то из нашей группы достал игральные карты и предложил сыграть в «подкидного дурака». Мы, конечно, не были картежниками, но весело и активно принялись за игру. Через некоторое время в наше полупустое кафе вошли двое мужчин. Услышав русскую речь и смех, они обратили на нас внимание. А через мгновение я понял, что это мои коллеги из Петербургского университета. Как всегда бывает в таких случаях, они спросили меня, что я здесь делаю. И я ответил, что у нас традиция - по субботам играть в дурака в Хитроу. Мы посмеялись, обменялись информацией, и они пошли на посадку на рейс в Нью-Йорк, куда летели на научную конференцию.

Через неделю, по окончании очень интересного семинара в Каннах, где мы гуляли по знаменитой набережной, видели уже постланную красную дорожку для церемонии открытия фестиваля, откуда мы совершили поездку в соседнее княжество Монако с посещением красивых улиц и площадей Монте-Карло, а также трассы Формулы 1, нас вновь ожидал аэропорт Хитроу. Мы, конечно, не преминули зайти в уже известное кафе и сесть за тот же столик, чтобы не только насладиться кофе, но и перекинуться в дурака. Каково же было всеобщее удивление, когда в наше кафе вошли все те же мои коллеги, возвращавшиеся из Нью-Йорка в Петербург, и застали нас с картами в руках. А на календаре была суббота! Мы все смеялись очень долго и почти до слез.

Но иногда игровые ситуации бывают хоть и забавными, но отнюдь не всегда безобидными. Спустя некоторое время после женитьбы, когда наша с женой кооперативная квартира еще только строилась, и мы поочередно жили то у одних, то у других родителей, я случайно оказался в обстоятельствах необычной игры с восьмилетней собакой.

Об этом псе стоит сказать несколько слов. Он прибыл в наш город с Кубы в качестве «нелегального мигранта», даже не подозревая, что его щенячья жизнь висела на волоске. Его приобрели в Гаване друзья для семьи моей будущей жены. Они возвращались на родину морем и решили, что на судне им легко удастся на протяжении двух недель скрывать эту милую «контрабанду». Но не тут-то было. Уже на следующее утро щенка обнаружил судовой врач. Так как никаких документов на собаку не было, ее ожидала смерть в волнах Атлантического океана. Врач был непреклонен и никакие уговоры не помогали. Но именно в этот момент к группе подошел Рауль Кастро, который во главе кубинской делегации направлялся в Москву морским путем. Он сразу обратил внимание на щенка, и тот ему очень понравился. Узнав, что собаке еще не успели дать имя, он предложил свой вариант – Динго. Врач моментально, во избежание политического скандала, отменил свой приказ, и пес остался жив.

В Петербурге, который тогда назывался Ленинградом, Динго легализовался и получил вид на жительство в виде картонного свидетельства, удостоверявшего, что он был метисом-боксером тигровой масти. Эту особую породу путем скрещивания боксера с пойнтером на Кубе выводили для сторожевой службы. Динго вырос и стал крепким, мускулистым и красивым псом, признававшим только членов семьи, в которой жил. Тот факт, что я тоже официально вошел в состав данной семьи, не произвел на него никакого впечатления. Я по-прежнему оставался для него чужим. А в присутствии чужих людей в квартире ему приходилось сидеть в коридоре привязанным к ножке шкафа.

Был серый дождливый день. Моя жена - она гид-переводчик - готовилась к очередной экскурсии. А я устроился на тахте со сборником статей по психологии. Дверь в коридор была открыта, и было слышно, как Динго периодически тяжело вздыхал и даже поскуливал. Нам стало его жалко, и моя жена решила отпустить его с поводка. Я продолжал лежать на тахте и читать статью. Динго воспринял это положительно и сначала улегся возле тахты, которая была его желанным местом отдыха и в то же время запретным плодом. Но он довольно быстро сообразил, что сейчас обстоятельства были несколько иными, и преимущества были на его стороне. Так что он постепенно, сначала передними лапами, затем половиной корпуса, а потом и целиком, улегся на тахту. Он вытянулся в полный рост и устроился рядом со мной. Я ощущал биение его сердца и его тепло. Надо сказать, что Динго тут же уснул. Но когда я переворачивал очередную страницу, он открывал только один глаз и пристально следил за мной. Сознаюсь, что я плохо понимал то, что читал, так что перелистывать страницы уже не имело смысла. Но и лежать, не шевелясь, было непросто. Я понял, что Динго начал со мной игру под названием «кто кого перележит», отказаться от которой было как-то неудобно, не по-мужски. Пес временами громко похрапывал, но во время моего малейшего шевеления мгновенно просыпался и открывал уже оба глаза. Нам с женой было и весело и в то же время не очень спокойно. Мы искали правильный выход из этой игры, чтобы не вызвать агрессии пса, который согласился принять меня исключительно в горизонтальном положении. А мне уже нужно было вставать. И тогда моя жена, несмотря на дождь и нарушение песьего режима дня, произнесла заветные для любой собаки слова: «Гулять, пойдем гулять, Дингуша!» Пес моментально вскочил и понесся в коридор на выход.

Кстати, именно с собакой, но уже другой, много лет спустя я оказался в игровой ситуации во время проведения психологического тренинга на Рижском взморье. Я вел занятие

по развитию чувствительности и интуиции. Была прекрасная погода, и мы сидели в кругу на уединенной лужайке вблизи нашего коттеджа. Следует сказать, что один из участников группы с моего разрешения приехал со своей очень спокойной собакой, которую ему не на кого было оставить. Пес всем настолько понравился, что я даже выдал ему футболку участника тренинга, которую он исправно носил. Обычно он находился за кругом и мирно дремал. Но именно во время занятия по чувствительности пес неожиданно вошел в круг и лег в центре. Я решил воспользоваться его поступком и провести небольшую игру.

Я обратился к псу, как если бы он был моим ассистентом, с вопросом о том, что он чувствует, глядя на каждого участника занятия. И, как это ни покажется странным, пес включился в игру. Он подавал нам свои собачьи «мессиджи»: в одном случае, словно, с хитрецей наклонил голову, в другом – наострил уши, в каком-то случае почесал ухо, а посмотрев на участницу тренинга, которая использовала весьма яркие духи, прикрыл морду лапой. Когда очередь дошла до самого проблемного клиента, пес свернулся калачиком. Я все понял, но во имя дипломатии сказал, что собака устала. Эта спонтанная игровая ситуация доставила всем присутствовавшим большое удовольствие. А пес получил за обедом двойную порцию мяса.

Уверен, что каждый человек порой оказывается в обстоятельствах неожиданно возникшей игры. От нее ни в коем случае нельзя отказываться. В ней нужно умело себя проявить и получить удовольствие.

«Рижское золото»

Л. Баранова

Молодой человек, не выше двух метров ростом, посвистывая, шел мимо немытых витрин тихой безлюдной улочки. У светофора он остановился – зазвонил телефон в кармане его спортивной куртки. " Да, Инуля, да, родная, - проворковал он самым нежнейшим тоном, - Ну, конечно, как договаривались... Сейчас? Иду на объект."

Перебежав дорогу перед очередным BMW, он весело продолжал: - Постараюсь закончить все вовремя. Ну, пока! Целую тебя, мой солнечный котенок!" С такими словами он резко толкнул дверь объекта, над которым неоновыми каракулями светило: «Игровой холл». Здесь, в полутьме, напоенной ароматами кофе и джина, непьющий Тимур мог, наконец-то, расслабиться. Или, напротив, сосредоточиться, сконцентрироваться, как на спарринге, чтобы одним прицельным ударом, одним движением кнопки выбить из дурацкого автомата горстку халявных монет. Он не был таким уж наивным человеком и понимал, что сокровища тамплиеров пошли на постройку ганзейских замков, а золото партии утекло в зарубежные банки, - но молодые люди садились в свои «Lamborghini» и уезжали на уикенд, а значит, где-то скрывалась заветная дверца к счастью... И он привычно крутил барабан, повышая ставки. А если Jackpot? Холодок побежал по его спине, совсем не от сквозняка... Кажется, вот и выигрыш – маленький, но настоящий! "Всем встать! Руки за голову, мордой к стенке!" - два мужика в черных масках не собирались шутить, судя по оружию в их натруженных сильных руках. «Плакал мой выигрыш, - грустно подумал Тимур. Что-то тяжелое грохнулось прямо за ним. Почти рефлекторно он обернулся и получил хороший удар по почкам. И хотя Толик-сэнсэй на тренировках пинал их куда сильнее, Тимура просто вморозило в стену: на полу лежал полураскрытый мешок из-под картошки, полный прекрасных цветных купюр. Еще раз хлопнула дверь. Игроки зашевелились осторожно, как мухи на холоде.

– Оставайтесь на местах! – сдавленно крикнул охранник из-под стола. – Сейчас приедет полиция!

"Нет уж, нет уж, - подумал Тимур, несмотря на солидный вес выскальзывая из зала с легкостью балерины. Краем глаза он уловил гаишный автомобиль, с визгом рванувший за какой-то старой машиной. «В эти игры я не играю, сами тут развлекайтесь, господа джентльмены...»

Проделав множество неинтересных дел, он ровно в шесть – сам себе удивляясь – припелся в привокзальную забегаловку «Черный кот». Некогда это кафе отличалось серьезным снобизмом, но теперь, без туристов, казалось простым и домашним; даже аромат сдобных булочек стал заметно сильнее. За столиком под пожелтевшим плакатом с надписью «Our city is the cultural capital of the EU» две молодые женщины пили сок. Лимонный, судя по выражению их лиц.

- Привет! - помахала ему рукой подруга жены, с легким высокомерием добавив: - У вас так спокойно и тихо, что можно заснуть - не то, что у нас!

Лондон изменил робкую девушку до неузнаваемости: она завела себе хипстерские очки, перекрасилась в рыжий ирландский цвет и записалась в кружок «Женщины без границ».

– Хотите, девчонки, я булочек принесу? – весело предложил Тимур, уловив соблазнительный запах выпечки. Не дожидаясь ответа, он зашагал к прилавку, на котором привольно раскинулись пышные, сладкие, румяные, как девушки после солярия, пышки. В зале все было бледней и грустней, включая разговоры.

- Да, был бы классный улов...- нудил похожий на забулдыгу горе-рыбак. – Если бы не молодой болван... Там собирался весь черный нал города – всем бы хватило! «И тут тебе о деньгах! – удивленно подумал Тимур, подходя к дамам, щебетавшим о чем-то своем, женском.

– Представляешь!- Инна посмотрела на него такими круглыми глазами, что, наверно, сама подрисовывала их циркулем. – Эти грабители ... ну, игровых автоматов – оказались офицерами спецотряда! И зачем им?..

– Видно, кредиты... – грустно пробормотала Мария. Тимур стукнул себя по лбу: "То-то они всех так грамотно выстроили по стенке!- и тут же осекся под выразительным взглядом подруги, пробормотав: "Это я в интернете читал..." Правда, в цеху интернета не было, и Инна об этом знала, и он покраснел, и почему-то добавил:

- Давайте петь караоке! Мою любимую – специально для вас! Взяв микрофон, он завопил, будто ему наступили на хвост: "Белые розы, белые розы! Беззащитны шипы!" Компьютер завис, Мария заткнула уши, все посетители вытаращились на него, как на поп-звезду, но он довел до конца трагическую историю о продажных цветах и даже поклонился. Однако вместо аплодисментов в зале раздался приятный голос диктора: "Ladies and gentlemen, attention, please..." На трех языках всем присутствующим предлагалось незамедлительно покинуть здание вокзала.

– Заминировано, - кто-то сказал в тишине. В толпе жаждущих выхода он неловко повернулся, пропуская своих дам – из куртки его на каменные плиты пола гулко упал небольшой тяжелый предмет. Люди разом отпрянули, как флэшмоб. Схватив металлическую шайбу, Тимур почему-то сунул ее Марии под нос: "Вот, на ужин купил..." На желтом блестящем фоне чернела готическим шрифтом надпись: «Рижское золото. Шпроты».

Игра в камешки: Философия жизни, или игровой практикум

Е. Василевич

Игра - это слово знакомо каждому человеку с детства. Именно воспоминания об играх и игрушках заставляют человека ещё раз переживать моменты радости и волнения, которыми была наполнена «золотая пора» его жизни. Почему-то детство всегда называют «золотой порой», в какое бы трудное время оно ни проходило. Наверное, это потому, что мир детства - это мир дружбы, мир игр и увлечений, мир заботы самых близких и родных людей о тебе.

Это время памятно не только, подросткам, но и нашим родителям, бабушкам, дедушкам. В нашей семье часто вспоминают разные истории из детства: смешные и грустные, обыденные и самые невероятные. Часто я слышу истории, рассказанные по какому-то случаю или в качестве примера, но иногда я и сама расспрашиваю родителей о своих или об их детских годах.

Детские годы одного из наших родственников проходили в деревне. Несмотря на тяжёлые последствия войны и голод, дети всегда находили время поиграть вместе. Игрушек тогда не было, но ребята сами делали из тряпок мяч и гоняли в футбол, играли во дворе в лапту, чижа, горелки и городки.

Детство моей мамы проходило в послевоенные годы. Тогда она со своими родителями жила в Москве. Хоть было и трудное время, дети находили для себя развлечения и играли в увлекательные игры.

У моей мамы было много друзей, и они всегда старались играть вместе. Пятнашки, лапта, классики, игра в камешки – вот их любимые игры. Меня заинтересовала игра в камешки, и я попросила маму рассказать о ней. Что же это за игра?

Эта игра развивает ловкость рук и пальцев, точную координацию движений. Играют в эту игру, сидя за столом, просто на полу или на земле. У каждого должно быть пять камешков. Сначала определяют, кому начинать: игроки подбрасывают камешки вверх и быстро, повернув руку тыльной стороной руки, стараются поймать их.

У кого на руке осталось больше всего камешков, тот и начинает. Дальше каждый свое упражнение проделывает в порядке очереди. Таких упражнений существует много: есть простые, есть сложные.

Начинают с подбрасывания одного камешка, остальные четыре надо положить и успеть поймать подброшенный камешек. А вот упражнение посложнее: держа в руке пять камешков, один придержать большим пальцем, остальные подбросить вверх и поймать, предварительно положив пятый камешек на стол.

Интересно то, что упражнения ребята могут придумывать и сами.

Но, однажды, с этой забавной игрой произошел случай, действительно удививший меня.

Несколько лет назад, мне довелось оказаться в компании людей знакомых друг с другом лишь поверхностно.

Мы все недавно познакомились. Никаких игровых материалов рядом с нами не было.

Но, вся наша группа недавно вернулась с прекрасного каменистого пляжа. Мы бродили там достаточно долгое время, собирали удивительные по своей красоте, камешки, ракушки.

Тем временем, пауза затянулась.

И тут мне в голову пришла мысль!

Я обратилась ко всем присутствующим: «Предлагаю сыграть в игру! Для этого нам понадобятся камешки, которые мы с вами собрали только что. Высыпайте их на стол!» Постепенно, один за другим, все выложили свои находки, попутно обсуждая и оценивая найденное!

Нас было 15 человек, я разделила всех на три группы. Объяснила правила игры, и мы стали соревноваться. Кто будет более ловким, какая группа справится быстрее и точнее, кто уронит меньше камешков. Давая инструкции, скажу честно, немного сомневалась в результате этой затеи.

В начале, действительно, дело шло туго и со скрипом. Но, мало по малу, все участники начали проявлять себя все с большей заинтересованностью, и азартом.

Вскоре нашу группу было уже не узнать. Камешки и ракушки со стуком и смехом приземлялись и подлетали. Каждая группа старалась победить.

От бывшей напряженности не осталось и следа.

Так незаметно пролетело почти два часа.

Наша группа, наконец, дождалась экскурсовода. И дальше день пошел по обычному расписанию.

Как велико было мое удивление, когда в конце дня, ко мне один за другим начали подходить люди и интересоваться правилами игры. Некоторые записывали то, что я рассказывала.

Другой случай, который был связан с этой оригинальной игрой и запомнился мне не меньше произошел в давно знакомой мне компании.

Однажды старые друзья нашей семьи решили собраться вместе, чтобы отпраздновать день рождения ребенка. Надо сказать, что мы любим играть в разные настольные игры, собираясь все вместе.

Но этим вечером разговор никак не клеился, и все шло не так как обычно. У одного из наших гостей, накануне, произошла дома неприятность. Он никак не мог справиться с переживаниями, не впопад отвечал на вопросы, замолкал, оборвав фразу на полуслове, не реагировал на шутки. Супруга, стараясь его утешить, только подливала масла в огонь.

Уже через два часа стало понятно, что ни «Монополия», ни «Алиас» не спасут ситуацию.

И тут мне снова пришли в голову «Камешки».

Я принесла свой обычный набор камешков. Надо сказать, что я к тому времени уже обзавелась таковым. Объяснила правила. И мы начали играть.

Постепенно лицо нашего знакомого посветлело. Он начал все больше и больше включаться в игру. Заулыбался, перестал постоянно уходить в себя, а под конец даже принялся соревноваться с другими участниками.

В этот раз «Игра в камешки» сотворила настоящее чудо, и снова не подвела.

Таким образом я смогла еще раз убедиться в том насколько органично игра может сплетаться с любыми жизненными ситуациями, как легко она входит в систему отношений между людьми, и как теплые индивидуальные воспоминания могут повлиять на изменения атмосферы в группе.

Могу посоветовать всем играть как можно больше, быть открытыми к игровому опыту.

Лирические игры и транзакции

Михлеон Владим

В раннем детстве у меня было мало игрушек. Жили у хозяина на хуторе. Иногда отец привозил из города Апе игрушку в виде палки с головой коня, с которой я скакал по двору, иногда – палочку с пропеллером с которой мне тоже нравилось бегать. В основном, я наблюдал за работой и играми муравьёв в траве и другими букашками, фантазировал, представляя себя великаном в их среде. Зимой отец привозил из лесу еловые ветки с шишками, от которых разносился по комнате вкусный аромат.

Уже в городе Пыталово с играми было раздолье. Играл в футбол в городской команде в летние дни, зимой участвовал в школьных лыжных соревнованиях, но всё это не приносило глубокого удовлетворения. Мне больше нравились игры в казаки-разбойники. Помню случай, когда я убежал как разбойник от ватаги ребятишек- казаков - и залез на чердак бани, а потом быстренько спустился вниз с другой стороны и за углом спрятался в приямке под широкими листьями лопуха. «Казаки» последовали за мной, но спустившись с другой стороны бани, бросились к пруду и начали искать меня в зарослях на его берегу. «Как сквозь землю провалился»-крикнул кто-то. А я, тем временем, был уже в другом месте и кричал им, чтобы ловили меня тщательнее. «Как невидимка,»- снова крикнул тот же мальчишка. Эти игровые приёмы мнегодились потом в армии, о чём расскажу ниже.

Нравилось мне мистифицировать сверстников якобы владением секрета зарытого клада. Я использовал золотистую фольгу от найденного мною конденсатора, смятые куски фольги я зарыл в золе плиты разрушенного войной дома, где мы когда-то жили. Мною был нарисован план тайно спрятанного сокровища, который не без моей помощи удалось добыть моим «соратникам» по поиску кладов. Потом, конечно, они догадались о том, кто их дурачил. Потом подобные игры я счёл не очень порядочными и перестал их использовать. Нравилось нам мастерить сабли из обручей старых бочек и сражаться на них. пока родители не запретили эти игры из-за травм рук и тела. Под запрет попало и изготовление луков и стрел из-за опасности нанесения травм себе и многочисленным домашним животным. Особенно популярными были наши сражения после того, как мы прочли книгу про Спартака. Моим дополнительным увлечением были упражнения с полуосью от мелкоколейной вагонетки, которую я притащил и з недалеко расположенного разрушенного во время войны железнодорожного депо. Это позволяло мне накачивать силёнки.

Участвовал я и в школьной художественной самодеятельности. В местном клубе была показана сценка из «Двух капитанов» Каверина, где я играл Ромашова. Момент, где я оставляю умирать раненого товарища, был сыгран, по словам случайно оказавшейся театральной знаменитости, очень талантливо и естественно, что позволило мне перед отъездом в Ригу получить соответствующую характеристику, которой мне в силу разных обстоятельств не пришлось воспользоваться. Но в Пыталове ко мне приклеилась кличка «Ромашка», что меня порядком злило. В Пыталове я познакомился с парнем, приехавшим погостить к соседям. Звали его Володя. Это был бесподобный фантазёр и рассказчик всяческих историй, в которые он, якобы, попадал в Риге. Мы подружились. Я вместе с ним уехал в Ригу на поиски приключений, а для родителей – для дальнейшей учёбы. Родители Володи приняли меня дружелюбно, надеясь на то, что я повлияю на их сына положительно. Три месяца я прожил у них. За этот период он познакомил меня с Ригой. Это был 1949 год. В городе было много всякого рода шпаны. Однажды, мы с Володей стояли возле забора,

отделявшего внутренний двор от улицы, шумно о чём-то беседовали, как возле забора появилась компания из нескольких человек. Самый маленький из них подошёл ко мне и тонкой палочкой стукнул меня по голове со словами: «Не пора ли нам познакомиться?». Я не стал вступать с ним в беседу, а просто взял его за воротник и заднюю часть брюк и перекинул его через забор. Один из парней сказал: «Знакомство состоялось». Они пошли дальше, через дорогу, - в сторону кладбища. Володя сказал: «Это те, которые всё время ко мне пристают: то достань им сигарет, то дай денег. Я им сказал, что у меня появился друг необычайной силы и храбрости, что ему пришибить человека, что раз плюнуть. Вот они, наверно, и решили проверить: так ли это.»

После этого случая к Володе перестала приставать эта компания, тем более, что Володя им намекнул, что я поступил учиться в особую секретную школу, хотя это был всего лишь «Коммунально-строительный техникум».

Служба в армии у меня началась в 1953 году и после учебной подготовки нашу роту вывели на полигон для участия в армейских учениях. Молодой лейтенант, командовавший нашей группой, который ехал в машине вместе с нами спросил меня: «Вас, видимо, угнетает эта армейская обстановка и ваши товарищи, что вы сидите молча и отстранённо и не участвуете в общих разговорах и шутках?». Ему, по всей видимости, кто-то сообщил что есть, мол, среди солдат чужак, приехавший в армию в пассажирском вагоне с двумя чемоданами книг и на какую службу он рассчитывает – бог его знает. Видимо собирается описывать солдатские будни жизни в армии: кирзачи (солдатские сапоги), шрапнель (гречневая и перловая каша), газовую атаку (гороховый суп). Лейтенант решил лично убедиться, что за фрукт этот солдат. Я ответил, что служба меня не пугает, что в роте у нас замечательные и милые ребята и я такой же «фрукт», как и все остальные. «Посмотрим в деле», - сказал лейтенант.

Мне было дано задание: взять языка. Используя детские навыки игр в «Казачи-разбойники», «смекал» как лучше выполнить задание. Где находится «Язык» было известно и показано на карте. Используя рельеф и складки местности, я подобрался довольно близко к целевому объекту. Надо было обратить его пристальное внимание в противоположном от меня направлении. Я бросил камушек и горсть земли за бугор (объект находился в приямке перед бугром).

Мой «подопечный» приподнялся, чтобы посмотреть, кто это разогнал птиц и допустил ошибку. В это время я бросился на него. «Подопечным» оказался солдат Максимов, второразрядник по штанге, Крепкий парнишка моих же габаритов. Быстрым приёмом я зафиксировал его руку за спину, продел руку в петлю и «упаковал» его по всем правилам. Уложив его на плащ-палатку, притащил по-пластунски в назначенное место. После этого случая я уже не выглядел «белой вороной» в глазах сослуживцев.

На втором году службы я встретился с родителями, приехавшими в Ленинград по своим делам, а также - повидать меня. Чтобы успокоить родителей, что я абсолютно не переживаю из-за того, что моя девушка вышла замуж за другого, я в трамвае попросил незнакомую девушку показать ладошку руки, чтобы предсказать её будущее. «Вы хиромант?» спросила девушка. «Нет.

Хиромантия это – гадание по руке. Угадать все сложные повороты судьбы по линиям руки невозможно. А хирология это наука, позволяющая по линиям руки определять состояние организма, предрасположенности к заболеваниям отдельных органов, общую конституцию организма. В общем, я наговорил ей много «истин» о ней самой, чем, я думаю, заинтриговал девушку. Она дала мне свой телефон и адрес. Этим я показал родителям, что у меня нет

проблем с тем, чтобы с кем-либо завязать знакомство и я чувствую себя спокойно и уверенно в этой области и могу играть этим. Мать сказала : «Играть – играй, сынок, да только не заигрывайся». И она была права. В молодости мы часто заигрываемся, не щадя нервы других людей, их чести и достоинства, лишь с одной целью - поиграть, позабавиться.

Первое время после демобилизации из армии была сложнейшая ситуация как в смысле поиска работы , так и поиска жилья. В Ленинграде я имел огромные возможности благополучно устроиться: множество вариантов с женитьбой, работой, дальнейшей учёбой, например, в метеорологической военной академии и так далее. Но непонятная сила тянула меня в Ригу...

Такие игры как шахматы, шашки, настольный теннис, новус имели место быть. В шашках и шахматах делал некоторые незначительные успехи. Снова был любительский театр – игра больше для постижения себя, чем для успеха у публики. В юном возрасте я понял, что я человек азартный и увлекающийся и напрочь отмёл какие-либо карточные игры и игры «на интерес». Великолепная бильярдная игра – Снукер. Смотрю с огромным интересом эти соревнования по телевизору, хотя на международных соревнованиях победителям выплачиваются огромные премии. Но это – официальная версия и к этому у меня претензий нет.

В Риге в холостяцком положении вновь встал вопрос поиска «второй половины». Это вновь превратилось в своеобразную игру. Легче всего делать знакомства на пляже. Сама обстановка располагает. Ты и все вокруг – на отдыхе. Отдых , конечно, относительный, отдых от будничных приевшихся дел. А тут ты и все вокруг тебя вроде как на выставке: смотри, выбирай, оценивай, прицеливайся, да не промахнись! Как знакомиться? У каждого свои методы и наработанные приёмы. Например, вы идёте по пляжу, видите «прекрасную незнакомку», млеющую под солнцем от тоски и одиночества и говорите ей: « Не хотится –ль вам пройтиться в бар, где публика вертится? Или вам ещё хотится здесь под солнышком коптиться?». Вариант, конечно, грубовато-бесцеремонный, но слова, сказанные с большой дозой юмора могут сойти за некую стилизацию. Она, предположим, отвечает: «Да, что-то пить захотелось, пожалуй, соглашусь «пройтится». Вы подходите к стойке бара и спрашиваете собеседницу, что она желает выпить. Она отвечает: «Не выпить, а просто напиться». Вы возражаете: «В такую жару и напиться?», Она, конечно, понимает вашу игру, и вы её игру – тоже. Она пьёт лимонад, а вы пьёте простую негазированную воду, потому, что от пива глазки будут смотреть криво и очень скоро появится неотвратимое желание уединиться и избавиться от него, а от воды с газом может появиться отрыжка или бурчанье в животе. Когда удовлетворён первый этап желаний, начинается светская беседа. Вы убедились, что она не из тех, кто только и рассчитывает прокатиться за чужой с чёт, начинается новая игра-разведка. «Как вы считаете,» - спрашиваю я- «Что руководит человеком в его жизни: слепой случай, судьба или целенаправленное руководство собой с целью достигнуть успеха?». «Я из тех, кто верит в судьбу,»-отвечает она, -« хотя и говорят , что судьба играет человеком, а человек играет на трубе. То есть, судьбе трудно справиться с упрямым оптимистом. А вы как считаете?». Мой ответ: «Судьба всевластна – её мы пленники, венки нам дарит она, порой – лишь венки, чтоб плоть со скрежетом в парилке чистили , душа чтоб наполнилась благими мыслями». Её вопрос: «Это вы сами придумали?». Мой ответ: «Это сразу угадывается?». Она: «А вот про сиюминутное впечатление вы можете сотворить какой-нибудь экспромт?». Я: «Ну, попробую. Но учтите: от экспромта высокой художественности ожидать невозможно. Ну, вот: Что за волны, что за пляж, дух захватывает аж. Сосны, чайки и вода – не забуду никогда! Так вы меня втянули в рискованное предприятие. Она: «А что-нибудь обо мне?» Я: «Использую

первую строчку из Пушкина. Вы прекрасны, спору нет. Я бы не был бы – поэт, - если б Вас я не воспел! Но простите, - не успел.» Она: « а вы пишете стихи?». Я : «Как когда... Чаше – нет и реже – да!». Она: «Ну, что ж прекрасные слова. У вас есть чувства, голова». Я : «Зато у вас волшебный вид! Распоряжайтесь! Я – ваш гид!» Она: «И куда же дальше поведёт наш гид?» Я: «За видимый нами отсюда горизонт. Ведь любой человек потому и человек, что ему необходимо заглянуть за горизонт. И если жизнь – это игра, то стремление заглянуть за горизонт – его основная игра. Не хотели бы вы иметь беззакадычного друга, чтобы посмотреть: а что там, за горизонтом?» Она: «Вы имели ввиду, видимо, Закадычного друга?» Я: « Нет, нет! Что такое закадычный друг? Это друг по пьянке (я стукнул тыльной стороной ладони чуть левее кадыка). Закадычный друг только тогда и друг, когда есть что вместе бросить за кадык. Вы понимаете меня?» Она: «Теперь – конечно! Но всё же хотелось бы знать: что ждёт нас (имею ввиду нас с вами) за видимым горизонтом?» Я: «Конечно же новый горизонт, тот что мы сами себе пожелаем. И так до тех пор, пока с неизбежностью кончится наша игра, когда «сыграем в ящик». А до тех пор пусть будет блаженным каждый миг нашей житейской игры! Ведь эта игра стоит свеч не так ли?»

Осталось впечатление, что при знакомстве важны не столько слова, сколько «энергия натиска», «драйв», а также демонстрация своего искреннего интереса к партнеру (взгляд, контакт рук, улыбка, интонация голоса,...). И все равно Встреча двух людей остается какой-то непостижимой магией... И если бы это было не так, то не было бы и настоящего удовольствия от игры воображения, случая, чувства.

Giocare con l'amore nelle tre perle d' Italia

Comunicazioni amorose a Venezia, Roma, Firenze

M. Del Prete

Giocare a Venezia: la leggera magia delle Gondole.

“Leise wie die Gondeln ... / Leggermente come le gondole sui limpidi canali / illuminati di mattino vanno, ... “ così iniziava a scrivere Hermann Hesse in una delle sue belle poesie d'amore, della raccolta “Meiner Liebe/Al mio amore”, affascinato dall' atmosfera romantica di Venezia.

Città che mi è sempre apparsa Serenissima solo al primo mattino o al calare del sole, quando il flusso delle migliaia di turisti cessa di inondare, a volte in modo ordinato ma più spesso travolgente, calli e rii della Seducente Regina dell' Adriatico.

Di notte poi il grande silenzio che la pervade crea una magia unica, in cui realtà e sogno si intrecciano non solo nei cuori dei giovani studenti affascinati dalla bellezza delle loro compagne di studio o delle fugaci turiste straniere.

In una delle più placide notti di mezz'estate avevo invitato il mio amico Cesare a sorvegliare un bel boccale di birra bionda in un locale pieno di bionde di vario tipo.

Volevo festeggiare il mio compleanno condividendo la mia gioia sia con Cesaro che con qualche nuova amica della serata.

Il “Jazz caffè” era animato ogni tanto da musica dal vivo, prima che le rigide regole imponessero il silenzio serale anche nella zona di Campo Santa Margherita, dove i numerosi studenti della vicina Università di Cà Foscari amavano trascorrere le serate fino a tarda ora nei numerosi locali , sia al chiuso che all' aperto.

I numerosi spritz o le traboccanti birre avevano già rese allegre molte belle turiste che cercavano spesso romantiche serate per poi raccontarle alle amiche rimaste in patria che al ritorno avrebbero subito posto domande sui “Casanova” italiani ed il loro stile amoroso.

“Fabio canta anche tu, approfitta di queste canzoni italiane d' amore per ammiccare a quelle tre straniere che continuano a tracannare boccali di birra guardandosi attorno”

“Giulio ma sai che sono stonato non poco!”

“ A Roma direbbero: ma che te frega ma che te t'importa!”

Si era già dimenticato quanto gli avevo cercato di insegnare nei giochi di comunicazione amorosa, che era importante il modo con cui si comunica, che occorre apparire pieni di gioia contagiosa. Più che il contenuto del messaggio erano importanti la gestualità, il sorriso ammiccante, il tono della voce per stimolare il desiderio di abbandonare ogni razionalità per abbandonarsi ai piaceri dell' irrazionalità, alla libera espressione dei desideri e dei sogni più reconditi ed inconsci del proprio Io!

“L' Amore travolge ogni cosa, e dunque abbandoniamoci alle onde travolgenti dell' Amore” era la mia libera traduzione del famoso verso di Virgilio,

“Omnia vincit Amor: et nos cedamus Amori”

Il fatto poi che le Principesse fossero in tre e noi Cavalieri solo due favorì una stimolante e fantasiosa accelerazione dei tempi da parte delle ragazze, che stavano trascorrendo a Venezia le ultime ore del loro soggiorno senza aver ancora assaporato in pieno tutti i rinomati piaceri Veneziani.

La gondola nera scivolava lenta nel buio dei rii del Sestiere di Dorsoduro, con il silenzio rotto dai gemiti e dai sospiri d' amore, ben più sensuali di quelli dei condannati che erano costretti ad attraversare il famoso Ponte dei Sospiri verso il Palazzo Ducale.

Il gondoliere ogni tanto canticchiava cercando di non soffermare lo sguardo sulle candide forme delle scatenate Valchirie che mettevano a rischio l' equilibrio dell' imbarcazione. Forse avrebbero voluto anche volteggiare nelle acque della Laguna se solo queste fossero state limpide come quelle sarde della Costa Smeralda.

Certo se ci avessero ripreso avremmo potuto anche readarre un bel libro (o videoclip?) sul “Kamasutra alla Veneziana”!

Giocare a Roma: la ricerca dell' Amore al Foro Romano

Esercitazioni pratiche di Guerra Elettronica applicata nei Giochi Amorosi con giovani ragazze.

La Madre Patria mi aveva premiato alla fine dei miei ardui studi al Politecnico di Torino, dove mi laureai con lode dovendo rinunciare ai piacevoli giochi amorosi per ben 11 mesi all'anno. Solo ad Agosto “rigeneravo” il cervello spremuto in tante aride materie concedendomi qualche settimana nella natia Pesaro, sul Mare Adriatico, già chiamato in passato Golfo di Venezia, circa 200 Km a sud della Serenissima e solo 35 Km dalla felliniana Rimini, capitale europea della trasgressione estiva ed allora frequentatissima dalla “meglio gioventù” dell' Europa Occidentale e da qualche , ambitissima, giovincella russa fuggita dal “Paradiso del Socialismo reale”.

Quale era questo ambito premio?

Un bel Corso di 9 Mesi su un Sistema Missilistico di difesa antiaerea , utilizzato allora dai Reggimenti operativi NATO contro eventuali attacchi aerei da parte dei Paesi del Patto di Varsavia. Un corso per 3 soli Allievi Ufficiali, quelli che si erano più distinti negli studi di Ingegneria Elettronica. Una vera élite! Ma impegnata a mantenere il più stretto segreto su quanto si veniva imparando: erano i segreti della guerra elettronica studiata e realizzata dai migliori cervelli Nord Americani del settore!

Ma certo stare a Roma, l' Antica Caput Mundi e la moderna Città della Dolce Vita era pur sempre un' esperienza di vita accattivante!

Sia per l' aspetto professionale che per quello personale!

Imparavo tecniche che avrei poi applicato per decenni nel settore della Comunicazione Amorosa ma anche l' Arte del Comando, la capacità di prendere decisioni rapide in condizioni critiche, spesso improvvise.

Il mio primo campo sperimentale era il Foro Romano, che allora era ad accesso gratuito per i militari ! Un luogo frequentato da migliaia di turisti, italiani e stranieri, ogni giorno alla ricerca di conoscenze legate alla storia ma anche di possibili emozioni legate al presente.

Il sistema missilistico antiaereo (SAM) era dotato di diversi tipi di radar: il primo da studiare era il PAR, Pulse Acquisition Radar cioè un radar di esplorazione a 360°. Il mio punto di esplorazione era un punto rialzato del Foro Romano da cui potevo spaziare alla ricerca di un possibile obiettivo, il mio TARGET!

Devo dire che ad ogni ora della giornata c'era abbondanza di “selvaggina” (A Servaggina diceva il Sergente Maggiore che mi insegnava non solo tecniche elettroniche).

A me non piaceva molto il paragone con la caccia, anche se allora le ragazze italiane praticavano spesso la pratica della “pesca d' amore”, alla ricerca di partner maschili che adescavano con trucchi vari: sollevando le lunghe gonne in modo improvviso (non necessariamente aiutate da un venticello o da una corrente d' aria come Marilyn Monroe), o chinandosi per mostrare il seno grazie ad una generosa – ma non troppo – scollatura dell' abito, ovvero sbottonandosi , fintamente sovrappensiero, i primi bottoni della camicetta.

Nel SAM erano importanti i tempi di azione: il raggio di azione erano poche decine di chilometri, che un aereo da combattimento poteva percorrere in pochissimi minuti. Ma anche in amore i tempi in certe condizioni devono essere molto rapidi, in molti casi anche per battere sul tempo i possibili – e a volte molto numerosi – concorrenti.

Inoltre era necessario capire se le ragazze erano in gita da sole o spesso in copia di amiche (e allora potevano avere più tempo a disposizione) oppure erano con genitori, parenti o peggio ancora come mi capitò in seguito in gruppo sorvegliato da capogruppo severe o peggio suore molto rigide!

Individuato il possibile obiettivo occorreva poi procedere all' aggancio: nel SAM il radar PAR passava i dati ad un altro tipo di radar, l' Illuminatore, molto direzionale che concentrava l' attenzione sull' obiettivo assegnatogli e modulando opportunamente il suo segnale, ricavava dal segnale riflesso una serie di dati utili per le fasi successive.

La ragazza degna di considerazione poteva essere italiana o straniera, occorreva capirne oltre alla nazionalità anche l' umore, la personalità, la classe sociale di appartenenza e meglio ancora i suoi specifici interessi, non sempre facilmente individuabili dal portamento, dall' abbigliamento, da eventuali giornali, libri, guide che poteva tenere in mano o consultava.

Come l' Illuminatore passava poi i dati dell' obiettivo al computer di bordo del Missile e al suo supporto di lancio, per poi decidere il lancio ben mirato così caratteristica di un buon corteggiatore è l' individuazione del momento e delle modalità dell' aggancio, cioè del primo contatto visuale e/o verbale con la ragazza scelta!

Giocare a Firenze: dalla Trattoria Gabriello, nei pressi di Piazza della Signoria, a Piazzale Michelangelo e ai Giardini di Boboli

“Florence est sans doute la ville où le génie italien se manifeste avec le plus d' éclat et la plus grande pureté / Firenze è indubbiamente la città dove il genio italiano si manifesta con maggiore

splendore e una maggiore purezza.” Così esordisce la Guida Michelin descrivendo il fascino della Città del Giglio Rosso, che si rispecchia nel decantato Arno d' Argento.

La mia prima impegnativa trasferta di lavoro, quella in cui il mio Genio di Ricercatore in Telecomunicazioni si stava rivelando nel suo primo grande bagliore professionale, fu nella primavera di molti anni fa proprio a Firenze, come responsabile del Gruppo di Sperimentazione del Videotelefono Numerico progettato dal mio gruppo nel Centro di Ricerca in Elettronica e Telecomunicazioni dell' attuale Telecom Italia in collaborazione con una sua più importante Società Manifatturiera (avente allora 35.000 dipendenti).

Si trattava di un collegamento sperimentale a 8 Mbit/s su cavo coassiale, utilizzante una banda di 4 Mhz, pari a 960 canali telefonici, tra Firenze-Roma, sulla dorsale più importante d' Italia, la Milano-Roma , una specie di Autostrada del Sole Telematica.

La Centrale telefonica di Firenze si trovava in pieno centro città, a duecento metri circa da quella Piazza della Signoria dove una copia del David di Michelangelo sapeva ancora attrarre e sedurre con le sue armoniche fattezze, membro virile in primis, le migliaia di turiste di ogni età che si fermavano ad ammirarlo, prese chissà da quali amorosi desideri.

Firenze, in Latino Florentia, Florence in altre lingue, è la Città Culla del Rinascimento, che da Lei si irradiò in tutta Europa, plasmando “lo spirito europeo (e indirettamente lo spirito di molti popoli extraeuropei) nel modo più profondo e duraturo” (così scrisse Jacob Burckhardt, uno dei più profondi studiosi del Rinascimento).

Una civiltà in cui la Bellezza, il Genio e l' Amore sono pilastri fondamentali della visione dell' Uomo, della Persona come elemento centrale di una vera Vita.

Dopo alcuni giorni in cui, con due giovani ed astanti collaboratori, mi recavo a pranzo alla Trattoria Gabriello (tuttora esistente, sia pure gestita non da fiorentini) dopo aver sgranchito le gambe passeggiando nelle vie del centro nel sole di “Messer Aprile”, quello secondo una famosa e gioiosa canzone che alle Cascine ..

*È primavera... svegliatevi bambine
alle cascine, messere Aprile fa il rubacuor.
E a tarda sera, madonne fiorentine,
quante forcine si troveranno sui prati in fior.*

I luminosi e caldi raggi del Sole di Primavera, le variegata bellezze dei palazzi rinascimentali e delle “Madonne Fiorentine ed Europee” che animavano gioiose le strade, ci risvegliava dopo le ore passate sugli apparati elettronici, negli ambienti della Centrale Telefonica illuminata solo da fredde lampade al neon.

Così arrivavamo alla Trattoria tipicamente fiorentina ricchi di Gioia di Vivere, non solo per i piaceri enogastronomici della Cucina Toscana.

Il locale era infatti animato da giovani ed adulti di diverse nazionalità, di diverse bellezze, ma tutti accomunati dal piacere di stare insieme in una città così affascinante.

Nei primi giorni l' oste ci aveva sistemato in un tavolo centrale, da cui era facile anche iniziare a colloquiare con i commensali più allegri e stimolanti, ma nei giorni successivi ci sistemava in un tavolo a sei posti, dove accanto a noi faceva accomodare giovani e belle turiste straniere presentandoci come affabili guide della città ed incomparabili esponenti del genio, della fantasia, della gentile e premurosa cordialità del “Cavalierato Italiano”.

Certo il fiasco di Chianti “a calo” sempre portato per primo al centro del tavolo aiutava non poco a creare un' atmosfera di gioioso “spirito di gruppo” ma eravamo anche aiutati dallo spirito sessantottino da pochi anni diffusi anche in Italia.

Erano gli anni dei fiori nei cannoni, del motto “Non fate la Guerra, fate all' Amore” frase che cercavo di nobilitare citando i versi del poeta-filosofo latino Lucrezio che aveva iniziato il suo capolavoro “De Rerum Natura / Sulla Natura delle Cose” con un Inno a Venere :

“Aeneadum genetrix, hominum divomque voluptas, alma Venus /

Genitrice degli Eneadi, piacere degli uomini e degli dèi, Venere fonte di vita”

Descrivevo anche come il Dio della Guerra, Marte si abbandonava concupiscente tra le braccia della Dea, dimentico dei fatti d'arme e desideroso di fatti d' Amore.

“nam tu sola potes tranquilla pace iuvare mortalis, quoniam belli fera moenera Mavors armipotens regit, in gremium qui saepe tuum **se reiicit aeterno devictus vulnere amoris**, atque ita suspiciens tereti cervice reposta **pascit amore avidos inhians in te, dea, visus** eque tuo pendet resupini spiritus ore./

Infatti tu sola puoi con tranquilla pace gratificare i mortali, poiché sulle crudeli azioni della guerra ha dominio Marte possente in armi, che spesso sul tuo grembo **si abbandona vinto dall' eterna ferita d'amore**; e così, mirando lo sguardo, col ben tornito collo reclino, **pasce d'amore gli avidi occhi anelando a te, o dea**, e, mentre sta supino, il suo respiro pende dalle tue labbra”

E dopo aver brindato alla Vittoria dei Piaceri dell' Amore sulle nefandezze della Guerra invitavamo le ragazze , ormai avvinte da struggenti desideri di caldo Amore, a raggiungere, con una romantica e passionale passeggiata, Piazzale Michelangelo da cui ammirare la bellezza della Città che si adagia come Marte tra le braccia delle Colline circostanti.

Iniziamo a decantare la bellezza delle loro “colline in fiore”, dei loro candidi seni che iniziavamo ad accarezzare delicatamente fino a convincerle di offrire i loro rosei capezzoli alle nostre calde labbra e umide lingue frementi come fonti di vita, offerte da loro che in quel momento erano per noi tre, avidi d' Amore come Marte , ciascuna una nostra elettizzante “Alma Venus”.

Infine per concludere il caldo pomeriggio al vicino Giadino dei Boboli, dietro Palazzo Pitti, le paragonavamo anche alle Fanciulle dipinte dal Botticelli nella sua famosa “Primavera”, ammirabile magari insieme il giorno seguente alla Galleria degli Uffizi, ben accompagnata dall' altrettanto famosa “Nascita di Venere” in cui la dea era dipinta nell' atto di emergere dall' Egeo su una grande conchiglia, completamente nuda, coperta sola dai suoi lunghi e seducenti capelli.

Sulla verde erba dei prati, in mezzo ai variopinti fiori dei Giardini le labbra e le mani prima, i corpi poi, si avvinghiavano l' un l'altro come rami di rose rampicanti in roseti illuminati dai caldi raggi del sole primaverile.

«Когда деревья были большими»

Л. Колесникова

Моя кукла горит! Моя любимая, она же единственная, кукла нечаянно выпала у меня из рук, задела, видимо, неплотно закрытую дверцу и упала в огонь. В доме я одна, холодно, и мы с куклой пристроились у топящейся печурки. По счастью в это время в дом вошла ходившая за водой мама, и всё ограничилось только кукольной трагедией, а для меня – драмой.

Мне в то время было где-то года четыре, и это событие потрясло мою детскую душу. Так сложилось, что я была единственным ребёнком в семье, детство моё проходило в сельской Латгалии, где возможностей общаться и играть с другими детьми было не так много, и главным моим товарищем по играм была кукла.

Родные, конечно, всячески утешали меня, но вот сразу побежать в магазин и купить другую куклу они, к сожалению, не могли, не так просто в те времена обстояли дела в наших краях с магазинами и с куклами. Оставалось ждать, когда мой дядя Костя, известный портной, поедет в Ригу изучать новые фасоны и заодно купит мне куклу.

И вот новая кукла прибыла, да ещё из самой Риги, да какая! Гораздо больше и красивее прежней, вся целлулоидная, у той, сгоревшей, только головка была такая, всё остальное – тряпичное. Я не расставалась с новой куклой, без конца её во что-то укутывала и пеленала, а что делать, одёжек –то у неё не было (допускаю, что были и другие роскошные куклы, но продавались-то они совсем по другой цене).

И тут началась морока для моих родных, я без конца просила сшить для куклы то платье, то пальто, то юбку. Куда деваться? Шили, портные же, да как шили – с выдумкой, с изяществом! Постепенно у меня образовалось солидное кукольное хозяйство: целый сундучок замечательных одёжек, со временем стали появляться и другие необходимые вещи – игрушечная мебель, столовые и чайные сервизики, а где-то годам к 10-ти дошло дело и до детской швейной машинки, совершенно замечательной, на которой по-настоящему можно было шить.

Конечно, были и другие игрушки и игры, была и шумная, весёлая возня со сверстниками, различные коллективные игры и забавы, а иногда в них участвовали даже и мои родители. Особенно много радости нам с моим двоюродным братом Янкой доставляла совместная игра в футбол. Теперь я, конечно, понимаю, каково им было после тяжёлых сельских работ гонять с нами мяч, но они чувствовали, понимали, как для нас, детей, это важно, мои мудрые, славные папа и мама!

Но такие моменты совместных игр всё же были нечастыми, и большую часть времени я проводила, играя с куклами, мы наряжались, готовили еду, принимали гостей, ходили гулять и т.д. Потом у моих кукол (их у меня уже было две) появились серьёзные конкуренты – я начала читать книги, но между чтением всё равно любила заниматься куклами. Дело дошло до того, что даже учась уже в шестом – седьмом классе я не могла расстаться с куклами, и мой папа спешил спрятать их в шкаф, когда к нам приходили какие-нибудь важные люди, например, школьные учителя.

Психологам, конечно, виднее, но мне кажется, что такая доминанта моего детства, как игра с куклами, учила меня любви и заботливости, организованности, порядку, ведь это только так говорится: дети играют, на самом деле они живут в этом мире игры, не правда ли?

Играем в войну, – познаём себя и мир

Наше семейство, выражаясь молодёжным сленгом, «предки» и «прапредки» нашего мальчика, наивно полагало, что если не покупать ему игрушечных пистолетов и пушек, то всё и обойдётся, зачем, дескать, поощрять в ребёнке агрессию, тем более что ничего такого он долго и не просил.

Но не тут-то было! Наверное, на пути становления любого мужчины рано или поздно возникает игра в войну. Вначале примитивная: «Бабушка, я иду тебя бить!» - сердито заявлял мой внук, в свои 4 -5 лет выражая таким образом протест по тому или иному поводу.

- «Давай, давай, я готова!» - говорила я, хватая пустую пластиковую бутылку, он в ответ хватал другую, и мы начинали сражение на бутылках как на шпагах. Эти наши баталии из членов нашего семейства не одобрял никто, да что там не одобрял, и родители Ромы, и мой муж, его дедушка, прямо порицали нас за такое поведение. И только мы с Ромой знали, как это сладостно – чувствовать, как первоначальная агрессия переходит в веселье, в смех и заканчивается тёплой дружбой!

Следующий этап – война штабов. Звучит солидно, выглядит просто, но напряжения требует немало. Расстилаем на столе два больших листа бумаги, а то и просто газеты, и рисуем каждый у себя «базу». Вначале это были просто условные орудия защиты и нападения: пушки, танки, пехота, ну вы представляете...

И вот армия внука пошла в наступление, двинулась боевая техника, полетели ракеты! Противоположная сторона выставляет защиту: выпущенные заряды не достигают цели, им противостоит энергетическая стена, но и обратно они не летят, стена поглощает их энергию. Молодой человек в растерянности, но потом мобилизуется, и вот уже его штаб разрабатывает методы привлечения энергии из космоса, на мою базу обрушиваются неведомые лучи и энергетические потоки, и спасения, кажется, нет!

Но мой штаб предъявляет свою технологию – управление временем! Нас хотят уничтожить, а мы уже перенеслись в будущее, где совсем другая картина мира, или наоборот – укрылись в прошлом. До чего мы только не доходили в своих фантазиях, тут пригодились и фильмы, и компьютерные игры, и научно-познавательные программы.

В итоге наши штабы всё больше переходили к таким технологиям, которые позволяли агрессию противника переплавлять в энергию созидания: боевые заряды меняли траекторию и попадали в тундру, растапливая вечную мерзлоту, или раскалывали арктические льды, а то и устремлялись к другим планетам, превращая их нежилые поверхности в плодородные земли. Верхом штабной мысли стала идея направить излучение прямо в головы учёных и подвигнуть их вместо оружия изобретать вещи, полезные для человечества.

И, наконец, третий этап – так называемая война на земле, в нашей ситуации – в самой большой комнате квартиры. Подготовка ведётся серьёзная, и здесь уже остро востребованным оказывается оружие, чем мощнее, тем лучше, зарядов (игрушечных, понятно,) должно быть как можно больше. Стратегию предстоящей войны полностью разрабатывает Рома, потом с явно выраженной поучающей интонацией объясняет её мне, - а он обожает объяснять и поучать, я уточняю детали, сбивая всезнайские нотки, ловлю на противоречиях.

И вот территория разграничена, боевые знамёна надёжно защищены, укрепления выстроены (в ход идут стулья, диванные подушки и многое другое, в общем, прощай, порядок в доме!).

Оба играем с увлечением, сдаваться не намерен никто, применяем и хитрость, и даже некоторое вероломство: «Бабушка, ты меня обманула, мы так не договаривались!» - уже готов расплакаться мой 9-летний внук.

- Но мы же и не договаривались, что так делать нельзя, надо лучше правила продумывать! – парирую я.

- Ах так! – собирает волю в кулак мой противник, бросается в ложную атаку и, ловко проскочив у меня за спиной, похищает моё боевое знамя.

Но в какие-то моменты мой воин, почувствовав, что допустил слишком много вольностей и ситуация несправедливая, останавливает игру и заявляет, что эта его победа не считается, и у меня прав на неё больше. А в каких-то перипетиях игры он просто подстраховывает меня физически: «Бабушка, я понял твой замысел, дальше я проползу к этому укреплению, как будто это ты делаешь!»

И так мы с переменным успехом играем три раунда, а после окончания нашей «войны» Рома сам предлагает всё убрать, а я говорю: «Давай вместе!» И мы дружно расставляем вещи по местам. Мой внук, тщательно собирая рассыпавшиеся по всем углам резиновые пульки, вдруг обращается ко мне: «Бабушка, спасибо что ты поиграла со мной!»

Меня заливает тёплая волна – вот и награда за приложенные усилия, и ещё я с волнением понимаю, что в том, как он на меня посмотрел и как это произнёс, было что-то не совсем детское, возможно, это осознание сложности мира, хрупкости границ между справедливостью и несправедливостью, во всяком случае что-то новое ему и, наверное, мне тоже открылось в этой игре.

Играть – это «заразно»?

Л. Корольчук

Моя биография игры началась с самого детства. Я ещё толком не умела разговаривать, но уже умела играть в карты, шашки и шахматы. Играть научил меня папа, поскольку он всегда считал, что карты, шашки и шахматы очень хорошо развивают ребёнка: логическое мышление, внимательность, терпение, память и даже хитрость, что тоже немаловажно, и является одним из показателей ума и интеллекта. Что касается карт, то в зависимости от моего возраста, папа учил меня всё новым и более сложным играм. Я, наверное, одна из немногих представительниц прекрасного пола, которая умеет играть в покер и даже преферанс. Я часто выигрывала, и все, сидящие за столом мужчины, расстраивались и даже злились (хотя мы играли на копейки), а папа только улыбался и гордился мною. Но по природе своей я не азартная и карты не очень люблю, поэтому вскоре я стала отказываться от предложений папы и других ребят поиграть с ними в преферанс. Сейчас я иногда играю с дочкой в разные карточные игры (в «дурака», «короля пикового», «девятку», «покер» и др.), но больше для её развития, нежели для удовольствия.

Что касается игры в шашки, то с ней у меня связана особая история. Когда мне было шесть лет, я очень хорошо играла в шашки. Никто у меня не мог выиграть – ни взрослые, ни дети. Мы поехали в гости к родственникам в Ленинград. Там собралось много гостей, и кто-то из взрослых предложил поиграть в шашки. Устроили турнир: кто проигрывает – встаёт и уходит, а на его место садится следующий играть с победителем. В итоге играла всё время я, а менялись только мои партнёры. Сперва всем было забавно, что самая маленькая у всех больших «дядек» выигрывает. Но один мой дядя воспринял свой проигрыш очень серьёзно и сказал: «Пока не выиграю – не успокоюсь!». Все остальные столпились вокруг нас и следили

за нашим поединком. Я выигрывала партию за партией, он злился всё больше и больше. И когда уже всем надоело на это смотреть и ему сказали: «Ну, хватит уже, смирись! Пойдём за стол!», то он в отчаянии и гневe ударил по шахматной доске, и шашки разлетелись в разные стороны. Конечно, он злился не на меня, а на себя, и на наших отношениях это никак не сказалось, но, видимо, тот факт, что я довела своего дядю до такого состояния, как-то повлиял на моё детское сознание, и после этого случая я перестала играть в шашки. И до сих пор я очень редко играю в шашки даже со своей дочкой, в основном, с ней играет в шашки мой папа – её дедушка.

Когда мне было 15 лет, то я, как всегда, пригласила на день рождения друзей. Но мне хотелось, чтоб мой день рождения запомнился, был интересным для гостей, поэтому я решила провести игры. Я подготовила несколько игр.

Первую игру я провела за столом, чтоб можно было параллельно есть и пить. Каждый из нас написал на бумажке какую-то известную личность или персонажа и скотчем приклеил ко лбу соседа справа. И надо было угадать, что у тебя на лбу написано. Каждый задавал вопрос таким образом, чтоб можно было ответить только «да» или «нет». И если получаешь ответ «нет», то ход переходит к другому. Кто-то был «Копперфильдом», кто-то – «Чебурашкой», кто-то «Мадонной» и т.д. Помню, что тогда я сильно обиделась на своего парня (в будущем – мужа), который написал для меня на бумажке «Мерлин». Я тогда и понятия не имела кто это, поэтому и отгадать не могла. Только спустя лет десять, наверное, я узнала о легенде про короля Артура и волшебника Мерлина. Но тогда мне казалось, что мой парень просто хочет выставить себя «умником», а меня – «дурой». Правда, я быстро успокоилась, ведь мне надо было проводить следующие игры и не портить свой же праздник своей кислой физиономией. Хорошо, наверное, что у меня всю жизнь здравый смысл преобладает над эмоциями.

Другая игра называлась «Найди клад!». Я спрятала в нашей трёхкомнатной квартире записочки, в которых была подсказка как найти следующую записку. Подсказки были как интеллектуальные (на знания), так и смешные. Например, в записке были строчки из стихотворения. Чтоб найти следующую подсказку, надо было вспомнить автора, найти эту книжку в нашей огромной домашней библиотеке, а потом найти нужную страницу с этим стихотворением. А поскольку интернета в то время не было, то приходилось напряжённо вспоминать всю школьную программу. Были и смешные вопросы, например, «Что не хотел бы носить муж?». Друзья лихорадочно перебирали варианты ответа: платья, каблуки, серьги. Короче, они «облазили» все шкафы с одеждой, обувью, косметикой, проверили все шкапулки с драгоценностями, но нигде не могли найти очередную записку-подсказку. Тогда ребята решили пойти другим путём. Они просто ходили по квартире и пытались увидеть правильный ответ или найти записку. И вдруг один парень как закричит: «Рога! Правильный ответ – рога!». И он был прав. У нас в коридоре как раз висели большие и красивые рога вместо вешалок, где я и спрятала следующую подсказку. В конце игры друзья нашли клад - коробку конфет к чаю, спрятанную в фортепиано, поэтому без подсказок найти это было всё равно невозможно, тем более, - мало кто знает, что фортепиано снизу открывается. И мы пошли все к столу пить чай с найденным «кладом», а заодно все делились впечатлениями от игры и своими эмоциями.

Несмотря на «Мерлина», мне и моим гостям очень понравился мой день рождения. И я завела традицию - в каждый свой день рождения проводить разные игры для гостей. Вскоре новость о том, как интересно у Ларисы на дне рождения, разлетелась по двору, и все хотели попасть ко мне на день рождения. А друзья всегда заранее спрашивали: «Ты готовишь какие-нибудь игры для нас?». Конечно, я готовила и старалась не повторяться. Хотя в те игры, которые всем очень нравились, мы играли из года в год. Иногда друзья просили меня

подготовить игры на их день рождения, чтоб провести интересно время, а не устроить обычную «пьянку». Некоторые друзья по моему примеру начали сами проводить игры. И таким образом, всё моё окружение начало «играть в игры».

Однажды я решила провести свой день рождения в игровой форме не только с друзьями, но и с родителями, бабушками, дедушками,- так сказать, со старшим поколением. Я немного опасалась, что они не захотят играть или им не понравится. Но какое было моё удивление, с каким азартом и желанием играют люди, которым уже за 60 лет. Для них у меня была приготовлена игра «Что? Где? Когда?». С большим удовольствием все гости приняли на себя роль знатоков и пытались за одну минуту найти правильный ответ на вопрос. Вольно или невольно они даже копировали поведение знатоков. Они пытались спорить со мной, как когда-то знатоки с Ворошиловым, и пытались меня заставить засчитать им ответ как правильный. И спрашивали: «А где же Барщевский, который должен защищать наши интересы?» Они боролись за каждое очко, «как будто сейчас квартиру проиграют». Это было очень смешно и забавно. С тех пор я провожу разные игры не только с друзьями, но и с родственниками. А они уже к этому привыкли и с нетерпением ждут, что на этот раз я для них приготовлю.

Но за это время индустрия игр набрала обороты. Помимо карт, шашек и шахмат появилось много интересных развивающих, познавательных, интеллектуальных, коммуникативных игр. Появились специализированные магазины, которые пользуются большим спросом. Финляндия и Германия – передовые страны по разработке и созданию новых игр. Мы уже знаем: если игра изготовлена в Финляндии или в Германии, значит, она сделана из хорошего, качественного материала, и поле не порвётся через два дня, а фишки не расклеятся. И по содержанию - игра, наверняка, увлекательная и хорошо продуманная. Поскольку вся наша семья увлекается играми, то мы, чтобы разнообразить наши семейные вечера и встречи с друзьями, периодически покупаем новые игры. За последние десять лет у нас целый шкаф наполнился играми: как карточными, так и настольными с полями. В этом шкафу есть интересные карточные игры, например, «Саботёр». Это простая, быстрая, весёлая игра для компании, в которой нескольким игрокам надо играть роль хороших гномов и строить тоннели к золоту, или роль «хороших» саботёров, которые должны мешать гномам пробраться к кладу. Эта игра имеет психологический характер. Надо постараться по поведению игроков, по их ходам догадаться, кто является хорошим гномом, а кто – саботёр (вредитель). Нужно правильно выбрать стратегию, как вести себя, если ты сам являешься саботёром, и как не выдать себя и «подставить» другого. Во время игры нельзя общаться, зато, когда игра закончилась, и кто-то выиграл: команда гномов или команда «вредителей», все начинают обсуждать: кто на кого думал и почему,- причём у каждого есть своя логика. Но кто-то всегда оказывается хитрее других.

Есть другая карточная игра «Alias», в которую любят играть все: и взрослые, и дети. В игре «Alias» нужно объяснить другими словами разгадываемое слово. Все присутствующие делятся на две команды. Иногда мы делимся просто «через одного». А иногда – по половому признаку (если в компании одинаковое количество мужчин и женщин). Игра ведётся на время: чем больше слов сможет отгадать команда, тем больше очков она получит. Во время объяснения слова можно использовать синонимы и антонимы, главное не использовать однокоренные слова. В игре 300 карточек, на которых 2400 слов и словосочетаний для разгадывания. Играть можно просто для удовольствия, а можно и с пользой: дети смогут расширить свой словарный запас и улучшить устную речь. Изучающие иностранный язык могут договориться и объяснять разгадываемые слова на изучаемом языке – отличный и

весёлый способ запомнить слова и снять разговорный барьер. Количество игроков может быть сколько угодно большим!

Однажды, играя в эту игру, мы разделились по половому признаку: «мальчики» против «девочек» (4 на 4). И так хорошо у нас, у девочек, получалось объяснять, что мы просто понимали друг друга с полуслова. Кто-то из нас начинал объяснять: «Шумит как ветер...», а мы дружно уже отвечали: «Фен». «Это – жёлтая каша», а мы уже отвечали: «Пшено». «Этой штукой соседей бесят...», а мы сразу отвечали: «Дрель». Причём, удивлял тот факт, что обычно кто-то один догадывается и отвечает, а в этот раз мы отвечали все вместе, одновременно, хором. Видимо, мы находились в тот день «на одной волне». Ребята всё поражались: «Как?! Такого не может быть!». Потому что зачастую наш правильный ответ никак не выходил из объяснений. Помню, «разделали» мы парней тогда в пух и прах. Правда, спустя какое-то время, уже в нашу следующую встречу, ребята отыгрались и тоже разгромно выиграли. Но именно в тот день – мы были непобедимы. И сами поражались, как хорошо, оказывается, мы понимаем друг друга. И это нас ещё больше сблизило.

Сейчас у нас растёт дочка, и мы с мужем часто играем с ней в разные игры. Ей нравится играть с нами на днях рождения, когда мы собираемся со старшим поколением и со своими друзьями. Последние два года я уже не готовлю игры на свой день рождения для бабушек и дедушек, - вместо меня это делает дочка. Она сама ко мне подошла и попросила: «Мама, а можно в этот раз я подготовлю игры для бабушек и дедушек!». Я, конечно, разрешила. Дочка целую неделю готовилась, писала какие-то слова на бумажках, рисовала, готовила для всех какие-то подарочки на конкурсы. Одним словом, делала то, что обычно делала я. Сперва я немного переживала, сможет ли она провести, не растеряется ли, не застесняется ли. Но всё прошло великолепно, и все бабушки и дедушки были в восторге и восхищались нашей «тамадой». В этом году дочка опять захотела провести мой день рождения, и я всецело на неё положились. В этот раз она проводила уже другие конкурсы. Больше всего гостям понравился конкурс «Спонтанный театр». Дочка раздала гостям бумажки, на которых были написаны роли. Я, например, была принцессой (потому что это был мой день рождения, как нам объяснила дочка). Кто-то был драконом, кто-то был принцем (конечно, мой муж), - также в сказке были разные звери: заяц, волк, медведь. Дочка рассказывала сказку, а мы должны были осуществлять на сцене то, что говорил наш «режиссёр». Мы все от души смеялись, когда заяц прыгал по сцене, медведь рычал, а принц сражался с драконом, чтоб спасти принцессу. В конце сказки все дружно танцевали и радовались освобождению принцессы.

После этого дня рождения бабушка попросила внучку подготовить конкурсы на её день рождения. У бабушки на дне рождения было много гостей – около двадцати. И все с удовольствием играли в то, что им предлагала наша дочка. Многие гости спрашивали, а сколько девочке лет, если она сама так хорошо всё организовала.

Так что теперь в нашей семье на одного «штатного тамаду» больше. А иногда поражаешься фантазии восьмилетнего ребёнка, который порой проводит такие конкурсы, которые ты сам для себя берёшь на заметку и учишься «у молодого и подрастающего поколения».

Видимо, игра – это «заразительное времяпрепровождение». Поиграв один раз, хочется играть ещё и ещё. Мы уже «заразили» игрой всех наших друзей, которые начали покупать такие же игры, как у нас, и теперь в свободное время играют со своими детьми. Мы «заразили» своих бабушек и дедушек, и других родственников. А теперь наша дочка «заражает» своих друзей и одноклассников, которые приходят к ней в гости... И это - лучшее время в нашем доме!

Прятки в зарослях

Л. Мейере

Это было жарким, солнечным летом 1981 года. Мне было 13 лет, а брату – 5. В июле и августе мы часто играли с ним в прятки на даче, которую в этом же году дали нашему отцу от места работы. Первой водила я. Поворачивалась лицом к временному домику, считала до 20, а брат в это время прятался в густых, высоких, ярко-зелёных зарослях, покрывавших весь дачный участок. Когда я разворачивалась и принималась за поиски, передо мной расстилался настоящий лес кряжистых, ветвистых, пышных растений высотой не менее полутора метров. Я бросалась в одну сторону, углублялась в длинные ряды, но никого не видела, потом – в другую сторону, но жёсткие стволы толщиной в мою руку, покрытые многочисленными ветвями с резными листьями и мелкими белыми цветами, не позволяли видеть ничего вокруг. Я долго бродила в этой чаще, скрывавшей меня с головой, и после долгих поисков, охваченная инстинктом охотника, доставшимся от древних предков, каким-то чудом находила спрятавшегося брата. Затем приходил мой черёд прятаться. Пока брат считал, я бросалась в самый центр раскидистых кустов, находила самое укромное место, приседала на корточки и замирала. Так я могла сидеть очень долго, потому что найти меня было практически невозможно – несмотря на то, что растения были посажены правильными параллельными рядами, они были настолько густы, что уже в самом начале ряда не было видно его продолжения. Иногда мне даже приходилось на доли секунды вставать и приподниматься на цыпочки, чтобы увидеть, где находится мой следопыт. Потом мы всё начинали сначала и так до бесконечности, пока не находили какое-нибудь новое занятие.

Нам очень нравилось так играть, потому что больше нигде до этого мы не видели такого удивительного, непроходимого, таинственного леса – джунглей картофеля, посаженного в целинную землю сразу же после расчистки участка от остатков леса, благодаря чему он вырос до невероятных размеров, а осенью дал ошеломляющий урожай.

Полуденный кошмар

В детстве я жила в четырёхэтажном доме с обширным чердаком. Мне с подружками нравилось играть на чердаке – мрачном, тёмном, заполненном верёвками с сушащимся бельём. Мы пробирались на чердак и играли в прятки или просто бегали. В один прекрасный день мы в очередной раз проникли на чердак, и просто бродили по закоулкам, но вдруг в самом тёмном углу ожила сушащаяся на верёвке белая рубаша и со страшным криком погналась за нами. В панике у нас подкосились ноги, и мы кричали так, что, сбежавшись жители верхних этажей. Мы были обьяты таким ужасом, что я запомнила его на всю жизнь.

В этом происшествии не было ничего сверхъестественного: разгадка была проста – это соседский пацан поднялся на чердак через дверь другого подъезда, нашёл самое тёмное место, и в ожидании нас повис на верёвке для белья. Одет он был в белую рубашку и чёрные штаны. Достигнутый эффект превзошёл все его ожидания! Прибежавшие взрослые попытались поймать хулигана, но его и след простыл.

Американские горки в закрытом помещении

Во время учёбы в университете я жила в студенческом общежитии. Это было огромное, старинное, шестиэтажное здание с широкими лестницами, длинными пролётами и низкими ступеньками. От долгого и интенсивного использования ступеньки были несколько стёрты по краям. Как известно, любого студента отличает любознательность, бурная фантазия и

стеснённости в материальных средствах. Помимо этого, наблюдается тяга к новым ощущениям и не совсем постоянное присутствие интереса к учёбе. Одним словом, студент часто испытывает желание как-нибудь развлечься, причём бесплатно.

И вот, одним холодным и пасмурным вечером мы сидели в комнате студенческого общежития и разглядывали полированную дверцу от шкафа, прислонённую к стене. Самого шкафа давно уже не было. Созерцая гладкую и ровную поверхность данного изделия, нам пришла в голову мысль об его применении. Мы взяли эту дверцу и пошли на лестницу, положили дверцу на лестничную площадку так, чтобы она могла съехать по ступенькам, на неё сел один человек, мы подтолкнули, и доска с грохотом полетела вниз. Потрясающе! Как на настоящих горках! Дверца плавно и быстро скользила по стёртым ступенькам. Мы продолжили эксперимент – по очереди съезжали вниз, наслаждаясь бешеной скоростью и свистом ветра в ушах. На шум вышли обитатели ближайших комнат. Они думали не случилось ли чего. Каково же было их удивление, когда они увидели, чем мы занимаемся. Они присоединились к нашему развлечению, слава о нас распространилась по всему общежитию, к нам стали приходить жители других этажей. Весёлая жизнь продолжалась до тех пор, пока дверца от шкафа не сломалась.

«Обезя»

Когда мне исполнилось 8 лет на день рождения мне подарили игрушечную обезьяну. Она была небольшая, телесного цвета, и сделана из мягкой шелковистой резины с проволочками в ногах и руках, чтобы их можно было гнуть. Откровенно говоря, как и настоящие обезьяны, красотой она не отличалась. Голова у неё была большая, с широкими оттопыренными ушами и круглыми глазами. Тельце было продолговатое, а кисти рук и ступни – непропорционально больших размеров. Живот был раздут, хвоста не было. Не знаю почему, но я сразу решила, что она тоже девочка. Игрушка мне сразу очень понравилась – в её взгляде было что-то трогательное, а тельце было несуровым и тщедушным. Но самое главное – она широко улыбалась. На её простодушном лице глаза блестели ласковым светом, а рот был растянут в радостной улыбке. Этим она выгодно отличалась от кукол, которые никогда не улыбались и имели глуповатый вид. Я назвала её Обезя. Играть с ней я могла часами напролёт, шила красивые платья, устраивала шикарные домики. Ради неё я даже научилась вязать, потому что зимой всем нужны тёплые вещи, и Обезе в том числе, она ведь живая, и ей тоже холодно. Есть она любила только то, что нравилось и мне. У нас были абсолютно одинаковые вкусы. Я делилась с ней всеми секретами, разговаривала с ней, одним словом, для меня она была живая. Так продолжалось много лет, пока я не начала замечать, что резина, из которой была сделана Обезя, стала твёрдой и хрупкой. Обезя начала крошиться, а из ножек и ручек стала выступать проволока. Но я всё равно её любила, и она жила со мной ещё несколько лет, пока я совсем не стала большой, а Обезя полностью развалилась.

Секретики

Когда я ещё не ходила в школу, среди детей распространилась мода на «секретики». Чтобы сделать «секретик» надо было найти кусок стекла, лучше всего выпуклого, красивый цветочек, фантик от конфеты и ещё что-нибудь яркое. Затем надо было найти укромное место, вырыть в земле неглубокую ямку, на дно положить расправленный фантик, цветочек и что-нибудь ещё для композиции, накрыть всё найденным стеклом и засыпать землёй, оставив сверху метку. После этого условные ориентиры сообщались подружкам, они находили условную метку, разрывали ямку и любовались составленной композицией. Потом они сами делали свои «секретики», оставляли условный знак, я отправлялась на поиски, находила метку, разрывала ямку и восхищалась обнаруженным зрелищем.

Один раз мне повезло, и я нашла просто огромный кусок стекла какого-то технического назначения, и сделала «секретик» невероятных размеров. Это было настоящее удовольствие для меня, пока я его делала, и для подружек, когда они его нашли и полностью отрыли.

Игра в больницу

Как и все дети, мы часто играли в больницу. На лестничной площадке верхнего этажа устраивали больничную палату и кабинет врача. В этом нам помогал детский набор врача, продававшийся в магазине игрушек. В котором были пластмассовый шприц, градусник, стетоскоп, разные палочки, пинцет и что-то ещё. По традиции, кто-то один из нас был врач, а остальные – пациенты. Врач находил какую-нибудь белую одежду и наряжался в неё. Когда я была врачом, принимала серьёзный вид и тщательно обследовала больных, после чего назначала процедуры и даже операции. На что только не жаловались мои больные! У одного болела рука, у другого – нога, у третьего – живот, и все просили их вылечить. Я бинтовала руки, ноги, делала операции на животе, понарошку давала лекарства. Швы на коже мы рисовали синей или чёрной шариковой ручкой, а раны - красной. Ситуация с лекарствами меня быстро перестала устраивать. Настоящих лекарств в нашей больнице не было и быть не могло, а понарошку было неинтересно. Я долго думала, и нашла выход – быстро сбегала домой, в стакане воды растворила столовую ложку соли и столовую ложку сахара. Попробовала – боже, какая гадость! Значит, это – настоящее лекарство, ведь все лекарства отвратительны на вкус. К тому же оно было полностью безвредным. Я принесла приготовленное зелье в нашу больницу, и лечение пошло как по маслу. Как только появлялся новый больной, я сразу же его обследовала, ставила диагноз и прописывала изобретённую микстуру. Все пациенты были довольны проводимым лечением – ведь всё было как на самом деле.

Зато, когда был мой черёд быть пациенткой, мне постоянно делали уколы, мазали йодом и заставляли пить мною же изобретённую микстуру, один раз даже попытались загипсовать ногу, при этом роль гипса выполнял толстый слой белой ткани.

Мальчишкам нельзя

Все девчонки играют в куклы. Вот и мы брали своих кукол, пупсов, игрушечную мебель и устраивали квартиру на лестничной площадке. На пол стелили старое покрывало, расставляли мебель: диван, стол, стулья, кресла, делали вход и играли в дочки-матери. Вот в дверь звонит дочка, её встречает мама, спрашивает где она была, что делала, подаёт на стол обед. Они вместе занимаются уборкой, приготовлением ужина для папы, стирают, гладят и делают другую домашнюю работу. В семье всегда были маленькие дети – пупсы, которых надо было нянчить, кормить, гулять с ними. В очередной раз, когда мы так играли, к нам пришёл мой младший брат, которому тогда было 4-5 лет. Сначала он с интересом наблюдал за нами, усевшись в уголок. А потом потребовал, чтобы мы взяли его в игру, он тоже, видите ли, желал играть с куклами, расставлять мебель, готовить еду, стирать и гулять с младенцами. Нашему возмущению не было предела – на повышенных тонах мы объясняли ему, что он мальчик, и ему в такие игры играть нельзя. Он нас не слушал, и громко требовал принять его в игру. После долгих препирательств мы выдали ему пупса со сломанной рукой и выгнали. Он заплакал и пошёл жаловаться настоящей маме. Через некоторое время пришла мама и начала нас уговаривать принять брата в игру. Мы – ни в какую, ведь это было настоящее безобразие, мальчишки должны играть с машинками, а не с куклами. Так никому и не удалось нас уговорить. Впоследствии, когда мы играли в дочки-матери, нам приходилось прятаться в укромные уголки, чтобы нас не нашёл мой брат.

Личностный контекст игры в разные периоды жизни

Я. Михайлов

Вкус к игре появляется раньше, чем само сознание. Оборачиваясь назад, вижу только некоторые обрывки событий, маленькие эпизоды игровых ситуаций... Детство началось сразу же после войны.

Время в детстве делилось на две части: зимнее,- школьное, и летнее,- игровое. Первое время – «тянулось», было «тяжелым», «не своим». Второе время – «летело»: возможность быть самим собой, убежать «на речку», играть.

В школе тоже играли. Во время уроков – «в перышки» (поскольку писали ручкой с пером и чернилами, то у каждого был запас «перышек». Один ставил свое перышко на стол, а другой ударял по его тупой части своим перышком. Если перышко переворачивалось, то его забирал себе тот, кто пытался его выиграть. У некоторых ребят были очень большие коллекции поломанных, не годных уже к употреблению, но тем не менее – «перышек». Это были чемпионы. Наши герои).

Во время перемен главным игровым действием была «битва» между нашим классом «Б» и классом «А». Поводом было то, что они – «другие», «не наши». Они – «ашники», а мы – «бэшники». Ребята дрались «от души», серьезно. Девочки в это время делали компрессы, вытирали разбитые в кровь носы, убирали коридоры, где все это проходило. Это была по-настоящему «классовая борьба». В ней было видно, кто из нас самый сильный и самый смелый. Уже не надо было портить отношения со своими товарищами в классе. Это определяло и место в своем классе среди других ребят. Но, как ни странно, по отношению к девчонкам из другого класса не было вражды,- наоборот,- они нравились гораздо больше, чем свои. Это были «прекрасные незнакомки».

В теплое время, весной, выбегали на улицу и «сражались на шпагах». В качестве «оружия» мы вырезали из орешника прямые, не очень толстые, но и не тонкие «шпаги». Их прятали, украшали резьбой, они были частью нас самих,- как бы «ласкали руку». Бывали и серьезные моменты в этих мушкетерских сражениях. Так, однажды, во время поединка, отбивая выпад шпаги противника, я сам, по сути, направил его удар себе в лицо. Палка пробила бровь и повредила глаз. Эта игра надолго лишила меня возможности следить за учебным материалом на доске и полноценно смотреть кино.

Летом все «удовольствия» были на реке. С двумя-тремя ребятами из соседнего дома «бежали на речку», которая была где-то на расстоянии километра от дома, там встречались с другими знакомыми, которые были примерно такого же возраста, и «брали штурмом крепость». Это был большой валун посередине речки, чуть-чуть покрытый сверху водой и поэтому очень скользкий. Задача одной команды – удерживать «крепость», отталкивая нападающих, а другой - столкнуть противника, стащить за ноги, ослепить брызгами воды. Игра, естественно, проходила с переменным успехом и в этом было все удовольствие. Удержаться на камне как можно дольше или, наоборот,- с разных сторон, одновременно, на большой скорости подплыть к этой громадной твердыне и, оттолкнувшись ногами от дна, взлететь по скользкой боковине камня прямо в центр защитников. Пока они занимаются тобой, твоя команда уже захватывает «крепость»... Брызги. Визги. Броски...

Чтобы согреться, бежим по берегу наперегонки. Удовольствие – быть не только самым сильным, но и самым быстрым. И не один раз, а как можно чаще. А затем – по обрывистому

берегу – броситься вниз сломя голову, сбежать к воде самым крутым маршрутом... Радость от силы, быстроты, ловкости, смелости, расчета, чувства своего тела и полета вниз... Но главное – от того, что вместе. Есть друзья!

Была еще одна странная игра, в которую, наверно, играли только ребята. Называлась она «Не рвать, не щипать,- Вашу зелень показать!». Как правило, она проходила на берегу реки,- до купания или после. К тебе неожиданно подбегал кто-то из ребят и громко кричал: «Не рвать, не щипать, Вашу зелень показать!» Надо было предъявить какой-нибудь зеленый предмет. Но перед купанием или сразу после воды, естественно, такого предмета не было. Тогда проигравший «получал щелбан». Чтобы не оказываться в дураках и не получать все время щелчки по лбу, в самые интимные места тела прятали листочек клевера (он мягкий) и на требование показать - демонстрировали «во всей своей красе» свои половые органы. Это веселило и снимало чувство стеснения перед товарищами, когда надо было после плавания выкручивать трусы.

До школы играли и в «Штандер» (бросали мяч сверху, разбегались, а затем ведущий ловил мяч и старался им попасть в того, кто стоял поближе. Если попадал, тот становился ведущим,- и все повторялось сначала), и в «Лапту», но самым веселым занятием были «Казаки-разбойники». Спрятаться так, чтобы тебя не нашли. Ползти по белому от пыли высохшему дну канавы, чтобы сухая трава и кусты полностью тебя закрывали и, вдыхая незнакомый запах высохших корней трав, ила, пыли, чувствовать себя настоящим разведчиком... Во время таких необычных «прогулок» я часто находил оставшиеся после войны гранаты. Это были небольшие цилиндры, до половины черные и наполовину желтые, с черной кнопкой на торце желтой стороны гранаты. Я знал, что если нажать на эту черную кнопку, граната взорвется... Много раз я этими гранатами пытался подорвать проходившие мимо товарные поезда. Они шли медленно и можно было, спрятавшись в кустах, бросить под паровоз гранату. Лежа на левом боку, прижавшись к земле, надо было правой рукой описать дугу, чтобы придать гранате скорость, и метнуть ее на рельсы. К сожалению, в голову не приходила мысль, что это не «вражеские», а «свои» поезда и что я сам был бы накрыт падающими вниз вагонами, и что граната могла взорваться в руке... До сих пор, просыпаясь утром и поворачиваясь с боку на бок, хочу сделать это резкое движение рукой,- снизу вверх, от ног – к голове и – дальше... Бросок!... Это движение настолько часто повторялось, что стало формулой моего тела. Игра в «Казаки-разбойники» приучила к мысли, что все обратимо («казаки» становятся «разбойниками», а «разбойники» - «казаками»), все относительно (сейчас я «казак», а потом – «разбойник»), то я прячусь, то – ищу и нападаю, но во всех случаях – я забываю обо всем, кроме игры, и нет на свете ничего более захватывающего, чем эта игра. И хорошо, если бы все остальное было игрой... Ползая по канавам, собирали гранаты, патроны, снаряды, соревновались в поиске объектов для подрыва и умении разобрать эти предметы. Удовольствие – в преодолении страха, в желании быть вместе с друзьями. Мы долго экспериментировали пока не сообразили, что гранаты не взрывались только потому, что всю весну пролежали в воде, которая была в канаве... Но не всем моим приятелям так повезло...

К этому же времени относится и моя первая женитьба. Нам было примерно по шесть лет. Она жила в соседнем доме с двумя сестрами, и ее семья сильно бедствовала (отец не вернулся с войны, а мать нигде не работала). Моя семья была немного богаче. У нас была корова, куры и большая немецкая овчарка,- «Будька». Мы часто играли в прятки на большом (в два этажа) сеновале. Будька не обращал на нас внимания,- «мелюзга». В сене мы проделали норы и ползали вверх и еще куда-то вверх, потом – делали круг и спускались вниз. Сена было очень много. И было очень много нор, которые сохранялись от прежних игр. Каждый мог

столкнуться с другим, если он попадал в чужую нору из своей собственной. Надо было на ощупь угадать, с кем столкнулся. Потом, уже на свежем воздухе, рассказать о приключениях и встречах. Я чаще других сталкивался с девочкой по имени «Валя». Она и предложила мне «пожениться». Пошла к моей маме просить разрешение на свадьбу. Сказала, что в качестве приданного ее мама отдает погреб, на котором, как на горке, мы любили играть и в который никогда не заглядывали из страха темноты, а в качестве моего приданого она хочет корову. Моя мама не стала возражать: «Ну, если ты любишь хозяйничать, так уж и быть,... разрешаю и отдаю». И мы стали готовиться к свадьбе,- ходили, взявшись за ручку, немного отделились от других ребят двора, строили планы, где будем жить. Но случился конфуз, который все испортил. В очередной раз играли в прятки, но уже не на сеновале, а во дворе, среди хозяйских построек. Моя невеста спряталась не в самом чистом месте,- в коровнике. Там она обнаружила большую кладку яиц, – набила яйцами карманы платица и хотела выйти, но не тут-то было. Будька знал свое дело,- сторожить хозяйское добро! Он с рычанием бросился на мою невесту, схватил за ногу и не отпускал до тех пор, пока не позвали мою маму, которая и освободила девочку от страшного пса. Дружба тут же прошла и любовь кончилась... С позиции взрослого человека наши отношения кажутся смешными, но тогда - это было серьезно, «взаправду»... Мы не играли, а «женились». Мне нравилась симпатичная девочка, а девочке – дойная корова!

На первом курсе университета в первый же семестр из-за игровой «разборки» я потерял старого друга... В комнате общежития вместе со мной оказались еще трое ребят. После занятий в университете для снятия напряжения, неловкости, ради знакомства кто-то достал карты. Я узнал, что кроме «дурака» есть еще «очко», «сека», «бура», «тысяча» и «преферанс». Эти премудрости я осваивал гораздо быстрее, чем латынь или античную литературу. Время за картами проходило быстро и весело. А ехать куда-нибудь в центр посмотреть кино или театральную постановку не было ни сил, ни денег. С девчонками в общежитии еще не познакомились,- не было танцевального вечера. Сидим, играем в карты. Рассказываем анекдоты. Делимся студенческими новостями, обсуждаем преподавателей. Хорошие, симпатичные ребята. Один – из Москвы, другой – из Горького, а третьего – уже и не помню. Но все одно и то же каждый вечер. «А давайте на деньги! Понемножечку! По чуть-чуть! Ради интереса!» - «А почему бы и не попробовать? На небольшую сумму?». Но уже в первый же вечер я проиграл всю свою библиотеку, с которой приехал поступать в университет... Сосед, чья кровать стояла напротив моей, не захватил из дома свои любимые книги и «поставил на кон» последние носки. Проиграл. Утром надо было идти сдавать зачет по языку. Пришлось брать свои носки «в долг»... На следующий день игра продолжалась. Но уже молча, сосредоточенно. Вдруг кто-то глазастый,- вероятно, тот, кто проиграл свои последние носки, не считая галстука, портфеля и кошелька, закричал, что банкомет не так, не по правилам, снял карту в «очко». Взял сверху, а надо было – снизу! Началась драка. Сначала «выясняли отношения» только двое, но пришлось вмешаться и остальным. Кровь из носа. Выкрики. Мелькание кулаков. Порванные рубашки... В это время в комнату вошел мой школьный друг, Сема. Он, ради прописки в Ленинграде, поступил на стройку, и его общежитие оказалось рядом с нашим домом. Он зашел познакомиться с нашим бытом, узнать, как живут студенты самого главного учебного заведения города. Увидев же, как мы живем, испугался и попросил меня на минуточку выйти в коридор. Узнав, что все дело в «карточной разборке», сказал: «у нас, у работяг, такого не бывает! Ну да, иногда выпиваем, но спокойно, культурно... А я думал, что в университет поступают учиться! Ты изменился,- уже не узнать!». Он ушел. Больше уже не заходил. Да и мне к нему было стыдно заглядывать...

В другом общежитии, где мы оказались, играли в карты не на деньги, а на пробег по всему коридору длиной в сорок метров. Проигравшие бегали парами, на четвереньках, и на весь этаж кричали «кукареку»! А пара, которая выиграла партию в «Дурака», стояла на линии старта и трубила в импровизированные трубы...Открывались двери других комнат, и все смотрели на идиотов, которые вместо спокойных разговоров или встреч с девчонками сами ничем не занимаются и мешают отдыхать другим. Чистыми руками неистово гребут грязный пол. Наперегонки! Спотыкаясь и растягиваясь на полу... Под трубный гул победителей....Немного позже я узнал, что это были не простые коридоры, а места чинных шествий красивых девушек Смольнинского института благородных девиц. В советское время «благородных девиц», естественно, упразднили, а помещения в Ростреллевском дворце отдали студентам-гуманитариям. А они, эти гуманитарии, осваивали мировую культуру с самых, можно сказать, низов, от оснований,- с народных забав, шуток, дурачеств... Лично для меня это была совсем другая жизнь по сравнению с прежней,- опыт преобразования из серьезного, но скучного, молодого человека, в живого, открытого всем измерениям жизни, студента. Это был опыт инициации. Важна была уже не сама игра, а шум, гвалт и - смелость, свобода, раскрепощенность...

Самой доступной и распространенной игрой во время адаптации к университету были карты. Но смысл игры каждый раз был другим. Иногда играли, чтобы познакомиться,- увидеть характер, интеллект, стиль поведения партнера. Иногда – чтобы снять напряжение при общении. Часто,- для бравады: «мы здесь не для того чтобы, а...». Но встречались и профессиональные игроки... Как-то в читальном зале Салтыковки мы играли в карты на зеленом сукне стола, освещенном зеленым абажуром. На нас, естественно, косо смотрели те студенты, которые пришли заниматься. Но этого мы и добивались. Хотелось новых знакомств, контактов. И вот ко мне подошел молодой мужчина, спросил, где я учусь, какую профессию осваиваю. Узнав, что я гуманитарий, обрадовался: «Я хочу попросить у тебя консультацию. Написал поэму о князе Олеге. В стихах. Не знаю,- получилась ли. Может, считаешь?» Рассказал, что он зарабатывает на жизнь игрой в карты. Два раза в неделю ходит в закрытый карточный клуб на Литейном и зарабатывает.(он назвал сумму в десять раз выше моей месячной стипендии). Рассказал о некоторых, наиболее простых приемах беспроигрышной игры. Намекнул на возможности ввести в заблуждение даже опытных, «тертых», шулеров... Этот разговор был для меня полезным,- карты навсегда ушли из моей жизни. Оказалось, это - не развлечение, а серьезнейший рабочий инструмент. Профессия. Стало скучно играть. Я как будто потерял невинность.

Прошло лет десять после университета. И снова – университет, но уже как место работы. Небольшая нагрузка и много свободного времени. Шахматы. Каждый вечер часа на два- на три. Но игра стала сложнее. Меня, собственно, привлекали не столько шахматы, сколько хозяйка, которая жила в той квартире, куда я заходил. Ее муж – молодой мужчина атлетического сложения - работал в таком месте, где можно было качать мышцы в течение всего рабочего дня, чем он и занимался. Но, вероятно, он скучал по интеллектуальным занятиям, поскольку жена была университетским преподавателем и хотелось ей соответствовать. Я обычно выигрывал две - три партии, а затем одну – «на зевке фигуры» - упускал. Так мы почти каждый вечер играли два – три года. Всегда в гости заходил я и - никогда – мой приятель. Но как-то после обеда и он напросился ко мне «на шахматы», поскольку дома нечего было делать,- жена готовилась к первому юбилею со дня свадьбы. Нарезала овощи для салатов, что-то чистила, убирала квартиру... Дома стало скучно и надо было немного отвлечься. Я, конечно, хоть и с неохотой, но пригласил его к себе и достал

шахматную доску... Первую партию он, по обыкновению, проиграл. Так же, как и вторую. И тут у моего приятеля проснулся не только спортивный, но и деловой азарт. Оказывается, он пришел не просто так: жена его послала купить шампанского, и он решил по пути зайти и отвлечься. А, может, и выиграть кое-что... После второй партии, которую он проиграл, сделал предложение, - «а, давай-ка, сыграем на бутылку шампанского!». Расчет был прост, - наступил момент, когда фортуна должна была повернуться к нему своим милым личиком. Я согласился, - неприлично отказывать гостю, к которому сам так часто заглядываешь и где тебе не отказывают... Он проиграл и третью партию. «А, давай, - на две бутылки шампанского!» - «Ну что ж, давай !». На этот раз ему тоже не повезло. «А.давай, - на четыре шампанского!» Я согласился и на четыре. И снова он проиграл... «А если - на восемь?» «Ну, можно и на восемь!»...

Это была уже большая ставка. Третья часть месячной зарплаты преподавателя. Инженеры получали примерно столько же. И для него, как инженера, покупать такое количество бутылок престижного напитка было уже накладно. Но идея была верной, - если все время удваивать ставки, то можно не только отыгаться, но и обеспечить все юбилеи на много лет вперед. «Должно же когда-то повезти! У меня всегда все получалось!». Его уверенность в победе была непоколебимой. Она поддерживалась мощными бицепсами и трицепсами ...Но и я знал свой потенциал по отношению к своему сопернику. За этой борьбой уже стало вырисовываться что-то гораздо более глубокое, серьезное, личностное, что раньше не выходило на поверхность... Отношение к его «половине».

Игра продолжалась всю вторую половину дня, весь вечер, всю ночь и закончилась только через сутки! Мой сосед проиграл мне три тысячи шестьсот бутылок шампанского !!! Ему не удалось за все время состязания выиграть ни одной партии! Недооценил соперника, подвел азарт и «прагматика». Но у этой игры были очень и очень тяжелые последствия. Жена была оскорблена тем, что он не пришел на юбилей. И даже не позвонил. Ничего не купил. Собрались все родственники с ее стороны и со стороны мужа, а его нет-как-нет. Она подала на развод и вскоре они разошлись. Он устроился на другую - денежную - работу, стал зарабатывать не просто много, а очень много денег, но примерно через год пропал. Долго искали, не могли найти, а потом обнаружили в центральном морге, но в другой одежде. Поэтому и не могли его опознать. Симпатичный и сильный молодой мужчина возможно, стал жертвой своей наивности, - ценность семьи заменил на материальные ценности: он стал хвастать своими доходами. Вероятно, это показалось опасным для тех, кто его трудоустроил. Мои отношения с его женой также расстроились, - в ее глазах я стал виновником всех последующих событий и бед... Возможно, она была права. Заигрались...

Каждая игра проходит, наверно, на нескольких уровнях. Иногда сразу видно, что это - игра, просто игра. Но и она имеет какой-то дополнительный смысл, - убежать от скуки и монотонности, познакомиться поближе, проверить «на прочность» партнера, выйти для себя лично в какое-то другое измерение жизни... Но иногда - все наоборот: никакой игры и в помине не видно, - все солидно, серьезно, с уважением статуса партнера. Но, по большому счету, - это игра. Так у меня складывались отношения с некоторыми зарубежными партнерами. Одна американская коллега назвала моим именем вновь открытую звезду на небе. Внесла это название в Международный Регистр Звезд, привезла из Швейцарии большую карту неба с указанием этой звезды и сертификат, который подтверждал мое право как бы владеть этим объектом! Затем, увидев как бурно развивается наша Высшая Школа, привезла новый диплом из Швейцарии с подарком в виде новой звезды! (Школа на какое-то время заканчивает свою работу по подготовке бакалавров и магистров, но звезда - сияет!). Также поступил другой

коллега из Голландии,- он подарил Золотое яйцо как знак холистической чистоты и уникальности нашей концепции подготовки. Испанцы – в середине девяностых - дали хрустального журавля как знак высокой репутации в контексте нашего государства... Конечно, это – социальные игры.... Но «в первом приближении» можно отнести к этому и серьезно...

Иногда игра маскируется под «стиль», «дизайн», выбор предметов искусства для офиса или своей квартиры. Так, в моем кабинете, на Бруниниеку, прямо напротив рабочего стола с компьютером висит огромная шкура королевского питона. Зачем в официальном пространстве этот, хотя и красивый, но странный объект? Тут, опять-таки, игра. Прежде всего – с самим собой. Я очень боюсь змей. Страх из детства, когда приходилось ходить босиком в тех местах, где было много гадюк. Видя каждый день такую большую мертвую змею, я уже считаю ее прежде всего - красивой! Не страшной, а привлекательной,- своим цветом, рисунком кожи, размерами, какой-то гармонией линий... Это – во-первых. А во-вторых, новые посетители обязательно обращают на нее внимание. Это необычно,- в кабинете видеть змею, да еще и таких размеров, да еще – и на самом видном месте! В другой половине кабинета – большой портрет молодой женщины с комнатной собачкой на руках. Картина выполнена в ярких тонах. Женщина курит сигарету из длинного мундштука, какие использовали светские дамы в начале прошлого века, а у собачки – та же острая, удлинённая мордочка, что и у ее хозяйки... То ли это собачка, то ли – декоративный вид крысы! Игра художника, но игра и хозяина кабинета. Каждый раз, когда я сижу на диване в этой части комнаты, я спрашиваю себя,- кто больше на кого похож: крыска на свою хозяйку, или эта красивая женщина – на крыску! И в том случае, когда я смотрю на красивого королевского питона, и в этой ситуации, когда на глаза попадает красивая, стильная дама,- проходит одна и та же внутренняя работа со страхами. Это и страх общения, который идет из детства, юности, при встрече с очень красивыми девушками, женщинами. Это и страх холодных, скрытых от глаз рептилий, - страх открыться, страх неожиданных нападений... Между одним и другим страхом для меня есть какая-то внутренняя связь. Игра с самим собой переводит этот страх в разряд некоторой эстетической (а иногда - и коммуникативной) работы.

Иногда игра приглашает к себе «со всей своей открытой душой», а иногда, и это, на мой взгляд,- чаще всего, она маскируется под что-то другое. Говоря языком филологов, ее форма и ее содержание очень часто не совпадают. При общении с малознакомыми людьми этот разрыв у меня часто приводил и к разрыву отношений. Игра слов воспринимается партнером как не соблюдение делового стиля, из которого как бы нельзя выходить, элементы «отзеркаливания» - как нарушение личного психологического пространства... Для меня всегда было проблемой умение взвешивать элементы разного уровня модальностей, их комбинировать, переходить от одного – к другому, согласовывать свое игровое поведение с поведением партнера, понять, а имею ли я на это право...

Для меня радость общения (во внешнем своем проявлении) – это прежде всего «игровая искра», которая ищет подходящий «горючий материал» в своем собеседнике и готова вспыхнуть во всю силу, если есть подходящие условия и надлежащее состояние...

«Игра всегда со мной»

С. Михайлова

*Будем творить, играть, любить,
И память о друзьях оставим...
(По мотивам стихотворения А.Н.)*

Узнав о возможности написать о моём опыте игровой увлечённости на разных жизненных этапах, я тут же решила привлечь к этому и мою французскую подругу, великолепно, на мой взгляд, владеющую словом и умеющую в интересной форме увлечь читателя своим рассказом, о чём говорят истории, которые она помещает в своём блоге. Ответ получила буквально через минуту, была им просто ошарашена: «...je n'ai pas pratiqué de jeux communicatifs à aucun stade de ma vie . Jeux d'enfants : rien de bien particulier, surtout que j'étais une solitaire.». Мартина родом из благополучной и состоятельной семьи, - отец известный доктор, мама - переводчик с веером иностранных языков - немецким, английским, испанским, португальским, итальянским. И их единственный ребёнок, не знающий, что значит играть с другими детьми, ни то, что играть ведь можно и в одиночестве, о котором она пишет.

Сколько я себя помню, игра была всегда со мной. Отец пытался развивать логическое мышление, обучая игре в шахматы, так как сам он не раз побеждал в разных шахматных турнирах. Мама привлекала меня к играм, связанным с сочинением рифм, отгадыванием авторов тех или иных стихотворных строк, например «Птичка божия не знала ни заботы, ни труда...» Чаще всего это был обожаемый ею А.Блок или С.Есенин. Бабушка по отцовской линии, любительница театра, вдохновляла нас с двоюродными сестрой и братьями на разыгрывание разных сценок из нашей же жизни, которые мы сами сочиняли. Она незаметно подсказывала, что и как лучше сделать. У нас была полная уверенность, что это мы сами всё делаем, радуясь тому, что у нас всё получается, так как бабушка Даша всё время восхищённо повторяла, какие мы талантливые и умные. А бабушка была нашим, всегда восторженным зрителем, принимающим наше выступление «на ура!» под бурные аплодисменты. В дальнейшем, в школьные годы в старших классах я постоянно участвовала в разного рода начинаниях. Например, в организации молодёжного клуба, где мы ставили спектакли (бабушкина работа не пропала даром), проводили музыкальные концерты (исполнителями были наши ребята, которые учились в музыкальной школе), пробовали создать свой хоровой коллектив, по выходным устраивали танцевальные вечера. И всё это проходило в подвальном помещении, которое мы привели в полный порядок благодаря активности и строительным, а также техническим талантам наших мальчиков. О нас даже писали в местной прессе. А в детстве, если рядом не было никого, я придумывала себе участников, - «оживляла» обычное пальто мамино, или своё, свернув его, как коврик, затянув белым полотенцем сверху, - это была голова. Глаза, нос, рот пририсовывались химическим карандашом или угольком, сверху натягивалась моя шапочка, или кепка, принадлежащая моему двоюродному брату Коле, вечному «забудьке» (он всегда что-нибудь забывал у нас, но как он утверждал, делает это специально, чтобы прийти к нам в гости). Меня никто и никогда не наказывал за мои творческие акты, просто подсказывали, как это сделать, чтобы как можно меньше нанести ущерб используемым материалам. Так появлялся мой новый друг. Имя обычно давалось, например, Фома, Ерёма (герои из известной песенки, которую мы с моей двоюродной сестрой Нэллей, пели нашей бабушке Даше, устраивая целые «долгоиграющие» концерты) или Маша,

Даша, Ляля, Лёля и т.д. Я придумывала истории, я и мои друзья – самодельные куклы, мы все были активными участниками. Я за всех говорила разными голосами, бывало, так уставала, что прямо на ковре, совсем без сил, пробежав по квартире, наверное, не один километр засыпала. Друзей у меня было много, и девочек, и мальчиков. В детский сад мы не ходили. Что-то вроде своего детского сада было у нас во дворе, – Валерка, Костик, Люда, Лариска и я. У нас был практически один большой двор, так как их двор от нашего был отгорожен низким палисадником с маленькой калиточкой, которая никогда не закрывалась. Но зато от улицы нас защищал высокий солидный забор, как в их дворе, так и в нашем. Но в заборе, отделявшем нас от другого, чужого для нас двора, была дыра. Довольно часто к нам через эту дырку в заборе, отодвигающуюся доску, залезали цыганские дети, жившие в нескольких кварталах от нашего дома, брат с сестрой Миша (Мясо), Люба (Лёпа), – наши вечные противники, с которыми Валерка всегда начинал «войну», а нас, девчонок, брал в качестве санитарок, а иногда и пулеметчиц. Конечно, военные действия и атака на врагов со стороны наступающей армии, т.е. нас, иногда заканчивались пролитой кровью. Правда, ни разу, как мне кажется, нашей. После «жестокоего сражения», которое, в основном, вели мальчишки, Валерка и Костя, мы пытались оказать медицинскую помощь «пленным врагам», промывая раны и накладывая повязки из бинтов. Благо мама Люды, Дина Ивановна, была доктором, так что бинты у нас были всегда в запасе. Чисто из гуманистических целей мы их держали какое-то время в плену, оказывая им гуманитарную помощь, а сами пленные совсем не возражали. «Красный крест», возглавляла белокурая в кудряшках с ангельским взглядом бирюзовых глаз Людочка. С повязкой на руке, ею самой нарисованным масляной краской красным крестом, она олицетворяла благотворительную организацию, выдавала им вкусные пайки (в будущем, закончив Академию художеств, она станет настоящей профессиональной художницей). Частенько мы не могли заставить пленных уйти на свободу, приходилось силой их выгонять за калитку. Лишь спустя много лет Миша рассказал, что тогда они сами наносили себе раны, чтобы попасть в плен (т.к. только раненые получали у нас «статус военнопленного») и иметь право на вкуснятину в выдаваемом пайке, которой в их доме не было. Мы все принимали самое активное участие по сбору гуманитарной помощи, складчину собирали пайки, потихоньку вытаскивая из дома котлеты, пирожки, колбаску, куски курицы, фрукты, иногда даже куски торта «наполеон», который частенько для нас пекла Саша, Людина тётя.

Интересные детские истории связаны со старинным дубовым столом. У нас в доме в столовой стоял шикарный дубовый и очень-очень солидный стол овальной формы. Мне, шестилетнему ребёнку, он казался необъятным. За ним помещались все наши родственники, человек двадцать, которые приходили к нам в гости на праздники. (И это – не считая соседей, которые заглядывали «на огонёк», как любила говорить наша ближайшая соседка, – тётя Люба). Стол был покрыт тяжелой скатертью (мне было не под силу ее поднять). Она была бархатная на ощупь, коричнево-шоколадного цвета, с большими узорами и огромными кистями, закрепленными какими-то металлическими заклепками жёлтого цвета. Во время обеда мама закрывала её клеёнкой в голубую клеточку, а сверху стелила белую накрахмаленную скатерть. Я часто забиралась под стол и играла там в куклы. Особенно мне нравилось там прятаться, когда приходили гости. Там я могла играть в куклы и одновременно слушать, о чём говорят взрослые. Я представляла себе, что нахожусь в окружении великанов, которые прибыли для того, чтобы завоевать наше с куклами «царство». Из-за каждой кисточки виднелись их ноги. Это были толстые, знатные и вредные «вельможи в фильдеперсовых чулках и в туфлях на каблуках», которые всегда занимают самые почетные и удобные места ... Я видела ноги моей тёти Таси, которую я не любила, так как она всегда была чем-то

недовольна и никогда со мной не играла... А вот и прекрасные принцессы в легких туфлях - «лодочках» на стройных и красивых ножках, которых моя «армия» оберегала от разного рода обид, если они шли в их адрес во время разговоров за столом. Их олицетворяли мои любимые тётки - Галя и Лёля,- красавица Лина, и другие... Тут же были и «Дядьки-Черноморы», и даже «Кощей- Бессмертные»... Места под столом было достаточно, чтобы я могла на четвереньках передвигаться по центру от одного конца стола к другому. Иногда моя «армия» атаковала «врагов» с помощью заготовленного заранее оружия, - это были «арбалеты», которые мне помогал мастерить мой соседский дружок Валерка Дувалин. Мы делали «пики» из соломинок, заостренных на конце, и трубочки из камышей .. . В качестве «снарядов» и «пуль» использовались горошины мелкой фасоли, рисовые зернышки, мелкие косточки от винограда и апельсинов. Мне интересно было наблюдать за действиями гостя – «врага», который получал «ранение», тёр свою «рану», но молчал, и даже не пытался выяснить, кто нанёс ему это «ранение». Я по справедливости «наказывала» нехороших, с моей точки зрения, людей, воюя с выдуманными персонажами, в роли которых они выступали. Или следила за чистотой и правильностью речи гостей. Если говорили что-то неправильно, тут же получали «пулю». Когда народу было немного, присутствующие за столом прекрасно знали, где я нахожусь. Но они быстро забывали про это... Нашу соседку тётю Любу всегда интересовало два вопроса. Первый - касался Васьки, нашего кота, который «держал на неё зуб» и прыгал ей на голову с высоты антресолей, прячась перед этим за шляпами на полке или на платяном шкафу в комнате. Он как бы заранее «предвидел», когда она «зайдет на огонек»: - «Васька дома?», - спрашивала она, открывая дверь в квартиру и глядя вверх на полку. И второй вопрос она задавала, когда мама приглашала её к столу: - « Что, ребёнок, моя «шейнем пуне», уже на своем посту?». «Шейнем пуне» - это я. В переводе тети Любы - означало «красавица». Спрашивала она, наверно, для того, чтобы не сказать чего-то, не предназначенного для детских ушей. Кстати, кот Васька во время ее «визита» любил составлять мне компанию, и активно участвовал в военных действиях. Но чаще он использовал своё «обаяние» в личных целях. Он приближался к чьим-то ногам, начинал мурлыкать, тереться о колени, выпрашивая кусочек колбаски или рыбки. И он прекрасно знал, к кому можно и нужно обращаться. А иногда он сидел, как бы совсем безразлично, наблюдал за тем, что мы делаем, но потом неожиданно вскакивал и начинал бегать, как угорелый, сметая всё на своём пути, даже нас, так как часто я забиралась под стол не одна, а со своими подружками. Когда под столом была целая команда моих подружек, то «наступление» шло по многим фронтам. Люда, например, командовала партизанскими отрядами, располагаясь в противоположном конце стола. В центре Лариска руководила отрядом пионеров и октябрят, а я отвечала за разведчиков. Мы поднимали такой шум, что кто-нибудь из гостей наклонялся под стол, приподняв скатерть, чтобы увидеть нас, и говорил: - «Товарищи командиры, ваша дислокация обнаружена, враг готовит на вас наступление, продумайте стратегию предстоящего боя в своём штабе». Мы замолкали на время, потом нам это надоедало, и мы, прихватив свои «военные запасы», выскакивали из-под стола и с криком «Ура» бежали во двор. Послевоенное время, как говорят обычно, тяжёлое, но для нас это была такая счастливая жизнь. Родители, родственники, их было много, все были живы, добрые, молодые и красивые соседи, друзья, «войнушки», «красный крест» «враги», «партизаны», дубовый стол и скромные, но вкусные «штучки» на тарелках, тайная жизнь кукольного царства и слова, которые долетали до детских ушей из другого мира. Всё, наверно, как всегда и всё – как никогда...

Никогда не забудется Грета, появившаяся в нашей жизни благодаря моей подружке Люде. С ней мы дружили с 5-ти лет, она была натурой художественного склада, очень добрая.

Это она заведовала нашим «Красным крестом». Очень талантливая девочка. Она очень хорошо рисовала, а также сочиняла интересные истории. У меня до сих пор сохранился мой портрет, который она мне подарила на мой 10 – й день рождения. Даже сейчас никто не верит, что его мог нарисовать шестилетний ребёнок.

В то время очень популярными были рисованные на картоне куклы, которые можно было переодевать в различные наряды, нарисованные и вырезанные из бумаги. Края таких нарядов загибались на плечах и в талии. Такие «куклы» продавались в магазине, но многие мои подружки мастерили их сами. Я не умела рисовать так красиво, как Люда. Поэтому она рисовала и для себя, и для меня. Снабжала и куклами, и нарядами, которые она делала по выкройке. Проблем у меня не было, кукол было несколько,- целое семейство. У них были необыкновенно красивые «красочные вещи». Люда их рисовала не только цветными карандашами, но и красками. Использовала даже краски на масляной основе. Таких кукол ни у кого, кроме нас, не было, и мы гордились своим «богатством». Другие девчонки нам завидовали. Играли мы обычно либо у меня дома, либо у Люды. Мы строили домики из нескольких комнат (за основу брались наши собственные квартиры, но с фантастическими дополнениями). У Люды дома размещалась «городская квартира», а вот у меня – «дача». Дело в том, что я жила в отдельном особняке, а моя подружка в трех - квартирном доме. У нас был сад с ротондой, которую мои родители отдали нам в полное распоряжение, а мой отец построил для взрослых веранду, на которую они и переместились, чтобы «чаёвничать». Ротонда была занята целым «дачным посёлком», в котором летом «жили» три семейства наших кукол, принимавших у себя гостей – кукол других наших подружек. Однажды прихожу я на «очередной спектакль», который мы разыгрывали с нашими куклами. Люда встречает меня в прихожей. Саша, её тётя, вела хозяйство в их доме, и часто использовалась в качестве нашей помощницы. Она помогла мне раздеться, натянула на меня тапочки, и мы побежали в гостиную. Вид у Люды был очень загадочный. Видно было, что ей не терпится мне что-то рассказать. Вместо того, чтобы идти к нашим подопечным, она направилась в свою спальню. Подвела меня к своей кровати, положила руку на набалдашник в виде соборной луковки, открутила его, заглянула внутрь спинки кровати, с таинственным видом предложила мне тоже посмотреть туда и послушать. Я выполнила то, о чём она меня попросила, ничего не понимая, сказала: «А что я должна услышать, там ведь совсем тихо, да и не видно ничего (спинка кровати была сделана из металлических труб)?»

На что Люда мне ответила: - «Свет, выйди, пожалуйста, на минутку в гостиную, я тебя потом позову, хорошо?». Я вышла. Даже не стала возражать и задавать вопросы. Дверь оставалась приоткрытой. И я, в полном недоумении, ждала, когда она меня позовёт. Вдруг я услышала голоса,- Людин и еще какой-то, уж очень тоненький, почти пищущий, голосок. Я удивилась, так как Люда там была одна. Кто и как попал туда, если дверь одна, а я стою с ней рядом? О чём они говорили, мне не было слышно, но последнее, что сказала Люда, было «ладно, иди, я объясню». Она широко раскрыла дверь и позвала меня в спальню. Мы снова подошли к её кровати. - «Понимаешь, там живёт Грета, но она боится чужих людей, поэтому просила тебе передать, чтобы ты не сердилась. Обычно она выходит оттуда, когда я одна. Мы с ней играем. Она мне рассказывает замечательные истории из своей жизни. Она очень красивая. У неё длинные светлые волосы до пояса, большие голубые глаза. Она чем-то похожа на Белоснежку. Я ей шью платья, шляпки. Ты тоже можешь ей что-нибудь подарить, если хочешь». Я заворожённо слушала: -«Как это!? Разве можно жить в такой узкой трубе? Дышать как, если «набалдашник» закручен?». Я была поражена... Стала высказывать свое недоверие, удивление, любопытство..., но Люда меня убедила, что Грета там, действительно,

живет... и сейчас там находится... На время были забыты наши куклы. Каждый день Люда мне рассказывала «Гретины» истории. Они были фантастически интересные, необычные... И мне тоже захотелось, чтобы и у меня была своя «Грета». Раз у неё живёт маленькая девочка в спинке кровати, то, возможно, и у меня такая может жить. Люда подтвердила, что, действительно, и у нас в доме есть тоже маленькая девочка - лилипут, которая, скажет, как её зовут, когда сможет оттуда выбраться... У меня была никелированная кровать со спинками из «серебряных» труб. Но в моей кровати не было таких «набалдашников», как у Люды. Я решила найти какое-то отверстие, через которое маленькое живое существо могло бы выходить наружу. Я взяла гвоздь, очень большой гвоздь (его я выпросила у строителей, которые работали недалеко от нашего дома) - и попыталась проделать дырку в спинке кровати, но у меня ничего не получалось, - я только поранила руку. В слезах, я пришла к отцу за помощью. Для чего мне это нужно, мне говорить не хотелось, так как это должна была быть тайна, иначе «Грета 2» не выйдет на «белый свет». Отец очень удивился сначала, стал выспрашивать, для чего мне нужна эта дырка. Я придумала, что мне очень нравятся набалдашники на спинках кровати: - «У Люды есть, а у меня нет». Он сказал, что будут и у меня набалдашники. Я торопила его поскорее их сделать. На воскресенье мы с мамой поехали в гости к бабушке Даше. А когда вернулись, на моей кровати красовались четыре шикарных набалдашника. Но они не откручивались, а были закреплены намертво. Их припаяли... А все переделывать сначала папа отказался... Так мне и не удалось установить дружбу с моей маленькой подружкой... Зато еще долгое время - через Люду - Грета рассказывала нам много забавного и полезного, - учила, как делать разные игрушки, советовала, что надо обязательно прочитать, как вести себя со взрослыми, как самой заплетать косички... Грета, Грета,...А, может быть, ты, действительно, живёшь где-то ?

Спустя много лет, будучи студенткой, «раз в крещенский вечерок» во время зимней сессии 19-го января я поехала в Тарасовку, деревню, расположенную не очень далеко от Москвы, навестить свою студенческую подругу Нину Калужскую, которая там жила. Бывшая дача Станиславского принадлежала нашему Институту. Там располагалось студенческое общежитие. Дачный комплекс состоял из отдельных симпатичных деревянных домиков. Комнаты были с высокими потолками и большими окнами. Вместе с Ниной в комнате жили еще три девочки, но не с нашего факультета. Мы быстро подружились, хотя я видела их впервые. Вот они-то и пригласили нас пойти в соседний домик на гадание с движущимся блюдцем, узнать, сдадим ли мы ближайший экзамен, а если «да», то как? Когда все с помощью черной и белой магии узнали, что ждет каждого из нас на экзамене, кто-то предложил погадать на «суженного», тем более, что именно в этот день – в крещенский вечерок, – как говорят, и открываются закрытые тайны. И особенно – для девушек. Полутёмная комната... Круглый стол... На столе – вырезанные из газетных заголовков буквы. Все сосредоточенно смотрят на блюдечко, на которое с трепетом положили кончики своих пальцев... Будет ли этот инструмент магии сам по себе двигаться по столу и через буквы указывать на судьбу? Шутки – шутками, но кто знает...!? И блюдечко, действительно, «заговорило»! Тем, кто спрашивал, довольно быстро «открылось» ... Кто, Что, Когда... Очередь дошла и до меня. Блюдечко маленькими рывками понемногу стало двигаться... И, вдруг, мне выпадает имя «Иван»... Я хмыкнула, возмутилась, а Нина сразу же безапелляционно заявила: - «Финита ля комедия! Всё это - полное враньё, наше гадание! И что мы, дуры, надеялись узнать? Верили в предсказания! Светка терпеть не может это имя, которое её сопровождает везде, и никогда не выйдет замуж за человека с таким именем. И значит...». Я полностью согласилась с ней, так как это имя меня просто «преследовало» по жизни. Я его уже просто не выносила! Тем более, что у меня был

друг, которого звали Эрнест,- Эрик. И после окончания институтов мы рассчитывали быть вместе,- он, студент выпускного курса Гнесинки, и я, будущий педагог и переводчик. Услышав предсказание об имени «суженого», которое для меня, как все знали, было абсолютно «не по вкусу», девочки сразу же согласились завершить на этом «сеанс» общения с духом Александра Сергеевича Пушкина, который, кстати, очень неприлично ругался.... Но почему человек с этим именем – Иван - был «забракован? Моего отца звали Иван Иванович, он был инженером по профессии, это он соорудил специальные запоры с «зашифрованными движениями», чтобы посторонний человек не смог открыть калитки. У нас был свой дом, где жила только наша семья, а в Людином доме жило три семьи. Всего в нашем «общем» дворе жило 13 человек, у большинства из них было отчество «Иванович или Ивановна». Например, мою маму звали Ольга Ивановна, отца - Иван Иванович, меня, соответственно, Светлана Ивановна. Маму Люды – Дина Ивановна, тётю Люды - Александра Ивановна (мы, правда, звали её просто Саша). В других квартирах жили Серафима Ивановна, Валентин Иванович, Сергей и Ярослав Ивановичи. Настоящее царство «Ивановичей». Тётя Люды, Александра Ивановна, сестра её мамы, приехала из деревни под Харьковом, чтобы помочь Дине Ивановне, работающей в детской поликлинике доктором, вести хозяйство и заниматься Людой. Александра Ивановна и Серафима Ивановна, которые нигде не работали, разбили в их дворе цветочные клумбы, за которыми тщательно и любовно ухаживали, иногда с нашей помощью. На клумбах росли анютины глазки, похожие больше на бабочек, маттиолы, бархотки, собачки (львиный зев) и много еще других цветов, названия которых я не помню. Отдельно, вдоль палисадника, разделяющего наши дворы, благоухали разноцветные розы. А в небольшом «аппендиксе» располагались кусты смородины, шиповника, малины. Были еще и фруктовые деревья, а также черемуха, цветной горошек,... Ах, какие запахи распространялись вечером после поливки цветов по всему нашему «общему» двору! Жили мы все очень дружно, я не помню, чтобы соседи ругались, кричали друг на друга. Если кто-то делал варенье, пироги, то каждая семья получала «свою порцию». А в праздничные дни в большом дворе ставились столы, накрывались белыми скатертями, на них ставили вазы с самыми красивыми цветами. А потом начиналось «чудо», которого мы, дети, ждали с нетерпением, – хотя время было тяжелое, - стол начинал заполняться вкуснейшими «штучками». Здесь были и курица, и мясо, и очень много овощных и, особенно, домашних ирисок, испеченных из теста вкусностей. Молдавия славилась своими фруктами и овощами, а также красным и белым виноградным вином, соком... Мы тихонько, украдкой по очереди совершали «вылазку», таскали самые, на наш взгляд, необыкновенно вкусные кусочки, и организовывали в «аппендиксе» за кустами смородины «свой стол». Со всех сторон только и слышалось: - «Серафима Ивановна, Вы - просто прелесть, таких пирожков никто, кроме Вас, не печет!», «Ольга Ивановна, а ваши блинчики всем блинчикам блинчики!..», «Иван Иванович, ваше мастерство не знает границ! И чего только Вы не умеете делать?», «Дина Ивановна, Вы ведь самый лучший доктор в округе, что Вы скажете по поводу...?», «Ярослав Иванович, а как Вы считаете, стоит ли нам всем двором заняться спортом, а Вы бы нас тренировали..». Отовсюду и всегда мы постоянно слышали очень вежливые обращения к тому или иному «Ивановичу или Ивановне».

Потом, к сожалению, мы переехали жить на другую квартиру. Связь с соседскими друзьями не прерывалась, поэтому «Иванычи и Ивановны» не покидали меня. Им было суждено не «отпускать» меня и в студенческие годы. Моими лучшими подругами были и продолжают оставаться Галя, Наташа, Валя. Так вот. Мама Гали была полной тезкой моей мамы, т.е., Ольга Ивановна, маму Наташи звали Татьяна Ивановна, а у Вали мама звалась Ниной Ивановной. Я уже не говорю о мужчинах. Отец Гали Иван Григорьевич, ну и так далее

по списку. Я упоминала Нину Калужскую, с которой мы пошли на «гадание». Фамилию Калужская она получила от своего отчима Ивана Калужского, а по родному отцу она была Нина Иванова, а отца звали, – конечно же, Иван. Но и это не всё. Окончив институт, Нина поехала работать по направлению на Камчатку, там она познакомилась с молодым человеком Андреем Ивановичем Ивановым. Теперь она снова стала Нина Ивановна Иванова! От судьбы не уйдешь! А я замуж за Эрика не вышла. Поехала работать в Чебоксары, где встретила выпускником Ленинградского университета. И имя, которым нарекли моего мужа, было Иван. Вот такие чудеса!!! Так верить или не верить гаданиям и Пушкину, который «materился» за то, что его побеспокоили?! Но, ведь, сказал правду!

«Биография моей игры»

Г. Моница

Если хочешь играть - играй,
Если хочешь летать - лети,
Жизнь - это тоже игра,
Если ты упал, встань и иди.

Баста: Моя Игра — Текст песни <http://mirpesen.com/ru/>

Большая коммунальная квартира в центре Ленинграда... с множеством одинаковых дверей в мир отдельных семей, собранных волею случая под одной крышей... Натертый до блеска паркет огромнейшего коридора. Гигантская тридцатиметровая кухня! И внушительных размеров (метров двадцати площадью) полукруглый балконище. Все это – территория игры для целой оравы шумливых и драчливых, возбужденно радующихся и ворчащих, преданно любящих и искренне ненавидящих разновозрастных – от трех до семнадцати – выдумщиков.

И – к счастью или к несчастью – я – самая маленькая среди них. В коммунальных квартирах, как и в больших семьях, закон: старшие помогают младшим, присматривают за ними и отвечают за них. Но когда тебе 9-10 лет, когда нетерпеливая толпа дворовых друзей и подружек свистит, улюлюкает под окном, не очень-то хочется возиться с сопливой соседской девчонкой и развлекать ее.

А поскольку этой самой сопливой маленькой девчонкой была я, то именно ко мне они все «пылали» особой любовью и при любой возможности старались убежать от меня, пока взрослые не заставили их взять меня в игру или на прогулку.

Я благодарна Судьбе, всему населению нашей коммунальной квартиры, отдельно каждому соседу или соседке и особенно – их детям: Наташке и Кольке, Вовке и Сереге, Томке и Ирочке... Благодарна ВСЕМ за науку. За то, что научили меня играть «изо всех сил», неистово отдаваясь игре, получать от нее удовольствие, «гореть» в азарте, «заминать сердцем» от страха и радости. То есть за то, что именно в игре научили меня всем премудростям. Жизни, Любви, Дружбы.

А еще – отдельное спасибо: чтобы заслужить участия в игре, мне приходилось ежечасно, а иногда и ежеминутно доказывать всему миру (соседским и дворовым моим учителям), что я тоже что-то умею делать.

Первая хитрость, к которой они прибегали, чтобы не брать меня во двор, была наивной и простой: в ответ на грозный приказ взрослых «во что бы ни стало взять на прогулку Галочку!!!», они говорили мне: «Хорошо, мы возьмем тебя, но ты должна быстро одеться и обуться». Количество непослушных пуговиц и шнурков делали прогулку нереальной: пока я мчалась в комнату к родителям за помощью, мои «пестуны» убегали, громко гогоча за дверью квартиры.

Я пролила немало слез, пока в свои три года осознала великую мудрость Конфуция: «Лучше зажечь свечу, чем жаловаться на темноту» - не стоит ябедничать родителям, лучше освоить новый навык. Постепенно уже само действие «убежать-догнать» - превратилось и для меня, и для старших ребят в игру. Постепенно, день за днем, ради участия в игре, я училась: быстро одеваться, обуваться, мгновенно буквально «скатываться» по лестнице, открывать тяжеленную массивную дверь «сталинского» дома. Задыхаясь от восторга, от собственной «силищи», я бежала за улюлюкающей толпой желанных и значимых старших ребят... Но вскоре они придумали (не из чувства злобы, вероятно, а из озорства и желания поддразнить меня, тем самым сделав сильнее, выносливее, смелее...)

Теперь они избрали местом своих игр детскую площадку за высоким забором... Быстро преодолев эту преграду, они весело начинали играть (некоторые при этом слащавым голосом говорили мне с той стороны: «Ну иди к нам, наша хорошая девочка!»). Приобретение этого нового (как потом оказалось, очень полезного) навыка потребовало значительных жертв: на этом «достопамятном» заборе можно вешать мемориальную доску «здесь завершили свое существование несколько дюжин расчудесных девчоночьих платьев...»

Но в тот день, когда мне впервые удалось, наконец-то, перевалившись через коварную преграду, оказаться на игровой площадке, меня сразу приняли в игру. Я просто встала (и никто меня не прогнал!!!) в один ряд с играющими в «Выбивалы» ребятами. Я столько вечеров, засыпая, рисовала в своем воображении эту торжественную для меня картину, что волна гордости меня будто приподняла и придала вообще-то этой обыденной для окружающих ситуации статус «подвига», «великого достижения».

Конечно, «друзья», оценив физические способности неловкой маленькой девочки, старались «выбить» мячом именно меня. А поскольку мяч был огромным и тяжелым (это мое детское восприятие), я изо всех сил старалась увернуться от него, избежав синяков и шишек, тем самым тренируясь и становясь сильнее и увереннее.

Игра в «Прятки» была моей любимой, так как, благодаря маленькому росту и весу, я могла спрятаться в любую щель. Но... иногда меня «забывали» найти. Сначала я плакала в своем укрытии от обиды, но быстро поняла: это скучно и никому не видно!!! Так я училась мудрости. И общению.

Ох! Тяжелее всего давалась «Чехарда». Видимо, теперь уже никогда не освою это искусство... Но помню настоящие «эпидемии смеха» во время этого чудесного игротренинга коммуникации, релаксации, ловкости и позитива. И летом, и особенно зимой (когда играющие были закутаны совсем не в легкие спортивные одежды, а в «кондовые» советские пальто на ватине и шаровары с начесом) забава была популярна.

В детский сад я никогда не ходила, и социализация моя проходила в отличной дворовой компании, в которой делились и секретами, и конфетами.

А длинными детскими вечерами мы собирались в огромном коридоре нашей коммунальной квартиры и играли – и стар, и млад – просто в лото. Или садились на дощатый пол на кухне и играли в «слова» - и я постигала премудрости математики и словесности.

Так я росла вместе с игрой. Или игра росла вместе со мной.

В 7 лет мы – и я, и моя игра - «вдруг» повзрослели: умер любимый сосед-дядя-Коля, балагур и придумщик, «душа» нашей квартирной детской компании, неисчерпаемый источник детских забав и игр.

Я стала сторониться шумных компаний, много читала и придумывала сама игры: ходилки-бродилки, викторины, игры со словами и с цифрами. Мы с друзьями с упоением писали-рисовали на асфальте осколками кирпича замысловатые рисунки-друдлы, ребусы, кроссворды, лабиринты. Любимая игра – «Виселица», в которой азарт пошагового отгадывания, задуманного водящим слова, захватывал и участников, и наблюдателей. Ожидание: «повесят/не повесят» было важнее самого слова. СО-чувствие, СО-переживание СО-участие, желание помочь отгадывающему порождало какое-то таинственное единение всех играющих. И – восторг! – если слово было отгадано до завершения постройки виселицы!!!

Маленькие игровые сообщества возникали и распадались. Но играли везде: в школе – и на уроках, и на переменах. «Упоительнее» всего было играть на уроках (все тетради и учебники были разрисованы крестиками-ноликами, сетками для морского боя и все теми же «виселицами»). Прибавились команды «шифровщиков»: придумывали свои шифры, разговаривали на языках, которые понимали иногда лишь двое играющих...

А потом – «вдруг» все надоело: во дворе – скучно, так как играть в «выбивалы» и «прятки» - стыдно-неприлично в солидном подростковом возрасте. Качели-карусели – под запретом (благочинные мамочки малышей в справедливом гневе кричали: «Куда лезете! Это не для вас, а для ДЕТЕЙ»). И мы, «НЕДЕТИ», как неприкаянные, брели куда-нибудь подальше от детских забав. Собирались за железнодорожной насыпью, где нас никто не видел (за станцией «Электросила»), и просто играли – соревновались в ловкости, смелости, выносливости, смекалке. Во что играли? Во ВСЁ, что было кругом: кто дальше кинет снежок, кто быстрее попадет в цель, кто прыгнет с самой большой горки, кто вспомнит больше историй...

Мои старшие друзья по коммунальной квартире уже давно учились в институтах и работали. Играли со мной вечерами лишь в шахматы и шашки. Придумали хорошую «забаву», чтобы и я к ним не приставала, и пользу получить: просили меня вечерами на кухне, во время всеобщего соседского чаепития читать им вслух газеты или книги. Шумные «читательские вечера» иногда привлекали и наших родителей. Читали-говорили-читали. И тут же играли: разыгрывая сценки из книг. Что и привело меня прямой дорогой В театральную студию при Ленинградском театре комедии имени Акимова, где целых три года мы с упоением играли во все. И немного- в элитную жизнь...

Студенческие годы – в промежутках между работой и учебой – играли в шарады, игру «Крокодил» и др. Но главная игра этого периода – «взрачивание» появившихся в это время собственных дочек и сыночков. А по мере увеличения их (детей) количества и их роста – бесконечная (потому что детей достаточно много...) череда в домино-лото-лего-ходилки-менеджер-барби –и др., - и др. Организация детских праздников, придумывание конкурсов, поиски «кладов». Сюжетно-ролевые игры в «Дочки-матери» (когда хоть на несколько минут можно было притвориться маленькой и позволить детям позаботиться о тебе), в «Летчиков» и «Разведчиков», в «Школу» и в «Магазин». Причем, чем старше становились дети, тем легче и интереснее было с ними играть: они - неистощимые и непотопляемые – придумывали игры мгновенно, расцветивая их по ходу действия новыми и новыми деталями. А я становилась постепенно из организатора и инициатора игр участником или просто «восхищенным зрителем», очарованным детской фантазией поглощенностью процессом игры.

Вероятно, мне в жизни повезло: мне всегда было с кем играть и у кого учиться играть. И вот теперь, уже совсем в зрелом возрасте, я снова и снова играю: с детьми в детском саду (в котором я работаю больше 20-ти лет психологом), с собственными детьми, когда они с семьями приезжают в гости, со студентами ВУЗа, где я преподаю дисциплину «Методика проведения психологического тренинга», с психологами, педагогами и руководителями России и Ближнего зарубежья, где я провожу для них семинары и тренинги. И несмотря на то, что в наше время на прилавках магазинов появляется все больше и больше игрушек и интересных игр, мне нравится вместе с детьми и со студентами изобретать, создавать собственные игры. И самой участвовать в придуманных нами играх, квестах.

«Не каждая лягушка помнит, как была головастиком...». А мне нравится вспоминать и погружаться в ту, «головастичью», «дворово-дяди-Колину» жизнь, чувствовать вкус победы и поражения, поиска и находок. И благодарна и детям, и студентам за то, что с ними я могу хоть ненадолго возвращаться в Детство.

Но, пожалуй, самые благодарные и восхищенные игроки – это мои любимые «ученики» - студенты «Дома Европы» - пожилые люди Санкт-Петербурга (самые старшие – 87-летние!!!), которые тоже с удовольствием играют.

И главное во всем этом – то, что и я сама продолжаю играть. С радостью и восторгом. С нежностью и восхищением. С удовольствием и чувством удовлетворения.

«Делайте все с удовольствием. Это страшно украшает жизнь» - Лев Ландау.

«Что наша жизнь? Игра!»

Е. Панькова

В моей жизни теперь опять есть игра. Собственно, сколько себя помню — она была всегда. И в полтора-два года было некое подобие игры, когда я играла с чем-то, живущим на шкафу в спальне: это нечто было похоже то ли на шар, то ли на большой светящийся круг, который менялся от большого, величиной с обруч, до маленького, похожего на мячик, предмета. Так и не знаю, что это было, но с этим нечто была игра: я могла чуть зажмурив или раскрыв глаза, менять его величину. Он *зависел* от меня и моих действий, я могла приближать и отдалять его, делать его светлее или темнее, усиливать и заглушать его свечение. Оказывается, такое русло игры А.П.Усова еще в 1947 году называет режиссерским, «когда ребенок управляет игрушкой (действует через нее)», только сегодня это узнала после игры с книгой Эльконина (об этом чуть ниже). Вот это да, вот это новость! О втором типе ролевых игр - игр, где роль выполняется лично самим ребенком, я, конечно, знала уже давно. С детства мы играли с моей младшей сестрой много и самозабвенно, в игрушечной посуде пекли кексы и с помощью мамы делали настоящее цветное желе — это вызывало восторг и радость, растили и воспитывали кукол, укладывали их спать и кормили, учили и развлекали. Я, конечно, чаще была мама, учительница, врач, а сестре доставалось выполнять то, что соответствовало роли дочери, ученицы, больного, но, может, это мне кажется так только сейчас, скорее всего, мы менялись, правда, ненадолго, надо уточнить..

В удивительном закрытом херсонском дворе с несколькими абрикосовыми деревьями был асфальт, на котором легко было рисовать любые улицы или комнаты замков, во дворе

дома, куда мы приезжали к бабушке на каникулы, игры были масштабнее и сказочнее: принцы и принцессы, конь Орлик, какие-то невероятные сюжеты, каждый раз разные и в то же время повторяющиеся отношения между героями, «своими», которых надо спасать и «чужими», которым надо было противостоять. В общем, есть что вспомнить. И если сюжеты уже забылись, то эмоции азарта, увлеченности и интереса, негодования и обиды, когда случалась несправедливость, неудержимого веселья и полной поглощенности игрой, когда забываешь об обеде и ужине — помнятся до сих пор. Это великий дар игр — придуманные ситуации и настоящие чувства при этом, совершенно не игрушечные и не обманные. Мы много времени проводили на улице: казаки-разбойники, классики и скакалки, прятки и догонялки — было подвижное и интересное детство.

Но самое привлекательное и интересное, конечно, была ролевая игра. Случайно, (и в этом тоже игровой промысел), прямо сейчас, открываю на стр.63 книгу Д.Б. Эльконина «Психология игры», которая несколько десятилетий живет в моем доме, но давно не бралась в руки, и глаз выхватывает строки: «Ролевая игра, как мы это уже указывали, обладает своеобразной игровой техникой: замещением одного предмета другим и условными действиями с этими предметами» (стр.63). Моя голова (или что там) изумляется: как это? Ролевая игра — и действия с предметами? Удивительно. Всегда думала, что ролевая игра в предметах не особо нуждается, придется прочитать дальше, что именно имел в виду автор. Но тут же вспоминается майский семинар Александра Лобока, азартное обучение, «дырчатое чтение», его Величество Случай, игры вероятностей — игры бытия и нашего существования, «Игра в бисер» Германа Гессе, фильмы «Игры разума» и просто «Игра», трансформационные игры, модные сегодня и наводнившие виртуальные пространства, Олимпийские игры и квесты, игровые автоматы и игорные залы, которые, слава богу, не имеют ко мне отношения, а я — к ним. Как полон мир игры, если подумать в эту сторону! Невероятно — сплошные игры и игры. Все играют, игры меняются, а игра остается рядом, близко — только руку протяни и возьми.. - да хоть гитару. В 20 лет, уже в студенческие годы, мне подарили гитару, она до сих пор жива, а я до сих пор играю в то, что я на ней играю..

Но, пожалуй, ролевая и театральная игра — игра в других и другие обстоятельства — самое интересное для меня. Первый «театр», первый выход на настоящую сцену поселкового клуба в далекой Бурятии состоялся в 6 лет. Должен был быть концерт нашего детского сада (уж не помню, по какому случаю, может быть, и 7 ноября, так как дело было осенью), и я была выбрана на роль конферансье, объявляющего номера. Но за несколько дней до концерта я каталась с горы по опавшим осенним листьям, которые толстым слоем покрыли тропинки забайкальских сопот, отталкиваясь руками, сидя на этом импровизированном ковре (тоже ведь игра) и скользя по нему вниз как по горке — и сломала руку. Руку взяли в гипс, вопрос моего участия в «главной роли» конферансье стал сомнительным. Это был удар судьбы, просто невероятной силы удар, я рыдала, считала себя самой несчастной, ведь мечта выйти на сцену, одной, — и объявлять, кто будет петь или танцевать, рухнула, ускользала и уже назначили вести концерт другого мальчика. Это было обидно, несправедливо, горько. Я очень переживала, так страдала, что все-таки мудрые воспитатели решили не лишать меня полностью этого удовольствия и чести, и мы остались вдвоем вместе с Вовкой и, пряча загипсованную руку за спину, я выходила на настоящую сцену заводского клуба и громко, победоносно провозглашала то, что сейчас произойдет, сразу после моих слов. Спасибо моим воспитателям, нашедшим компромиссное решение, вернувшим мне покой и утолившим мое неистовое желание ходить по сцене, выходя на середину, где раздвигался и закрывался занавес, внизу сидели взрослые зрители и все было по-настоящему.

Потом настоящий театр был в студенчестве, яркий и манящий. Ради репетиций забывались недомогания и переживания, театр властно влек к себе, поглощал и преобразовывал любые реальные обстоятельства, в которых я находилась. Помню, как трудно было в джинсах и с длинными волосами в свои 20 лет играть 70-летнюю уборщицу из «Шестеро любимых» Арбузова и как сработал костюм: длинная юбка, мягкие растоптанные тапочки — и удивление режиссера: «Надо же, вдруг получился образ, надо было тебя сразу одеть соответственно». Потом попалась глава Станиславского: «Роль костюма в жизни актера». Оказывается, можно шагать к постижению характера и возраста и таким путем. ДК гуманитарных факультетов находился прямо на Герцена, почти напротив Манежа в Москве, и мой настоящий актерский опыт связан с центром Москвы. Репетиции проходили прямо в одной из аудиторий факультета психологии, что был на проспекте Маркса, а выступали мы в Доме культуры, именно на Герцена.

Но это развлечение, хобби, увлечение. Много ролевой игры было и в учебной, профессиональной деятельности: в социально-психологических тренингах (СПТ), которые благодаря Л.А. Петровской, Н.Н. Богомоловой и

Л. М. Андреевой входили в обиход практической деятельности психолога. Уже с первого курса я участвовала в группах СПТ, разыгрывая ситуации проблемные, конфликтные и обучаясь пробовать различные точки зрения из разных ролей, которые предлагались в процессе тренингов. Сейчас я понимаю, что достаточный репертуар ролей и «ролевая гибкость» — это то, что исцеляет многие болезни коммуникаций, когда жестко привязавшаяся роль ограничивает, деформирует и мешает свободному существованию. Психодрама — мой любимый метод на сегодняшний день, и я рада, что интерес к ролевой игре продолжается, мало того, крепнет и позволяет решать многие профессиональные задачи.

Но бывает и еще один вид игры, не знаю, как его назвать: оживление картинок, воплощение образа в реальности, превращение грезы или символа — в живую действительность. Так было со сказкотерапией. Как-то накануне последнего года века, в 1998 году, я приехала в Питер к знакомым по Лиепайскому театру Балтфлота, к тому времени уже переведенному в Кронштадт, встречать Новый, 1999 год. Так получилось, что у меня уже года два был телефон Института сказкотерапии, да вот позвонить по нему никак не удавалось. И вот — 29 декабря звоню я по номеру, выписанному из «Психологической газеты» и отвечает мне мужской голос: «Да, это Институт сказкотерапии, но Татьяны Дмитриевны (Зинкевич-Евстигнеевой) еще нет и когда она вернется — она обязательно перезвонит.» Я очень удивилась, когда вечером, около восьми часов, мне-таки перезвонили и мы договорились о встрече завтра, в Замке сказочных превращений, на мансарде у А. Гнездилова. Встреча была очень интересной, мы говорили долго и не могли наговориться. Я рассказала о себе и о том, что работала в больнице, которая находилась в замке барона Остен Сакена и называлась «Вайнеде». И что теперь этот замок пустует, и в прошлом году мы ездили со студентами БРИ на Летнюю школу туда на неделю. Пришло время прощаться и захотелось что-то оставить на память о нашей встрече. С собой у меня не было никаких латвийских сувениров, но, порывшись в сумке и кошельке я нашла маленький календарик 1998 года, на котором был изображен замок у озера, лебеди, плавающие в нем и пара, парень и девушка, на берегу. Действительным на этом календаре оставался только еще завтрашний день, 31 декабря. К концу встречи подошел сам хозяин Замка сказочных превращений, доктор Балу, он же Андрей Владимирович Гнездилов, владелец мансарды, перешедшей от Белого братства начала века его матери, которая была скульптором. И тут Татьяна Дмитриевна говорит Гнездилову: «Представляешь, у них замок пустует» И обращаясь ко мне: «А давайте там проведем

семинар?».. На том и порешили, договорившись, что летом соберем психологов и студентов на семинар по сказкотерапии в Латвии. Так и получилось — как в сказке. Картинка: замок, люди, озеро и лебеди — ожили летом 1999 года в Лиепайском районе, в самом настоящем замке, самого настоящего барона, наследники которого передали его Латвийской республике еще до войны. Приехал целый автобус студентов и преподавателей, и три группы несколько дней подряд погружались в сказку, днем и ночью, пели песни, жгли костры, строили песочные замки, населяли их маленькими фигурками и рассказывали, сочиняли и рисовали сказки, становясь на время сказочными героями, делали сказочных кукол, наряжались сами и разыгрывали сказочные истории. Сказочный июль, зеленый парк вокруг берега озера — и все это наше, живущее реальной жизнью, замирающее от вдруг возникающих чудес и радующееся всей полнотой чувств сообщество. Но на этом сказка не кончается. Как многое у сказкотерапевтов, вдруг откуда ни возьмись возникла идея и вопрос у Татьяны: «А почему бы вам не создать собственный центр и не назвать его Вайнеде?» Так и случилось через некоторое время. И несмотря на удивленные вопросы некоторых знакомых: «Чего это ты назвала центр именем деревни?» - центр «Вайнеде», крестной матерью которого является Зинкевич-Евстигнеева, жив и поныне. Уже 15 лет. Что это за игра, превратившаяся в быль, как ее назвать — не знаю. Но факт остается, центр действует и имя, данное при рождении, живет.

Новое тысячелетие вернуло к ролевой игре с новой силой, глубиной и уважением, которое трудно отличить от любви. Психодрама, о которой я упоминала еще 30 лет назад, в своем дипломе, ибо он назывался «Руководство и участие в групповой дискуссии (опыт социально-психологического тренинга)» вновь предстала передо мной в виде психотерапевтического направления и долгосрочного обучения и оказала свое судьбоносное влияние на мою жизнь. На одной из московских психодраматических конференций однажды теплым июньским вечером 2012 года вдруг появился ПЛЕЙБЭК-театр. Перформанс играли только мужчины, только в черном — и я поняла, что все, что я думала о плейбэке, - совсем не так, далеко от истины и совсем не имеет отношения к тому, что мы увидели. А увидели мы — одновременную игру цветом, музыкой, движениями, голосом, ассоциациями на всех уровнях от бытового до культурно-исторического контекста. Это было совершенно ярко, точно и захватывающе интересно. И уже на следующий год в сентябре московский Театр зрительских историй вместе с Марией Мишиной из «Нового джаза» давал свой перформанс в Риге, в Обществе свободных актеров. Это было незабываемо. Темный зал, зрители, следящие за оживающей на сцене историей рассказчика, магия театра, усиленная присутствием главного героя здесь же, прямо на сцене. Это было волшебство и таинство рождения мини-спектакля на наших глазах, безо всякой подготовки и репетиций. И вот уже третий год мы сами обучаемся этому искусству, а наш Первый Рижский плейбэк-театр, родившийся в июне 2015 года отмечает свой первый день рождения.

Итак, ролевая игра, психодрама, плейбэк-театр, игра, порождающая настоящее чувство изнутри и ради связи с другими людьми — вот мой теперешний выбор, захвативший и заполнивший мою сегодняшнюю жизнь.

Плейбэк-театр — театр, где важно не только услышать зрителя, пришедшего на представление и рискнувшего рассказать свою историю, но и поиграть с его историей, обыграть его ситуацию, найти в ней новые грани, оттенки и возможности, смыслы и символику, звуки и цвета, движения и чувства и обогащенной вернуть рассказчику. Мне нравится играть в унисон или контрапунктом с параллельными мирами рассказчика и зрителей через роли, входя в них, пытаюсь постичь образ, рождающийся в моей собственной душе, примеряя роль главного

героя или предметов, составляющих ситуацию, на себя и стараясь прислушаться к тому эмоциональному строю, который они несут с собой. Плейбэк-театр богат возможностями и то, что он дает актеру — трудно переоценить. Побочными действиями участия в плейбэк-театре являются: гармонизация душевного состояния, ощущение полноты бытия и возможности выражения чувств и переживаний с помощью тела, движения, мимики, слов, интонаций, звуков, песен и танцев, музыки и цвета. Собственная жизнь наполняется смыслом и игрой, легкостью и гибкостью, естественностью, спонтанностью и точностью взаимодействия с людьми, что, в свою очередь, усиливает радость бытия и ощущение единства с миром и людьми. Мне кажется, что плейбэк не дает стареть и оставляет душу живой, восприимчивой, сохраняет подлинную связь между душой и телом и между актером и зрителем, сколько бы им не было лет. А когда истории рассказывают дети — это просто действующая машина времени, ведь приходится срочно молодеть и сбрасывать годы, вживаясь в образ рассказчика. Открытость своим чувствам и чувствам других людей позволяет разделять печаль и умножать радость. А умение не застревать в поглощающих энергию отрицательных эмоциях позволяет раскрываться тому, что дает силы и воодушевление жить и творить. Плейбэк-театр развивает чуткость к другим людям, а, следовательно — совершенствует любящий разум во Вселенной. Не правда ли? И что может сравниться с игрой, этим апофеозом творческого начала, высвобождающей творческую энергию и усиливающей воображение, растапливающей льды косности и непонимания? И как без пафоса написать об игре, которая сама есть избыток, сливки и изюм Бытия?

А закончить текст о влиянии игры на жизнь хочется строками А. Блока, написанными больше ста лет назад:

«Как мало в этой жизни надо
Нам, детям, - и тебе и мне.
Ведь сердце радоваться радо
И самой малой новизне.

Случайно на ноже карманном
Найди пылинку дальних стран -
И мир опять предстанет странным,
Закутанным в цветной туман!»

Что наша жизнь? Игра!

Игра... длиною в жизнь

В. Рубина

Сколько себя помню в детстве – я все время играла. И даже чувствовала себя не столько девочкой, сколько игрушкой, которой играют взрослые. Мне повезло родиться у молодых родителей, студентов, комсомольцев и красавцев, разумеется. Помню, как они весело рассказывали о моей первой игрушке – табачной трубке, которую дал мне пьяный дедушка-сосед – просто соски не нашел. Родители ночью прибежали с танцплощадки – ребенок во сне трубку сосет. В этом месте рассказа нужно было смеяться. Я смеялась.

Еще я верила во все сказки, которые мне рассказывали взрослые. Например, мама страшным голосом говорила: я не мама, а волк – я превратилась в маму и сейчас тебя каак съем! Мама пугала, чтобы я заплакала и скорее заснула – ей же к экзаменам готовиться. Мамочка, мамочка, скажи, что ты мамочка, а не волк - я плакала и засыпала.

Или, например, верила в то, что мама уехала с солдатом в лес за цветочками на мотоцикле (рядом военная часть). Бабушка (мамина мама) для большей правдоподобности приговаривала: «Ох, загуляла твоя мама». На самом деле, мама зубрила свои конспекты по экономике в закрытой комнате, куда мне было нельзя – там жил «Страшный Дед Заберёт». Я могла целый день уезжать на мотоцикле из любого предмета мебели, собирала цветочки, пугала своих кукол «Страшным Дедом Заберёт». А вечером, на танцплощадке, рассказывала хохочущим друзьям родителей, что утром мама загуляла без меня, а теперь мы с ней вместе загуляли.

Друзья родителей были тоже молодые, веселые, еще без своих детей. Они хватали меня на руки, подбрасывали, крутили, угощали сладостями, держали на коленях, называли куклой - пока не начинались танцы. Дома все мои куклы танцевали, а самая красивая кукла сидела на стульчике и смотрела. В сказке «Золушка» для меня самым важным моментом был – Бал, где принцесса сама танцует - лучше всех (взрослых).

В «Золушку» я играла всегда, и на дворовой сцене, и даже в студенческом театре репетировала «Золушку» Я.Гловацкого и запрещенную тогда «Замарашку» Э.П.Руммо. «Девять лет пройдет – будет точно такой же февраль» - это были почти единственные слова героини, но для меня они были наполнены Бесконечными Смыслами. Мой день рождения в феврале, кончается зима, скоро цветочки расцветут – и приедет мама. Мама с папой приехали из Москвы, когда я жила в семье украинской бабушки. Приехали с подарками, с игрушками. И забрали меня-куклу, которая уже говорила по-украински, из моей новой родной семьи. С тех пяти лет я ждала в каждом феврале посылку от бабушки из Донецка – немецкую куклу и большие шоколадные конфеты «Гулливер» и «Красная Шапочка». Посылки от бабушки приходили вплоть до моих 26 лет. После 1986 года, после Чернобыля, традиция затухла на время распада урана-238 или как его там.

В доме бабушки были таакие игрушки!... Например, кукольная мебель, которую мы с дедом сами пилили, зачищали и сколачивали молоточком. И кукол с бабушкой сами шили из белых тряпочек и кружев. Тряпочки я сама нашла в шкафу: просто лазила по шкафам и рассматривала, что там лежит. Бабушка спросила, что ищешь – я не знала, ощущение какой-то потери сопровождало меня всегда. Тогда она вытащила разноцветные тряпочки, вышивки, нитки, кружева, наперсток, иголки, пуговицы, ножницы – и разрешила этим играть (вместе с ней, конечно). Мои куклы были модницами. Мы играли с маленькими разукрашенными

ведерками – я носила в них воду из колодца. И с маленькой корзинкой – собирала ягоды в саду. И с лейкой. И с веником. Когда мама (ждали маму, а какая-то тетка крашеная приехала) увидела в моих руках веник, закричала: «Что ты балуешь!» Я ответила, шо Витка нэ балуе, вона хату метэ. Мама ничего не поняла и заплакала.

Интересные игрушки я видела в круглосуточном детском саду, куда меня определили мои уже дипломированные родители (дежурства на работе, командировки). Эти игрушки стояли на верхней полке в шкафу – большие разодетые куклы, тряпичные клоуны, плюшевые мишки, тяжелые металлические грузовики, краны, экскаваторы. Трогать их строжайше запрещалось. Можно было играть только сломанными игрушками с нижней полки. Как-то воспитательница (та, что с черными волосами) завопила, что кто-то дотронулся до запрещенной куклы. Мы стояли, построившись в линейку по полоске на ковровой дорожке. Воспитка говорила, что уже послали за милиционером с собакой – уж они-то с нами разберутся. Воспитательница, расчесывая свои черные волосы, говорила «должно быть слышно, как муха пролетит», «ни звука», а когда красила лаком ногти – «будете стоять до обеда». Никто не признался в вандализме, которого не было. Я наблюдала – кукла в порядке, нянька на воспитательницу смотрит неодобрительно, а на нас сочувственно. И рычажок телефона красotka придерживала рукой, когда звонила в милицию. Из разговора няни с другой сменной воспитательницей во время дневного сна (он назывался мертвый час) я узнала слово «садистка». Со второй воспитательницей можно было почти все (все, кроме верхней полки). Например, качаться на деревянной лошадке и распевать блатные песни, которые моя тетя-геолог привезла из экспедиции: «Когда качаются фонарики ночные, и вы на улицу боитесь выходить»... Молодая няня за мной конспектировала. Вообще-то я знала наизусть все стихи, которые учила моя младшая тетя с 5 по 8 класс (и даже три больших отрывка из «Евгения Онегина»), но спросом пользовался блатняк.

Мои игры с куклами напоминали то, что называют мыльными операми: Жила-была дочка у мамы с папой, но однажды приехали ее настоящие родители... Или: Жила-была девочка на свете, она была совсем не злая... А дальше разворачивались фантастические истории переходов - через детдом (не будешь слушаться – отдадим в детдом) - обратно к украинской бабушке. Я часто вспоминала наши игры с бабушкой: сидим, перебираем фасоль, крупные фасолинки – быки, поменьше – овечки. Прямо как Золушки.

Детдом у меня не шел из головы. Моим куклам в детдоме разрешали не есть жирный суп и разогретые котлеты из кулинарии (там детей не кормят – вот повезло-то). Частенько я отправляла в детдом младшую сестру куклы. А своей младшей сестре я тоже намекнула, что родители взяли ее в детдоме из жалости. Бедняжка переживала несколько месяцев, пока не решилась уточнить у родителей. На очной ставке я подтвердила, что рано радовалась, когда мы сестру несли из роддома. Я еще больше чувствовала себя Золушкой на фоне любимого ребенка повзрослевших родителей. Тем более, что младшей сестре можно было все: брать мои вещи, книги, тетрадки (а ты не разбрасывай), бить меня спящую железным трактором по голове (а ты просыпайся, хватит валяться). Если сестра плакала – значит, я виновата. Еще сестре запрещали мыть полы и прибираться в комнате, а я мыла всю квартиру - слабой здоровьем малютке нужно было гулять, дышать свежим воздухом. Няня сестрицы, гуляя с малышкой, в правой руке держала толстую ветку, чтобы меня огреть при случае – неподходиблизко, большуха, отцускажу, онтебавыпорет.

Зато как я летала через двор, через заборы, если оказывалась на улице! Старухи-соседки называли меня Атаманшей Чертовой. Я летела, длинный хвост реально белых (кличка

«Сметана») волос летел за мной. Впереди всех, быстрее всех, опять мы победили в Казаки-разбойники! Даа, у вас Викушка в комааанде...

Прошли те времена, когда мы только переехали в этот город, я всем чужая... Девочки при моем появлении кривились. А мальчики брали в войнушку только пульки подбирать (гнутые, из толстой проволоки). Я собирала их во время боя – и получала свою порцию пулевых ранений от двух воюющих сторон. Респект зарабатывался обезбашенностью: перебегать дорогу прямо перед колесами мчащегося грузовика (серое лицо шофера), лазить по крыше пятиэтажки (у дяди-доминошника слетела кепка), в подвале рядом с синюшными алкоголиками мастерить мебель для кукол (предварительно утащив ключи от подвала), натащить в подъезд кошек со всего квартала и облить двери старухи Петуховой валерьянкой. Не говоря уж о драках с пацанами. С девчонками – нельзя, они сразу с визгом разбегались: мааааа, Викушка дерется. Да кто их трогает! Не говоря уж о носовом платочке на голове в сорокоградусный мороз – бывал и явный перебор. За все это хорошее – порка каждый день, с перерывами на отцовские командировки. Кожа задубела – и железная пряжка уже не чувствительна. Потом чувствительность только отчасти вернулась. В результате психотерапии.

Заработав дворовый авторитет в жестких играх, странным образом получилось вернуться в женский образ. Сестру отдали в детский сад. А соседка-няня, по своей привычке о ком-то заботиться, однажды принесла мне горячие блины – хотелось заплакать от умиления, что кому-то такое пришло в голову. Так мы подружились. Няня решила, что я одета, как чучело – так и было, из всего выросла, а новые вещи покупались второпях и лишь бы что-то было. Няня вручную, без швейной машинки, удлинила мои шелковые и капроновые платья, отреставрировала шляпки, дополнила их атласными лентами. (Воспитки сказали – первый раз пришла, как человек). А главное, соорудила кукольный домик в пустой кладовке. Какие это были апартаменты! Множество комнат, зимний сад, бальная зала (так няня называла). И в придачу выпрошенный у мамы чемодан тряпочек, набор для шитья в зеленой жестяной коробке из-под чая. Впоследствии – разрешение пользоваться швейной машинкой. Уж мы с няней и обшивали, и обвязывали кукольную семью, и пекли им печенье. У няни своей семьи не было – военные дела. У меня тоже не сложилось. Вот и играли. Каждая в свое.

Однажды меня отправили за хлебом и дали 10 рублей (хлеб стоил 10 копеек) с железобетонным требованием принести сдачу 9 рублей 90 копеек. Но я зашла зачем-то еще в магазин игрушек. Огромный плюшевый мишка за 6 рублей! На верхней полке! Я принесла его домой в прозрачной подарочной упаковке, перевязанной красным бантом. Родители переглянулись и вздохнули – опять пороть? Но я перехватила инициативу: через неделю у сестры день рождения, а вы даже не позаботились, если б не я... Этим мишкой мы играли вместе, но я его любила больше. Сестре потом подарили мишку голубого и кудрявого – она к нему прикипела. А этот, из коричневого плюша – и сейчас живой, на верхней полке (от маленьких детей – ведь раздерут).

Когда сестра подросла, принесла с улицы котенка (ей же все можно, даже котеночка) – и в кукольной кладовке поселилась живность. То котенок, то хромой голубь, то кошка с котятами. Но я была только рада, да и наша няня тоже – в своей идеально чистой квартире она не держала животных, а на нашей территории с удовольствием возилась с ними в кладовке. Между тем у родителей появилась идея – научить меня играть в шахматы. Но, зная все правила, я коней ставила перед королем и королевой – и мы отправлялись в путешествие, к бабушке, куда ж еще. Оставаясь одна, я добавляла на шахматную доску пупсиков, из

пластилина лепила все остальное – карету, чемоданы, одежду, сбрую для коней. Отец возмущался – почему в ящике все шахматы в пластине!

Но вот абстрактные круглые шашки оказались увлекательнейшим делом – я в них играла с родителями (когда они были в настроении), а так больше одна, сама с собой. В уголки шашечными фигурками научил играть дядя, пропустивший 2 семестра в институте (эксмат: кажется, он слишком увлекался карточными играми). С дядей по имени Бездельник мы весело жили пару месяцев, пока его не отправили на работу в другой город. Он подкинул мне еще несколько свежих идей, приемчики самбо и песню «Кто на новенького - уноси готовенького». Дружба с дядей меня взбодрила, а то уж совсем было минорное настроение (я уже училась в музыкалке на фортепиано).

Родители считали меня тупой, неаккуратной, плохой ученицей и вбивали в меня послушание и аккуратность папиным офицерским ремнем – как это я еще не отличница! Отец стал большим начальником, у него то инспекции, то банкет – в эти дни его неровные шаги на лестнице всю семью вгоняли в ступор. Но дядя Бездельник не терпел насилия, при нем отец был сдержанней, чем обычно. Как-то в хороший день я научила отца играть в дядину любимую игру Пики-Фамы. Это логическая игра в разгадывание четырехзначного числа. Сколько себя помню – я выигрывала постоянно. Видимо, я не совсем уж тупая – и битие сошло на нет. Остались от этого периода порезанный бритвой письменный стол (хорошо, что не руки), тайные записные книжки с моими стихами и привычка выплескивать сильные эмоции за фортепиано. Соседский старичок сказал, что фортепиано имеет грубоватый звук – я долго его переубеждала. А потом вспомнила, как я колочу по клавишам ля-минорную прелюдию Рахманинова, просто оглушаю себя – чтобы справиться с гневом, с обидой, с вечной виной: приходится признать, что в моем исполнении действительно грубоватый звук у фортепиано. Зато голос у меня открылся ангельский, сопрановый. И не только у меня, у моих подружек по музыкальной школе тоже. Обычно мы собирались у меня вчетвером учить упражнения по сольфеджио, потом попробовали двухголосие, трехголосие. А затем одна наша девчонка утащила из домашней библиотеки своей бабушки старинные партитуры классических оперетт – вот это была играааааа. Мы распределяли партии – и распевали часами «Я Цыганский Бароон», «Мне часто снится, как будто я птица» (Розалинда из Летучей мыши), «Час придет, и легкой тенью счастье тихо в двери войдет» (Принцесса цирка).

Как мы сплотились тогда: у одной девочки мама умерла от рака, а папа женился, но все равно пил; у другой папа утонул, а мама во втором браке; третья вообще без родителей – жила у бабушки с дедушкой. И я. Мы разыгрывали классические оперетты, под балконом собирался народ, няня подслушивала под дверь.

У нас было счастливое детство – мы его выиграли.

«Чиновник начинает... и выигрывает?»

Н. Салиенко

В моей жизни, как, вероятно, у каждого, было достаточно специфических игр, которые можно назвать – игры с чиновниками. Думается, эти игры интересны тем, что победитель известен заранее участникам и окружающим и никого это особенно не удивляет. Об одной из таких игр я до сих пор вспоминаю с некоторым душевным трепетом.

В 2000 году мы с дочкой отправились в Америку на свадьбу к моему сыну. Вместе с нами поехал и друг сына Александр. Наше длительное путешествие завершилось в Чикаго, где нас встречали сын со своей невестой.

Мы проходили таможенный контроль (а Александр его прошёл раньше нас), когда офицер, взглянув на наши паспорта, как мне показалось, с некоторым ужасом, буквально «выдернул» нас из очереди и куда-то повёл.

В комнате, куда мы были доставлены, нас встретил его коллега, которому наши документы тоже не понравились. Он довольно долго что-то возмущённо декламировал (мы по-английски не понимали) и размахивал паспортами у нас перед носом. На наше счастье таможенники разыскали среди пассажиров молодого человека, ставшего переводчиком в этой беседе. Оказалось, работников таможни привела в расстройство запись в наших паспортах неграждан “alien’s passport” (дословно – «чужой»). Наш попутчик Александр был гражданин Латвии и к беседе не привлекался. Потом я где-то слышала, что с таможенниками повсюду проводился соответствующий инструктаж, и действительно – в последующих моих поездках таких случаев не было, но в тот раз показалось, что, очевидно, эти офицеры инструктаж просто «прогуляли».

Как бы то ни было, мы с помощью переводчика доложили офицеру, зачем мы приехали в Америку, кто оплатил поездку, почему я живу в Латвии, если родилась в г. Киеве. Его интересовало, что здесь делает мой сын, на ком он женится, где живёт и прочие подробности.

Я добросовестно отвечала на все вопросы, показывала билеты, клялась, что вернусь домой вместе с дочкой в соответствии с билетом.

Мою словоохотливость подогревал тот факт, что на скамейке в углу комнаты сидели два смуглых парня, как мне показалось, в наручниках.

Офицер между тем продолжал знакомиться с моей биографией, его интересовало, в какой школе я училась в Киеве, на какой улице жила.

От волнения я не сразу сосредоточилась (всё-таки прошло более 35 лет). Переводчик посоветовал не напрягаться и придумать что-нибудь, всё равно ведь не проверят. Однако я поднатужилась и вспомнила все данные, а от себя зачем-то указала ещё имя и отчество моей классной руководительницы, чем, по-моему, удивила не только переводчика, но и таможенника, а также смуглых парней на скамейке.

Наконец, на каком-то этапе беседы офицер вдруг потерял к нам интерес, вернул паспорта и углубился в бумаги на своём столе.

Мы поняли, что нас более не задерживают, робко попрощались и, не дождавшись ни ответа, ни извинений, буквально «выпали» наружу, где нас ожидали взволнованные ребята.

Как я уже упоминала, больше таких случаев не повторялось, но каждый раз, проходя таможенный контроль, я на всякий случай повторяю в уме свою фамилию, номер школы, где я училась, имя и отчество классной руководительницы и даже почему-то фамилию соседки по парте. Правила игры я, как оказалось, запомнила на всю жизнь.

Игра – переход к творчеству

Рождение двух своих детей я «встретила», уже будучи молодым и очень серьёзным учителем русского языка и литературы в средней школе. Вооруженная теорией и азами педагогической практики, я с энтузиазмом воспитывала доверенный мне 4-ый класс. Мы вместе участвовали в обязательных в то время мероприятиях: военизированной игре «Зарница», смотрах строя, сборах отряда и др., а для души сочиняли сказки на уроках литературы, готовили праздничные выступления для родителей, ходили в театр и потом обсуждали поступки героев, пытались и сами сочинять и разыгрывать небольшие пьесы.

Очень скоро я поняла, с какой готовностью открывались к общению и творчеству детские сердца с помощью волшебного ключика – «игры», которая делала интересными даже формальные школьные мероприятия.

В общении с собственными детьми для меня всегда было очень важно и интересно быть с ними на одной «игровой волне». Я сама чувствовала себя необыкновенно комфортно, когда придумывала, а потом проигрывала с детьми разные игровые ситуации.

Скажем, мой сын примерно с 4-х до 6 лет «переписывался» с Оле Лукойе. Почему Оле Лукойе? Надо сказать, что для меня лично сказки Андерсена на всю жизнь остались привлекательны своим романтическим и грустным настроением, жизнерадостными, добродушными и отважными героями. Конечно же, для своих детей я с большим удовольствием открыла эту необыкновенную сказочную страну и вместе с ними в который раз переживала приключения любимых героев. Оле Лукойе со своим волшебным зонтиком неизменно вызывал их особый интерес. Я, честно говоря, часто «привлекала» этот зонтик в воспитательных целях. Потом пришла идея «переписки». Ни в ком из детей это не вызвало ни малейшего сомнения. Первая записка от Оле Лукойе не столько удивила, сколько образовала. Записочки для сказочного героя сын каждый вечер складывал в игрушечный домик, который всегда стоял у нас на окне. Там же малыш находил и «ответы» от своего «друга», а также маленькие гостинцы (яблоко, конфету, игрушку, книжечку и т.д.).

Вначале по молодости лет Миша не мог сам писать и читать эти записки. Выручала сестра, которая была старше на 2 года. Оле Лукойе, учитывая возраст детей, записки писал короткие и изъяснялся простым, понятным им языком.

Со временем сын сам стал вести «переписку» и всегда с большим удовольствием обсуждал со мной и сестричкой содержание полученных записок.

Дочка с малолетства была начитанным ребенком, кое-что подозревала, но гнала сомнения прочь и игру поддерживала. К тому же Оле Лукойе часто передавал и ей приветы, оставляя гостинцы, поздравляя с праздниками и т.д.

Поскольку Настя была послушной и спокойной девочкой, «дружба» и «переписка» с Оле Лукойе была задумана мной скорее как дополнительный метод воспитательного воздействия на её шаловливого и резвого братца. По просьбе Оле сын всегда честно признавался в очередной шалости, следовал советам «друга» как исправить ситуацию и т.д.

С течением времени я заметила, что эта игровая ситуация стала себя изживать. Пришлось отправить Оле Лукойе в длительную командировку, о чем он добросовестно известил своих маленьких друзей в последнем письме.

Неисчерпаемые возможности предоставлял для игровых фантазий новогодний праздник. Мне казалось неинтересным просто складывать подарки под ёлочку. Были, конечно, разные варианты: вызов Деда Мороза на дом, таинственные звонки в положенный час и пакеты с подарками, оставленные неугомонным дедом на лестничной клетке.

Несколько лет подряд мы устраивали новогодние соревнования «юных следопытов». Главный распорядитель (то есть мама) помещал под ёлочку не подарки, а красочно выполненную инструкцию в стихотворной форме. В инструкции определялись правила игры, давались задания по первому этапу поисков подарков и указывалось количество этих этапов. Дети отправлялись в увлекательное для них путешествие по знакомой до последнего уголка квартире, но эти уголки вдруг становились таинственными и загадочными, иногда наделялись новыми свойствами. Например, так выглядели некоторые инструкции по поиску очередного задания:

«Я лежу в укромном месте,
Пролежу ещё лет двести.
Только тот меня найдёт,
Кто зимой гулять пойдёт.»

Укромное место в данном случае – это карман папиной тёплой куртки. Или

«Стою с серьёзным важным видом,
Меня ты чуешь за версту,
Твои секреты я не выдам,
Твоё здоровье берегу.
Но чтобы не было беды,
Ко мне ты часто не ходи.»

А это, сами понимаете, холодильник.

Чтобы пройти каждый этап и выйти на следующий, нужно было выполнить определённое задание, предварительно его отыскав, например, решить задачку на смекалку, закончить начатый стишок, придумать название для рисунка, по зашифрованной карте проложить дальнейший маршрут и т.д.

Дети занимались этими поисками с большим удовольствием, к тому же они попутно награждались небольшими поощрительными призами в номинациях:

- «Самый шустрый и удачливый»;
- «Зоркий глаз, чуткий нос»;
- «Вижу всех насквозь»;
- «Дед Мороз тебя любит»;
- «Ты наш герой» и др.

В небольшой квартире не так много этих самых уголков и несколько лет подряд трудно было не повторяться. «Халтура» детьми не поощрялась, однажды кто-то из них недовольно заметил, что в этом году заданий было меньше.

Помню, долгое время мы с увлечением играли в игру, которую условно называли «отгадай задуманное». Она заключалась в следующем: один участник загадывал какое-то слово, другие с помощью наводящих вопросов должны были отгадать эту загадку. От вопроса к вопросу информации становилось больше, участники всё ближе подбирались к разгадке. К примеру, эти вопросы могли выглядеть так: - это слово означает живое существо или неживой предмет? В случае «неодушевленного предмета» диалог мог продолжаться следующим образом:

- этот предмет находится в квартире (на улице, в детском саду, в школе и др.)?
- предмет стоит (лежит, висит)?
- он зелёный (красный, жёлтый, др.)?

В зависимости от того, где и на какой стадии в процессе игры находится предмет, игроки всё ближе подбирались к определению его свойств, принадлежности, назначения и т.д.

Дети выросли, сменились поколения, выросли внуки. Самый старший из них в этом году заканчивает школу. С малых лет он был в нашей семье «массовиком-затейником». На каждом семейном празднике или просто свободным вечером устраивал концерты, целые представления, особенно охотно плясал, заранее подбирая музыку и определяя «характер» танца. Если приходили гости с детьми, он быстро организовывал «концертную бригаду» из двоюродных братьев и сестёр, проводил репетиции в соседней комнате, представлял программу, в которой самозабвенно выступал с «авторским танцем».

Несколько раз в Юрмале он, нимало не смущаясь, присоединялся к подросткам, которые танцевали на ул. Йомас и те, смеясь, принимали пяти-шестилетнего мальчишку в свою компанию. Закономерно, что следующим этапом для мальчика стало посещение танцевальной студии, успешные выступления на соревнованиях.

В старших классах внук стал участвовать в организации школьных мероприятий: разрабатывал сценарий, продумывал музыкальное сопровождение и самое главное – ставил танцы. В этом его фантазия была неисчерпаема. Сейчас он подумывает о выборе своего профессионального пути.

Кто знает, может быть, Оле Лукойе вернулся из своей командировки и раскрыл над ним свой разноцветный зонтик?

Симуляторы потенциальных возможностей

А. Семёнова

С самого детства каждый человек играет. Сначала мы играем с родителями в «почемучки», потом со сверстниками в садике или школе в догонялки, потом с преподавателями в «русскую рулетку – кто сегодня пойдет отвечать к доске», далее в игры привлечения и соблазнения, которые должны построить нашу личную жизнь, и даже игры с собой и своим здоровьем, когда в мороз забываем одеть шапку или выпиваем лишний бокал вина... И таких игр множество и это игры – жизнь.

Однако этого оказалось мало. Люди стали придумывать развлекательные игры в первую очередь с целью приятно провести досуг. Спортивные игры, дворовые, настольные и многие другие, все они симуляции потенциальных возможностей, соревнования и тестирования, которые позволяют в непринужденной и не скучной форме само- и взаиморазвиваться.

Именно играя в детские игры, ребёнок познает, что может стать его целью в жизни. Многие дети примеряют на себя образы знаменитых артистов, врачей, лечащих заболевшего родственника, великих поваров, пекущих песочные пирожки или механиков космических кораблей...

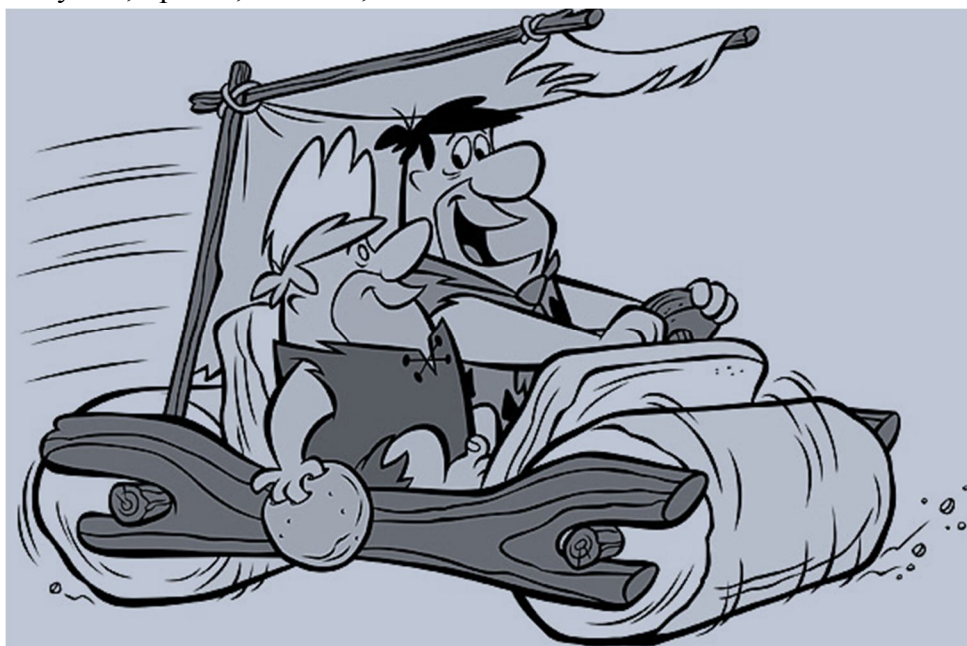
Шедевр Автомобильной Инженерии

В детстве я жила в самом центре города. Так как детство моё пришлось на начало девяностых годов двадцатого века в Латвии, месторасположение моего жилья не обещало наличие безопасного и оснащенного детской площадкой двора, а значит, все мои игры проходили исключительно в квартире. Повезло, что она была коммунальной и, соответственно, в целом огромной. Более того, другие дети в данной квартире были мальчиками, а в гости к нам приходили тоже из ровесников только мой брат. Всё это значило,

что играть в куклы мне априори не могло быть так интересно, как играть в машинки или конструкторы.

Мальчики были постарше меня и использовали в той или иной детской игре мои миниатюрные габариты и гендерную принадлежность с максимальной целесообразностью. Когда мы разыгрывали сцену из сказки «Маша и Медведь» мне доставалась роль девочки, которая прячется в коробе на спине у медведя с пирожками на голове. Играя в принцесс и драконов, я всегда была той, кого забрасывали на антресоли, ожидать спасения от чудища. А играя в дротики, я была той, кто стоял с яблоком на голове.

Однако больше всего я любила играть в персонажей одного старого американского мультфильма – Флинстоунов. Самая интересная часть заключалась в постройке автомобиля из мультика. По сюжету это, по сути, повозка из камня, на колёсиках, а чтобы заставлять её ехать герои мультика – сидящие в машине люди должны были толкать «каменную машину» ногами через дырку в полу. Разве не гениально! Такую машину может сделать любой, у кого есть камень. Камня у нас, правда, не было, только смекалка.



Взяв большую коробку, мы стали строить свой первый в жизни автомобиль. Задача мальчиков состояла в вырезании люка в днище и монтаже колёсиков к табурету, который расположится в будущей машине. Моя великая задача заключалась в аккуратном прорисовывании дверных ручек, а также знака, сделавшего из картонной коробки настоящий автомобиль конца двадцатого века – великий знак автомобиля марки Мерседес Бенс.

Инженерный шедевр был готов через несколько дней. Мы гордо сели в бумажного скакуна и поехали по многометровому коридору латвийской коммуналки. Мой водитель медленно и вальяжно отталкивал машину ногами по паркетному полу, а я, как подобает даме в бабушкиной шляпе и маминых солнечных очках, бросала воздушные поцелуи ликующим соседям, выходящим посмотреть уникальное дизайнерское и инженерное решение современного детского машиностроения.

Прошли годы, все участники того автомобильного марафона выросли и разъехались по миру. Но не каждая детская игра остаётся только забавой. Мой двоюродный брат и участник тогдашнего автопробега сейчас работает на одном из автомобильных заводов. Своими руками он может собрать машину от начала и до выпуска её на большую дорогу.

Видеоигры: Яблоко Раздора или Новейший Путь Обучения

В век современных технологий игры перешли и в новое измерение, так называемое виртуальное. И раньше многие игры люди играли в голове, но теперь человек может не только примерить на себя образ другого персонажа, но и буквально видеть его глазами, жить в его мире, общаться с другими виртуальными персонажами.

Компьютерные игры стали набирать свою популярность именно в начале девяностых годов. Тогда люди играли не столько на персональных компьютерах или мобильных телефонах, как сейчас, а на специальных устройствах, обычно подключаемых к телевизору, и были предназначены только для игрового процесса. Такое разделение помогает определить, что компьютер предназначен для работы, телефон для общения, а игровая приставка – для игр. Одно из таких чуд на лотерейный выигрыш купил мой отец.

Играть в видеоигру было удивительно – одно прикосновение к кнопке контроллера и персонаж на экране телевизора бежит, еще одно прикосновение – и он уже подпрыгивает. Мы с родителями почти каждый вечер садились перед телевизором, чтобы пройти очередное сложное задание в игре. Некоторые задачки требовали познаний в астрономии, истории, химии и, конечно же, физике. Очень быстро я поняла, что проходить игру одна и без соответствующих знаний я не могла. Ждать родителей тоже не всегда было целесообразным. Оставался единственный выход – учиться. Забава, которая, по мнению миллионов родителей отвлекает детей от учёбы, заставила меня сесть за книги и учебники. Вы не поверите, я даже Библию решила перечитать, когда увидела, что у разных ангелочков в игре есть разные имена...

Но развитие индустрии видеоигр не останавливалось. Новое поколение игр конца девяностых требовало от игрока глубоких познаний английского языка. Персонажи игры порой по пять, а иногда и по двадцать минут стали переговариваться между собой. В этих разговорах разворачивались целые драмы, открывались загадки истории, а самое главное давались подсказки для прохождения следующего уровня игры! И самая вопиющая сложность заключалась в том, что большинство игр были не только не озвучены, но и не переведены на родной мне язык. Всё приходится читать на экране, да ещё и на английском языке! Недостаточные познания английского ставили меня в тупик. В результате мне пришлось достать пару словарей, каждый из которых весил больше, чем вся моя голова, и скрупулёзно выискивать и изучать каждое неизвестное мне слово, появлявшееся на экране телевизора.

Спустя какое-то время я почувствовала, что занятия видеоиграми в аккомпанементе с учебниками и словарями влияют на мои оценки в школе, общение с людьми и уровень моих интересов весьма положительно. Я стала выписывать в отдельные тетради диалоги и сюжеты из игр, которые играла. Интуитивно это помогло начать разбираться в принципах построения сюжетов и диалогов героев. Вскоре я перешла от транскрибирования игровых текстов к написанию своих личных, как на русском, так и на английском языках.

Не однократно коллекция знаний и навыков из игр помогала мне в повседневной жизни. Один из таких навыков добавил в список моих прозвищ знаменитое имя «Мэри Поппинс». Я очень часто путешествую, и ещё чаще мне приходится паковать чемоданы, причем зная о моих талантах, близкие просят меня заниматься и сборами их сумок. Суть заключается в том, что я могу даже в небольшую сумку ручной клади багажа упаковать объем 2-3 чемоданов. Дело заключается не в приминании и утрамбовывании вещей, а простом аккуратном Тетрисе – культовой игре головоломке, требующей быстро и плотно располагать фигурки в замкнутом пространстве. Чтобы поместить в сумку всё необходимое, я точно также как в игре подгоняю друг к другу предметы правильной формы и складываю их плотно рядом!

Или как, приехав в Лондон я смогла не заблудиться в городе не столько из-за навыков чтения карт (что также постоянно практиковала, играя дома), но и просто потому что познакомилась с достопримечательностями города играя в видеоигру:

«Алина, ты уверена, что нам в ту сторону?» - спросила меня подруга, когда я предложила ей пойти в не знакомую нам еще сторону.

«Уверена. Вот в ту сторону будет Пиккадилли и Грин Парк, а нам сюда в сторону Лестер сквер!» - уверенно ответила я. Получилось довольно забавно.

Уже Не Пассивный Спорт

Сейчас моя жизнь связана с работой и путешествиями. Я занимаюсь переводами текстов, написанием своих собственных историй и статей, а также поисковой оптимизацией текстов и сайтов в интернете. По сути, работа моя сидячая, что не слишком хорошо для здоровья и физической подготовки. Посещать фитнес центры не всегда по карману, а перемещение между разными странами порой делают возможность получения абонеента в спортивный зал особенно проблематичными. Но и тут помогает игра.

Мало кто из тех, кто когда-либо занимался спортивными играми даже любительски, оспорит то, что физические нагрузки при игре в мяч удовлетворяют нормы для поддержания тонуса мышц. Играть в мяч можно во дворе, на специальной площадке, в парке или на пляже.

Но люди пошли дальше – нет двора – можно играть дома, даже в мяч! Да, я снова расскажу о том, как видеоигры видоизменились с годами. Теперь достаточно подключить игровую приставку и специальную камеру, и играть в теннис, гольф, волейбол, даже лыжи и греблю можно не выходя из комнаты. С одной стороны, выглядит комично – игра происходит с вымышленными предметами, но играющий должен также двигаться, прыгать, короче полностью повторять физические движения перед камерой, чтобы играть.

Делать это все можно с друзьями и семьей, находящимися рядом, или через интернет, просто еще подключить микрофон и можно играть, соревноваться, общаться и заниматься физически. Таким образом, зимой играем дома, а летом выходим на пляж и продолжаем укреплять спортивно-игровой дух уже на природе!

Последнее поколение видеоигр подразумевает, что игроки должны формировать команды через интернет. Таким образом, теперь игры стали преследовать задачу развития коммуникативных и командных навыков. Современный игрок коммуникабелен, он не сидит перед экраном опасаясь открыть рот, он думает, что сказать и говорит это именно тогда, когда это необходимо.

Для возраста есть свои игры, в том числе и видеоигры. Если родители занимаются детьми, и даже играют вместе с детьми, в результате вырастают очень любознательные, усидчивые, упорные, смекалистые люди, обожающие читать книги и поддерживать разговоры.

Спустя годы, я уверенно говорю, то чем я сейчас занимаюсь и тот уровень мышления, который во мне многие ценят, стало реальным благодаря моей любви к играм.

«Монетный двор»

А.Сушкевич

Игра – в прошлом. Сейчас – ожидание ребенка, который должен появиться на свет через два месяца и тогда, годика через два,- снова игра (надеюсь, совсем другая, чем была в моем детстве).

В моем доме жила только одна девочка, с которой можно было дружить,- она была моего возраста, ей было около пяти лет. Ни у нее, ни у меня не было других подруг, поэтому много времени мы проводили вместе на улице. Родители были на работе, а мы были – сами по себе... Окна наших квартир выходили на скучные, кирпичные, одноэтажные, типовые гаражи. Между ними углом стояли две бетонные плиты, которые создавали место для мусора. Туда жители и нашего дома, и соседи приносили пакеты с бытовыми отходами (тогда еще не было закрытых контейнеров). В игре этот самый мусор и был нашей «добычей», точнее – не сам мусор, а пробки от пивных бутылок, которые высыпались из пакетов. Мы их подбирали, это был наш игровой «капитал». А дальше...

А дальше мы зажимали эти пробки в руке и бежали к железной дороге, которая проходила недалеко от дома. Там раскладывали на рельсы свои приобретения и ждали приближения поезда. Он проходил мимо и оставлял вместо зазубренных железяк красивые «медальки». Все было бы хорошо, но поезд сбрасывал нашу продукцию на обочину, где в камнях очень трудно было найти все медальки. Мы расцарапывали пальцы, чтобы достать из грязных от мазута камней свой с такими стараниями собранный капитал. Кроме того, надо было все время держаться начеку, чтобы заметить другой поезд, который проходил через небольшой промежуток времени. После какого-то периода экспериментов мы нашли другой выход в этой ситуации.

Рядом с нашим домом проходила не только железная дорога, но и трамвайные пути. Нам повезло,- кругом – большие возможности для разных экспериментов... Мы стали класть пивные пробки на трамвайные пути, когда видели, что приближается трамвай, и, не отходя от места событий, с волнением ожидали результата. Трамвай тоже сбрасывал пробки на землю, но найти их было гораздо проще. Во-первых, они выделялись на фоне гравия, а, во-вторых, их было легко поднять,- не надо было выцарапывать из-за больших, грязных и острых кусков камня. День-ото-дня мы штамповали «денежки» и собирали их в металлическую коробку из-под конфет. Мы гордились своей сообразительностью и своим делом. А круглые и красивые «блямбочки» нам были нужны для очень важной цели...

Рядом с домом, за сараями и гаражами, мы вырывали, как могли, глубокие ямки и ставили в них наши «сундуки с сокровищами». Все это снова зарывали землей. Чтобы не нашли посторонние люди, мы их присыпали сверху мусором. Делали пометки из веток, палок и камней. Это была наша общая тайна. Она нас сближала. Мы обсуждали, когда мы вскроем наши клады, что будем делать с этими сокровищами. Но тайна, к сожалению, продержалась недолго... У моей подруги был брат, который был старше ее года на два. Видя, что мы с большим увлечением заняты собиранием пивных пробок и бегаем то и дело то на железную дорогу, то на трамвайную линию, он проследил, а что же мы делаем с этими пробками дальше, как их используем. Он проследил, где мы прячем «клады», и в то время, пока нас не было, все места обнаружил, все ямки разрыл, все наши накопления забрал себе, да еще и стал дразнить, нападать на нас, разбрасывать где попало то, что нам так дорого стоило... Другими словами, пропала тайна, пропало и удовольствие играть «в пиратов», «в клады», «в сокровища». А скоро

моя подруга переехала в другой район города и больше мы не экспериментировали. За одним исключением... Но это были уже интеллектуальные и лингвистические опыты...

«Мапамапа мыпылапа рапамупу»

В пять лет, пока мамы не было дома, папа взял меня за руку и отвел в школу. Я стала первоклассницей, самой маленькой в классе. Другим девочкам было уже по семь – восемь лет. Но был и приятный сюрприз, - недалеко от меня сидела девочка, которую я часто видела в соседнем доме. Мы подружились. И скоро появилась новая тайна. Она научила меня говорить на языке, который никто кроме нас не понимал, - это был “*rupīnu valoda*” («гороховый язык»). Хотя в семье говорили на русском, папа, думая о моем будущем в латвийском государстве, отдал меня в латышский поток школы. С новой подругой мы тоже, как и другие дети в классе, говорили на латышском, но этот новый язык не понимали ни латыши, ни русские. Его понимали только мы двое. Самое главное было в том, что на нем можно было очень быстро научиться говорить. И говорить быстро, - так же, как и на родном. Очень красиво звучали все слова и фразы. В то же время, мы, естественно, пользовались тем языком, который знали, но самые простые слова никто не мог угадать. Был маленький секрет, который превращал родной язык в совсем незнакомый, неузнаваемый. Можно было обсуждать все планы и свои мысли так, что другие видели, что у нас – свой языковой код, своя тайна. Они могли подумать, что мы – с другой планеты.

-«Чтопо тыпы депелапаепешь попотопом?» - «Ипидупу допомопой!»

Это была захватывающая тайна! И чудо длилось довольно долго. Но и эта моя подруга переехала в другой район и перешла в другую школу. Практика использования горохового языка подошла к концу. Но неожиданно, через несколько лет, мы снова встретились с ней в Вайвари, в Центре реабилитации. Обрадовались встрече, вспомнили свой тайный язык. Но радости надолго не хватило. Моя бывшая подруга изменилась, - с ней не о чем было говорить, а то, что она говорила, звучало уже как распоряжения и команды «от старшей – к младшей» («сходи», «принеси», «не говори глупостей». «говори громче», «говори тише»...). Не прошло и дня как мы рассорились. Но уехать домой просто так, без родителей, естественно, было нельзя. И в то время мобильных тоже не было...

То, что произошло позже, мама описывала так: «зашла я в вестибюль гостиницы «Балтия», где мы проводили семинар, и решила позвонить Анюте. Звоню. Дочку попросили к телефону. Она плачет, - «мама, заberi меня отсюда! Я больше не могу с ней быть! Срочно приезжай и заberi!». Мама бросилась на станцию в Майори и уже через полчаса была в пансионате. Сели в кафе и я рассказала, что больше терпеть не могу эту свою прежнюю подругу, - она стала высокомерной, грубой, .. другой. «Я больше с ней не могу и не хочу!» - «Но ты пробыла здесь всего два дня!» - «Больше не хочу оставаться ни одной минуты!». Пришлось маме меня забрать домой и навсегда освободить от «горохового языка»!

А секрет тайного кода был очень простым, - надо было после буквы «а», «о», «у», «и», «е», то есть после всех гласных букв слова, ставить букву «п» и добавлять после нее (буквы «п») ту гласную, которая стояла раньше. Например, фраза «мама мыла раму» будет звучать так: «мапамапа мыпылапа рапамупу»! Ну, кто догадается!

Игра - это серьезно?

В. Третьяков

Мне было двадцать лет, когда я начал играть в игры со взрослыми. Тогда я был моложе всех тех, с кем я играл в игры. Скоро этому действу исполнится сорок лет. Сегодня я, обычно, старше всех, с кем играю. Иногда мне кажется, что я просто смешон в этой роли, что пора повзрослеть и перестать играть. Особенно часто я думаю об этом, когда играю с детьми в придуманные мной игры. Я ведь уже тридцать лет доктор наук, и могу позволить себе ходить в дорогом костюме, и надувать от важности щеки. Кроме костюма и щек, я могу с учёным видом всем доказывать, что игра – это дело серьезное. Но я не буду делать ни первого – носить дорогой костюм, ни второго – надувать щеки, ни, тем более, третьего – доказывать, что игры дело серьезное. Я всей своей трудовой биографией доказал, что игра – это занятие самое, что ни на есть, веселое и легкое, за которым время проходит незаметно. Вот и эти сорок лет моей жизни исчезли в небытие быстро и радостно. Смеем утверждать, что те, кто относится к игре как к серьезному делу, сами себя лишили удовольствия. Возможно, это произошло просто потому, что они не играли, а им казалось, что они играют. Игра не была их витальной потребностью. Перечитал то, что написал, и подумал: «Ужасный зануда и задавака, сплошные «я» да «я». Так дальше не пойдет. Давайте, Виталий Петрович, по порядку».

Итак, начнем. Поставим мысленный эксперимент. Представим: серьезный ребенок занят важным, ответственным делом – разбирает по винтикам только что подаренный ему на день рождения автомобиль. А вот не менее серьезная девочка из песка «испекла» десятка два пирожков и кормит ими любимую куклу. Продолжите этот ряд детских образов. Не стесняйтесь, вытаскивайте их из своей головы, как фокусник вытаскивает кролика из шляпы. А теперь продолжайте утверждать, что игры – серьезное дело? Ну, конечно, какой-нибудь умный, начитанный господин (уверен, он, конечно, носит очки, а я ношу шляпу для кролика, кстати, не всегда на голове), так вот, этот начитанный господин скажет: «Что Вы всех путаете, Виталий Петрович! О серьезности игр говорят, имея в виду игры взрослых, а вы о детях малых и неразумных. Вы разве не знаете, на какую серьезную, можно сказать государственную высоту еще в СССР поднял Георгий Петрович Щедровицкий оргдеятельностные игры. А Вы зовете нас в песочницу». Дорогой ЗНАЙКА, в том то и дело, что истина в яйце. Без истока нет реки. А если вода не течет, получается болото. А наша жизнь течет, и исток ее – детство.

Игра, учение, труд – вот всем известная периодизация возрастного развития человека. Течение жизни. И в основе всей жизни – игра. В начале было слово? Нет, вначале была игра в слова. Если бы Бог был серьезным и ответственным, его бы эта ответственность заклонила, и не было бы всего того великолепного мира, который вокруг нас. Оглянитесь вокруг! Увидели буйную, неудержимую игру фантазии Создателя? Это же счастливый ребенок в песочнице, а не скучный взрослый бука и бяка, который подавлен чувством вины и ждет наказания. Не согласны? Тогда перестаньте читать мое эссе и пойдите пройдитеесь. Это должно Вас успокоить и опять погрузить в мир серьезных дел.

А с теми, кто со мной согласен, мы продолжим. Итак, исток жизни – игра. Любовная игра предшествует зачатию и рождению человека. Для матери рожденный ею ребенок – это не кукла, его жизнь, уже стоившая ей девяти месяцев волнений и трудов, для нее не

игра. Вот она – грань между игрой и жизнью. Отношение к другому человеку. Человек – не кукла. Играть в них нельзя. В «дочки- матери», пожалуйста, и с огромным удовольствием, а вот в «отцы-дети» - сами попробуйте, поиграть не выходит. Мальчик играет в солдатики, а политик обрекает живых людей на смерть в развязанной им войне. Именно поэтому мы говорим: «Политика грязное дело». Потому что «человеками» играть нельзя. За этой серьезной гранью нет игры. Тут все серьезно и очень бережно. Человек родился. Плохих детей нет, и только мы в ответе, кого мы из них вырастим. Поэтому - «кесарю – кесарево». Игра – дело не серьезное, а жизнь – наоборот. А кому не нравится про кесаря, я напомним мудрое выражение великого режиссёра Николая Акимова: «Жанровый оползень». Знай свой жанр и не оползай в другие. Таким образом, я играю в игры и, поэтому, занят несерьезным делом. Может, это просто потому, что сам я человек несерьезный. А если кому показалось, что это не так, спишем это на воздействие присужденной мне степени доктора психологических наук.

И вот тут я вам как доктор пропишу главный игротехнический рецепт: поменьше серьезности. И еще раз для тех, кто не понял, но только шёпотом: ПОМЕНЬШЕ СЕРЬЕЗНОСТИ. Надеюсь, все, кто не согласен, ушли гулять и думать о вечном, и не читают советы несерьезного человека тем, кто играет в игры. Итак, тезис следующий: игра – это не жизнь, и не надо путать божий дар с яичницей. Среди наших читателей, конечно, есть ЗНАЙКА в очках, и он, конечно, здесь должен скромно поднять руку и спросить: «А как же Шекспир? «Вся наша жизнь – игра, а люди в ней – актеры!» или в другом переводе: «Весь мир – театр, а люди в нём – актёры! И каждый не одну играет роль». А еще в «Пиковой даме» помните, Виталий Петрович: «Что наша жизнь? – ИГРА!!!». И я, конечно, отвечу на замечательный вопрос ЗНАЙКИ: «Шекспир и Пушкин на моей стороне, их величие в глубинном понимании сути, они сознательно противопоставляют жизнь и игру. В игре мы подобны нашему Создателю, который нас создал по своему образу и подобию, а в жизни мы реализуем данную Создателем каждому из нас свободу воли». Давайте еще раз поставим на себе мысленный эксперимент: представим наши два слова ИГРА и ЖИЗНЬ магнитами. Представили. Теперь отрефлексируйте, какие слова притягивают эти магниты. Начали. «Познание», ИГРА притянула, «судьба» ЖИЗНЬ примагнитила. Теперь сами, кролик в шляпе всегда есть. Составьте слова, которые в вашей шляпе окружают слово ИГРА и слово ЖИЗНЬ. Видите, какая огромная разница. «Жизнь – это миг. Ее нельзя прожить сначала на черновике, а потом переписать на беловик», - это уже из Антона Павловича Чехова. А в игре мы имеем дело именно с черновиком, переписывай, пока не постучит тебе в дверь жизнь. Так что, дорогие читатели, помните про ребенка в песочнице. И, если играете, ПОМЕНЬШЕ СЕРЬЕЗНОСТИ...

Лагерь – «это маленькая жизнь», или пять дней борьбы

Т. Шатилова

Едва развернув очередную записку,
они тотчас же мчались, как им
казалось,
в правильном направлении,
в поисках заветной пропажи...

Название, да и пролог данного эссе, может вполне себе сойти за прелюдию к какой-нибудь детективной истории или сценарию к остросюжетному «экшену» с неожиданной развязкой. На деле – это впечатление от игры, «подсмотренной» мною прошлым летом в одном из языковых центров нашего города. Точнее сказать, на тот момент, мне выпало удовольствие вести летний лагерь для детей, задача которого состояла в том, чтобы обогатить их багаж знаний английского языка через игру. И хотя соревнования проходили в рамках детских конкурсов, признаться честно, по накалу страстей в этой настоящей соревновательной гонке, это действо для меня ничуть не уступало увлекательному криминальному чтиву или кино со зрелищными спецэффектами, погонями и трюками.

Лагерь проводился в самый жаркий месяц года, в июле, каждому преподавателю досталось по одной смене, т.е. по 5 дней. Моя задача заключалась в том, чтобы подготовить программу лагеря так, чтобы это стало для детей незабываемым игровым приключением. Для меня это стало великолепной возможностью воплотить весь свой накопленный с детства, а также приобретенный за годы работы, игровой опыт. Мне всегда нравилось учиться и учить через игру. Благодаря неформальной обстановке, которую предполагает игровой ритм, легче запоминается информация, на усвоение которой обычно уходят недели, а то и месяцы. Мне в этом, смысле, крайне повезло с учителями английского языка. Их непринужденный метод обучения, во много определил выбор моей будущей профессии, точнее они сумели вызвать интерес и развить способность к языкам после чего выбор специальности стал самим собой разумеющимся. Игры росли в своей сложности по мере прохождения школьной программы. Так, сначала, мы на скорость в правильном порядке расставляли рассыпанный алфавит, затем из определенного количества букв, опять же на скорость, собирали слова, после, уже из длинного слова составляли короткие и т.д. Далее, мы уже могли на английском языке объяснить слово, так, чтобы остальные по буквам или целиком его угадывали. Эту по всем признакам игру «Поле чудес» мы нарекли «виселица», ведь параллельно разгадыванию слова, каждому участнику рисовалась виселица с правом назвать 10 неправильных букв, после чего участник выбывал из игры. Позже, нам уже хватало словарного запаса и сообразительности, чтобы играть в ассоциации, т.е. загадывать и угадывать по ассоциативным словам, задание усложнялось, если, к примеру, ассоциациями были только существительные или только глаголы. Но было крайне интересно и познавательно. Все эти игровые задания теперь составляют золотой фонд программы, которую я использую для обучения английскому языку, причем, как для детей, так и для взрослых.

Моя традиционная семейная игра с детства – это лото. Сначала, я наблюдала, как в неё часами играли мои родителями с приходившими к ним в гости друзьями. Это был способ

сплочения за разговорами и длительными посиделками. Ну, а позже я уже сама играла с родителями, бабушками, дедушками и своими друзьями. И хотя, эта настольная игра несколько поутратила свою актуальность, мы по сей день с удовольствием собираемся, чтобы в неё поиграть.

Безусловно, львиная доля моих детских игр, проходила на улице, особенно летом. Одной из самых популярных была игра «Чемодан». Один участник про себя проговаривает алфавит, другой его останавливает. Буква, на которой он остановился, становится буквой, на которую участники собирают чемодан, т.е. на одну букву называют вещи, которые в него можно положить. Участники выпадают из игры, по мере истощения словарного запаса на заданную букву. Выигрывает, соответственно тот, за кем остается последнее слово. В эту игру, мы, как правило, играли загораю на пляже, очень незаметно коротая достаточно утомительные приемы солнечных ванн.

Еще одной летней игровой традицией была игра в новус. Мы несколько лет подряд с семьей арендовали комнату на даче в Юрмале, именно там, я впервые познакомилась с этой игрой. Во дворе дома стоял старенький игровой стол для новуса и по вечерам за ним собирались все жильцы дачи. Потом такой же стол, стоял у меня в университете на факультете иностранных языков. Помню, как студенты спешили к нему на перемене, чтоб успеть занять очередь и сыграть хотя бы одну партию.

Это, пожалуй, основные вехи в моей игровой биографии, хотя было еще много других игр, не менее интересных и практикуемых по сей день. Именно этот арсенал позволяет мне сегодня превращать обычные учебные будни в полезные и увлекательные занятия, и, пожалуй, благодаря детским воспоминаниям о играх, я осмелилась на такую авантюру, как летний детский лагерь, где основа и ядро всей затеи заключалось в игре, а точнее в игровой подаче.

Итак, для того, чтобы сделать это летнее приключение разнообразным и ни на что не похожим, каждый день необходимо было посвятить определенному мероприятию, под которое придумывались конкурсы и квесты, с целью проработать конкретную тему или ситуации с соответствующим набором слов и фраз на английском языке. В итоге, зарабатывая очки в тех или иных состязаниях, участники, незаметно для себя закрепляли полученные ранее или осваивали новые навыки в английском языке. Программа соревнований была составлена таким образом, что часть конкурсов проводились в классе, большую же часть времени ребята были заняты на улице.

Итак, для того, чтобы вступить в борьбу, в первый день лагеря ребята должны были,делиться на две команды и выбрать капитана. Всего в лагере принимало участие 16 человек, т.е. по 8 человек на каждую команду. Первый же конкурс заключался в том, чтобы построить самый высокий и устойчивый мост. Участникам было роздано по 100 картонных кубиков, при скреплении которых можно соорудить любую фигуру. Неожиданно для всех, уже в первой игре, разгорелись нешуточные страсти. Участники строили, ломали, и вновь сооружали свои конструкции, изо всех сил стараясь превзойти команду-соперников. Помимо основной задачи конкурса, по его итогам выбирался капитан команды. Основным критерий отбора – грамотное руководство процессом и стратегически важные решения во время проведения конкурса. Далее, чтобы отправить корабль в долгожданное плавание, ему необходимо было дать имя, эмблему, а также задать курс правильным лозунгом. В результате, на свет появились две команды: “Big Dad” («Большой Папочка») и “The Champions” («Чемпионы»). Начало игры ознаменовалось тем, что участники нарисовали красочный логотип и придумали девиз, который олицетворял силу и сплоченность каждой из команд.

Далее, ребятам было объявлено, что вознаграждение за следующий конкурс хранится в ящике стола, ключ от которого, загадочным образом пропал. Командам предстояло на скоростную найти пропажу при помощи нескольких записок, в которых на английском языке была описана траектория пути, ведущего к цели. В случае правильного выполнения указаний, участники получали еще одно послание, в котором давались новые руководства к действию. Едва развернув очередную записку, они тотчас же мчались, как им казалось, в правильном направлении, в поисках заветной пропажи. Небольшое совещание на ходу и бегом на поиски клада. Это было, пожалуй, одно из самых захватывающих зрелищ за всё время лагеря. Одно неверное толкование инструкций, и ты сбился пути. С одной из команд так и случилось, причем в самом начале игры. То ли в спешке, то ли от переизбытка эмоций участники неправильно поняли задание и отправились совершенно в другую сторону. Их соперники же, не допустив не единой ошибки, пришли прямо к цели. Согласно последней полученной записке, ключ висел на одном из деревьев березовой рощи. Там его участники команды «Большой папочка» и обнаружили. В результате первая победа Big Dad, и первый приз – в ящике того самого стола, ключ от которого и был найден, победителей ждала пачка шоколадных конфет.

Помимо основной программы соревнований, ребята каждый день получали творческое домашнее задание в тему следующего дня. Так, поскольку темой второго дня лагеря была Рига и её достопримечательности, то заданием к этому дню было найти фотографию/сфотографировать или нарисовать любимое место в городе и приготовить о нем небольшой рассказ. Каждый следующий день начинался с проверки домашних заготовок, из которых вытекали условия для новых конкурсов. В итоге, по рассказу о своём любимом месте в Риге, ребята должны были угадать о какой достопримечательности идет речь. Далее, следовал слепой жребий. А именно, так как в этот день предполагалась поездка в центр Риги и посещение одного из её значимых объектов, ребятам предстояло определить, что, это будет за место. Перемешав названия своих любимых мест города, участники путем жребия вытягивали пункт назначения своей поездки. Им оказалась скульптура Бременских музыкантов в Старом городе.

Для поддержания состязательного тонуса игры, дорога на то или иное мероприятия в рамках лагеря сопровождалась проведением всевозможных словесных конкурсов, ребусов и головоломок, непосредственно в тему дня. Так по дороге в город, ребята на первую и последнюю букву алфавита называли предметы, которые можно встретить в городе. По условиям игры, побеждает команда, которая последняя назовет слово, проигрывает та, у которой заканчивается словарный запас на заданную тему.

В рамках экскурсии по городу проводились два конкурса фотографии: конкурс на фотографию наиболее интересных фрагментов города, а также конкурс на самое забавное и сумасшедшее коллективное фото. Последнее вызвало у ребят особый восторг и массу креатива. Итоги подводились уже по возвращению: командам необходимо было выбрать лучшее, на их взгляд, фото объекта, человека или предмета и приготовить небольшую презентацию. Победитель выбирался с учетом грамотности и содержательности её составления. Тут же проводилось голосование на лучшее коллективное фото. На сей раз, победа досталась «Чемпионам». Подводя итоги дня, ребятам было выдано следующее домашнее задание, а именно найти фотографию/сфотографировать или нарисовать любимое блюдо/продукт и написать о нём небольшой рассказ или историю.

Тема следующего дня обещала быть необычайно заманчивой и интересной, гастрономия. Командам предстоял поход в кафе и на базар. Чтобы немного разогреться по

дороге ребята собирали ланч-бокс, игра сродни «Чемодану», ребята на одну букву алфавита называли продукты, которые можно положить в ланч-бокс. Проигрывает команда у которой заканчивается словарный запас на данную букву.

В кафе задача команд состояла в том, чтобы правильно сделать заказ. Если заранее подготовленный официант в точности выполнял их пожелание, это означало, что участники справились с заданием. Далее участники должны были отправиться на базар. Там им необходимо было за 10 минут узнать наименования 10 продуктов и их стоимость и составить их список на английском языке. Победила команда, допустившая наименьшее количество орфографических ошибок. Следующий конкурс заключался в следующем: на асфальте мелом были написаны буквы. Задача команд состояла в том, чтобы на время расставить буквы в правильном порядке, чтобы получилось название продукта или блюда. По условиям конкурса, должна была победить команда, которая составила больше всех правильных слов. Победителем этого дня стали участники команды “Big Dad”.

Подчитав заработанные за день очки, довольные и немного уставшие, ребята отправились домой. На следующий день их ждало новое приключение – поход в зоопарк. В тему этого дня ребята должны были найти фотографию/сфотографировать или нарисовать любимое/свое животное и приготовить о нем небольшое описание. Проверка домашнего задания проходила, как всегда, в форме игры, на этот раз, поле чудес или колесо фортуны. Ребята по буквам угадывали названия любимых животных. По дороге в зоопарк участники также играли в игру, тут уже необходимо было угадать животное по описанию. Победила команда, угадавшая больше животных.

Но, пожалуй, самое интересное задание, ребятам было дано в зоопарке. Им необходимо было, на скорость, составить список обитающих в зоологическом саду животных, разделив его на 3 части, тех, кто живет на суше, в воде и летает. Оценивались знание животных на английском языке, правописание и то, насколько правильно была выбрана категория для того или иного животного.

Следующая на очереди игра была пантомима. По её условиям участникам нужно было как можно более правдоподобно изобразить животное, чтобы его соплеменники могли его угадать. Побеждала команда, угадавшая больше всего животных. И её стали “The Champions”. Градус эмоций в последних двух конкурсах бил все рекорды. Оно и понятно, ведь, помимо азарта, сопернического духа и необычайной воли к победе, за время проведения лагеря ребята ссорились, мирились, спорили, смеялись, расстраивались, в общем, проживали маленькую жизнь со всей её сопутствующей гаммой чувств.

Близился пятый день лагеря. В заключительный день наряду с обычной смекалкой, сообразительностью и сноровкой, ребятам необходимо было показать свою физическую форму. Участникам были уготовлены многочисленные эстафеты и игры на свежем воздухе: перетягивание каната, волейбол, игра «съедобное\несъедобное» с мячом и многое другое. Силы были на исходе, но участники сражались до последнего. Ведь близилось подведение итогов и объявление победителя по итогам 5 дней лагеря.

С небольшим отрывом победили участники команды «Большой папочка». На протяжении всего соревнования команды практически шли вровень по количеству очков. Это лишь доказывало страсть к игре и волю к победе. Помимо призов и подарков ребята получили, пожалуй, самое главное, впечатление, хорошее настроение и память от незабываемого приключения! Но, а мы с коллегами, полезный педагогический опыт и вдохновение для новых творческих идей!

Описание игры-квеста «Две короны» (авторы Я. Михайлов, Л. Корольчук)

Квест (англ. *quest*), или **приключенческая игра** (англ. *adventure game*) — один из основных жанров интерактивных игр, представляющий собой историю с главным героем. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира по подсказкам и запискам, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Цель игры:

1. Показать культурно-исторические связи между Россией и Латвией
2. Увидеть жизненный путь человека как проблематику темы «Психология переходов»
3. Подготовиться к экскурсионной поездке

Описание игры:

Игра «Две короны» состоит из нескольких этапов.

1. Участники делятся на две команды: команду «А» и команду «Е».
2. Каждая команда получает лист с загадками и ребусами. Команда «А» получает жёлтый лист-шифровку, а команда «Е» - зелёный. Участники должны разгадать ребусы и расшифровать слова, которые указывают на место, где спрятаны соответствующего цвета листочки с информацией о коронах.
3. После расшифровки слов каждая команда начинает искать свои листочки с ценной информацией о коронах. Команда «А» ищет спрятанные жёлтые листочки (10 шт.), а команда «Е» ищет зелёные листочки (10 шт.). Если участники случайно нашли листочки соперников, ни в коем случае нельзя их трогать. Листочки с ценной информацией спрятаны в двух пространствах: внутри здания (первые 5 мест, указанные в листе-шифровке) и на территории вокруг здания (6 – 10 слова, указанные в листе-шифровке).
4. Когда собраны все 10 листочков с информацией, каждой команде необходимо восстановить правильную последовательность истории.
5. После ознакомления с информацией и правильно выстроенной истории каждая команда выделяет одного представителя от группы, который интересно, эмоционально и увлекательно пересказывает полученную информацию как колоритную историю.
6. После того, как каждая команда рассказала свою историю, проводится конкурс по типу игры «Что? Где? Когда?» на проверку освоения изученного материала. Каждая команда отвечает на 10 вопросов по своей собранной истории. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Подведение итогов:

7. За каждое правильно выполненное задание команда получает 1 балл. Побеждает та команда, которая собрала большее количество баллов.

Лист-шифровка для команды «А»

1. Застеклённое помещение с деревянным каркасом для размещения растений.
2. Эта комната с 9 арками – расшифруйте этаж, на котором она находится. Чтобы расшифровать это слово нужно зачеркнуть все буквы, которые встречаются в строке два или более раз, и соединить оставшиеся буквы.
КЯШЕКЯМСМТЪЯМ
3. Это - неотапливаемое помещение на втором этаже, встроенное в здание и имеющее справа и слева стены.
4. Составьте два слова из этих букв
ТЛОРИХЛ
5. Святой источник, вода которого считается целебной. До начала XX века возле него совершали жертвоприношения, произносили клятвы, заключали брачные союзы. Этот волшебный источник можно найти в цокольной части здания.
6. Чтобы расшифровать это слово нужно зачеркнуть все буквы, которые встречаются в строке два или более раз, и соединить оставшиеся буквы.
МУПЗЕМРГЗОУЛАМ
7. Приспособление в виде доски или нескольких узких, сколоченных вместе, досок на стойках, чаще без спинки.
8. Дерево семейства буковых с плодами коричневого цвета в виде крупного ореха.
9. Про это дерево есть русская пословица, означающая близость родственных связей.
10. Сооружение для подачи воды под напором.

Лист-шифровка для команды «Е»

1. Составьте два слова из этих букв
ТЛОРИХЛ
2. Помещение на втором этаже, предназначенное для деятельности, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий.
3. Предметы, которые находятся в цокольной части здания, имеют геометрическую форму, образованную тремя отрезками, которые соединяют три точки, не лежащие на одной прямой.
4. Эта комната с 9 арками – расшифруйте этаж, на котором она находится. Чтобы расшифровать это слово нужно зачеркнуть все буквы, которые встречаются в строке два или более раз, и соединить оставшиеся буквы.
КЯШЕКЯМСМТЪЯМ
5. Застеклённое помещение с деревянным каркасом для размещения растений.
6. Чтобы расшифровать это слово нужно зачеркнуть следующие буквы СПКР и соединить оставшиеся буквы.
КРАСПТЕПЛСЬКЕР
7. Сказка С.Маршака о катастрофе, связанной с пожаром.
8. Твёрдая поверхность, предназначенная быть опорой ноге человека при перемещении в вертикальной плоскости.
9. Приспособление в виде доски или нескольких узких, сколоченных вместе, досок на стойках, чаще без спинки.
10. Чтобы расшифровать это слово нужно зачеркнуть все буквы, которые встречаются в строке два или более раз, и соединить оставшиеся буквы.
МУПЗЕМРГЗОУЛАМ

Ответы на шифровку команды «А»

1. Зимний сад 2. ШЕСТЬ 3. Лоджия 4. ХОЛЛ ТРИ 5. Колодец желаний 6. Пергола
7. Скамейка 8. Каштан 9. Яблоня 10. Фонтан

Ответы на шифровку команды «Е»

1.ХОЛЛ ТРИ 2. Игровая комната 3. Треугольные модули 4. ШЕСТЬ 5. Зимний сад 6. Ателье
7. Кошкин дом 8. Ступеньки 9. Скамейка 10. Пергола

10 фрагментов из истории об Анне Иоанновне (в правильной последовательности)

Анна Иоанновна была племянницей Петра I, одной из дочерей брата царя. Особой взбалмошной, некрасивой и необразованной. Говорят, от рождения она была барышней довольно острого ума, доброй, говорила на нескольких языках и была самой симпатичной из трех сестер. Но обстоятельства жизни сложились так, что она стала тем, кем стала.

Десятилетние ее правление известно в истории, как "бироновщина", а еще "прославилась" она свадьбой своих шутов в Ледяном доме.

Не смотря на все изъяны, особы царских кровей в девках недолго засиживаются. Правда, выдавали их замуж в основном по политическим мотивам. После окончания Северной войны Петр договорился с Речью Посполитой о том, что Эстляндия и Лифляндия перейдут к России, а Курляндия останется в прежнем статусе, то есть вассалом Речи Посполитой.

Но для того, чтобы и дальше контролировать ситуацию в Курляндском герцогстве, Петр решил выдать замуж одну из своих племянниц за курляндского герцога Фердинанда (Фердинанд согласился взять в жены некрасивую девицу для того, чтобы укрепить свое положение и заручиться поддержкой могущественного русского царя). Выбор пал на Анну, как самую симпатичную из трех некрасивых дочерей брата.

Свадьбу сыграли в ноябре. По случаю бракосочетания Анны пиры и торжества в Петербурге продолжались два месяца и, по обычаю Петра, не соблюдалось умеренности ни в еде, ни в винопитии. Вследствие таких излишеств новобрачный заболел, затем простудился. Не обратив внимания на простуду, 20 (9 по старому стилю) января 1711 года он выехал вместе с молодой женой из Петербурга в Митаву (Елгаву) - столицу Курляндского герцогства. Но по дороге герцог Фердинанд умер от лихорадки.

Анна рвалась вернуться в Петербург, но Петр отправил вдову в Митаву. Она была нужна ему там.

В Митаве местное общество встретило Анну в штыки. Анне приходилось на всем экономить и ждать дотаций от дяди. Анна заваливает Петра просьбами о возвращении, но Петр был непреклонен. Интересы государства превыше всего. Снова выйти замуж Анна тоже не могла. Кандидатуры ее потенциальных женихов не устраивали то Россию, то Польшу, вот и довольствовалась бедная вдова связями с фаворитами. В 1726 году к ней посватался знаменитый полководец Мориц Саксонский (внебрачный сын польского короля Августа II), но князем Александром Меншиковым, который сам намеревался стать герцогом Курляндским, был расстроен брак Анны Иоанновны с графом Морицем Саксонским из-за политических соображений. Вскоре ее фаворитом стал местный дворянин Эрнст-Иоганн Бюрен (Бирон).

Все изменилось в 1730 году, когда после смерти императора Петра II Анна возшла на престол. Верховный тайный совет по предложению князей Дмитрия Голицына и Василия Долгорукова избрал Анну Иоанновну, как старейшую в роде Романовых, на российский престол на условиях ограничения власти. Согласно доставленным в Митаву и подписанным 6 февраля (25 января по старому стилю) 1730 года "кондициям" или "пунктам", Анна Иоанновна должна была заботиться о распространении в России православия, обещала не вступать в брак, не назначать по своему усмотрению наследника престола и сохранить Верховный тайный совет. Без его согласия императрица не имела права объявлять войну и заключать мир, облагать своих подданных новыми налогами, повышать в чины служащих как в военной, так и в гражданской службе, раздавать придворные должности и производить государственные расходы.

26 (15 по старому стилю) февраля 1730 года Анна Иоанновна торжественно въехала в Москву, где на основании "кондиций" 1-2 марта (20-21 февраля по старому стилю) ей принесли присягу высшие сановники государства и генералитет.

Сторонники самодержавной власти императрицы, находившиеся в оппозиции Верховному тайному совету, в лице Андрея Остермана, Гавриила Головкина, архиепископа Феофана (Прокоповича), Петра Ягужинского, Антиоха Кантемира, а также большинства генералитета, офицеров гвардейских полков и дворянства, составили челобитную Анне Иоанновне со 166 подписями о восстановлении самодержавия, которую 6 марта (25 февраля по старому стилю) 1730 года подал князь Иван Трубецкой. Выслушав челобитную, Анна Иоанновна публично разорвала "кондиции", обвинив их составителей в обмане. 9 марта (28 февраля по старому стилю) со всех была взята новая присяга Анне Иоанновне как самодержавной императрице. Императрица была коронована в Москве 9 мая (28 апреля по старому стилю) 1730 года.

Таким образом, она ловко оставила с носом вельмож, пытавшихся ограничить ее в правах, сначала подписав, а потом перед самой коронацией порвав договор о конституционной монархии. Пообщавшись с русскими вельможами, Анна сделала вывод, что доверять можно только курляндским дворянам, а прежде всего Эрнсту Иоганну Бирону, который по сути и правил Россией все 10 лет царствования Анны Иоанновны. В ее правление в 1735-1739 годах состоялась война с Турцией, закончившаяся возвращением России Азова.

Сама Анна Иоанновна, выбравшись из курляндской нищеты, вела себя, как настоящий нувориш. Казённые деньги текли рекой на всевозможные увеселительные мероприятия и содержание двора, который в её правление вырос в несколько раз.

Особую страсть императрица питала к всевозможным карликам и горбунам, которые формировали штат её придворных шутов. Это увлечение многим казалось довольно странным, но спорить с Анной Иоанновной, разумеется, никто не решался.

Любимицей императрицы была шутиха-калмычка Авдотья Ивановна. Симпатизировала ей Анна Иоанновна, как считается, из-за чрезвычайно непрезентабельной внешности шутихи, на фоне которой сама императрица, не блиставшая красотой, смотрелась выигрышно.

Как-то в конце 1739 года Анна Иоанновна обратила внимание, что Авдотья Ивановна Буженинова (фамилию шутихе дала императрица в честь любимого блюда калмычки) загрустила. Поинтересовавшись, в чём дело, она узнала, что Авдотья Ивановна мечтает о замужестве. Калмычке в это время было около 30 лет, что по меркам XVIII века считалось возрастом весьма солидным.

Анна Иоанновна загорелась идеей выдать замуж любимицу и устроить по этому случаю грандиозное веселье.

Жениха императрица нашла быстро — на эту роль определили ещё одного придворного шута, Михаила Александровича Квасника. В отличие от калмычки Бужениновой, Квасник был родовитым дворянином, угодившим в страшную опалу. Михаил Александрович принадлежал к старшей ветви рода князей Голицыных, приходясь внуком Василию Голицыну, фавориту царевны Софьи. После поражения Софьи в борьбе за власть двухлетний Михаил Голицын вместе с дедом и отцом оказался в ссылке, из которой смог вернуться лишь после смерти Голицына-старшего в 1714 году.

После этого, казалось, жизнь Михаила Голицына пошла на лад. Он был послан Петром I учиться за границу, в Сорбонну. По возвращении поступил на военную службу, которую закончил в чине майора. В 1729 году, после смерти первой супруги, Михаил Голицын уезжает за границу, оставив в России двоих детей. Там он женится вторично и принимает католичество.

К смене веры Голицын отнёсся весьма легкомысленно, и в 1732 году с новой семьёй без опаски вернулся в Россию. Знакомые, узнав о переходе Михаила Голицына в католичество, приходили в ужас — новая императрица Анна Иоанновна считала подобное вероотступничество тяжелейшим преступлением. Михаилу Голицыну знакомые посоветовали «не высовываться», что он и сделал, тайно поселившись в московской Немецкой слободе.

Но мир не без «добрых людей» — на Михаила Голицына донесли, и вскоре он предстал перед судом разгневанной Анны Иоанновны. Выбор у князя Голицына был невелик — плаха или бесчестье. Михаил Александрович выбрал бесчестье. Жёну-католичку отправили в ссылку, а его самого, вновь крестив в православие, определили на роль придворного шута. Голицын стал шестым шутом Анны Иоанновны и, как и другие пять, имел персональное лукошко, в котором должен был высиживать яйца. Во время пиров ему предписывалось разливать и подавать гостям квас, откуда и появилось его новое прозвище-фамилия — Квасник.

Морально сломленный и раздавленный Квасник, который, по мнению некоторых современников, от всего с ним происшедшего подвинулся рассудком, разумеется, противиться женитьбе на «девице Бужениновой» никак не мог.

Императрица взялась за дело с размахом, создав специальную «Маскарадную комиссию», которой предстояло готовить торжества. На свадьбу приказано было денег не жалеть. Решено было устроить торжества в специально построенном Ледяном доме, похожем на те, что возводились ещё при Петре Великом, но со значительно большим размахом. Замыслу способствовала погода — зима 1739/40 годов была очень суровой, температура постоянно держалась ниже 30 градусов мороза.

Но и этого Анне Иоанновне показалось мало. К торжеству было приказано привести по два представителя всех племён и народов, проживавших в России, в национальных одеждах и с национальными инструментами. Таких к началу февраля 1740 года в Петербурге собралось 300 человек.

Сами торжества состоялись в феврале 1740 года. Во главе «свадебного поезда» ехали молодожёны, размещённые в железной клетке, поставленной на слона. Вслед за ними ехали представители малых и больших народностей России, кто на верблюдах, кто на оленях, кто на волах, а кто-то и на собаках...

После венчания в церкви состоялось пиршество и танцы. Анна Иоанновна пребывала в отличном расположении духа, довольная реализацией собственной задумки.

После бала Квасника и Буженинову отвезли в Ледяной дом и после церемоний уложили на ледяную постель, приставив караул, дабы новобрачные до утра не вздумали сбежать со своего роскошного ложа. А повод сбежать был — мало кому захочется провести ночь, лёжа на куске льда в сорокаградусный мороз, от которого не спасают никакие горящие ледяные поленья.

Утром полуживых шутов наконец выпустили из дома, который вполне мог стать для них склепом.

На Руси испокон веков любили гулять с размахом, не считая средств, чем частенько удивляли иностранцев. Однако «свадьба в Ледяном доме» на сей раз поразила не только иностранцев, но и самих россиян. Затрата столь громадных средств и усилий на столь ничтожную цель возмутила многих. Затею Анны Иоанновны называли «позорищем», а издевательство над Квасником и Бужениновой сочли унижительным даже по меркам того далеко не нежного времени.

Разумеется, это глухое роптание мало волновало Анну Иоанновну, но вышло так, что «шутовская свадьба» стала последним заметным событием её правления.

Ледяной дом, благодаря морозам, простоял до конца марта 1740 года, а затем начал постепенно таять и исчез естественным путём в апреле.

В октябре 1740 года Анна Иоанновна скончалась, назначив преемником Иоанна Антоновича, сына своей племянницы Анны Леопольдовны.

10 фрагментов из истории о Екатерине I (в правильной последовательности)

Ма́рта Самуиловна Скавро́нская (в браке *Крузе*) после принятия православия *Екатери́на Алексе́евна Миха́йлова* (*Екатерина I*) родилась на территории современной Латвии, в исторической области Видземе, входившей на рубеже XVII—XVIII веков в состав шведской Ливонии, в семье латышского крестьянина родом из окрестностей Кегумса.

Родители Марты умерли от чумы в 1684 году, и её дядя отдал девочку в дом лютеранского пастора Эрнста Глюка, известного своим переводом Библии на латышский язык (после взятия Мариенбурга русскими войсками Глюк, как учёный человек, был взят на русскую службу, основал первую гимназию в Москве, преподавал языки и писал стихи по-русски). Марта использовалась в доме как служанка.

В возрасте 17 лет Марту выдали замуж за шведского драгуна по имени Иоганн Крузе (Johan Cruse), как раз накануне русского наступления на Мариенбург. Через день или два после свадьбы трубач Иоганн со своим полком отбыл на войну и пропал без вести.

25 августа 1702 года во время Северной войны армия русского фельдмаршала Шереметева, ведущая боевые действия против шведов в Ливонии, взяла шведскую крепость Мариенбург (ныне Алуksне, Латвия). Шереметев, пользуясь уходом основной шведской армии в Польшу, подверг край беспощадному разорению.

В Мариенбурге Шереметев захватил 400 жителей. Когда пастор Глюк в сопровождении своей челяди пришёл ходатайствовать о судьбе жителей, Шереметев приметил служанку Марту Крузе и силой взял её к себе в любовницы.

Через короткое время примерно в августе 1703 года её покровителем стал князь Меншиков, друг и соратник Петра I. Так рассказывает француз Франц Вильбуа, находившийся на русской службе во флоте с 1698 года и женатый на дочке пастора Глюка. Меншиков, забрав Марту у пожилого фельдмаршала несколько месяцев спустя, сильно рассорился с Шереметевым.

Осенью 1703, в один из своих регулярных приездов к Меншикову в Петербург, Пётр I встретил Марту и вскоре сделал её своей любовницей, называя в письмах Катериной Василевской (возможно, по фамилии её тётки). Франц Вильбуа передаёт их первую встречу так: *«Так обстояли дела, когда царь, проезжая на почтовых из Петербурга, который назывался тогда Ниеншанцем, или Нотебургом, в Ливонию, чтобы ехать дальше, остановился у своего фаворита Меншикова, где и заметил Екатерину в числе слуг, которые прислуживали за столом. Он спросил, откуда она и как тот её приобрел. И, поговорив тихо на ухо с этим фаворитом, который ответил ему лишь кивком головы, он долго смотрел на Екатерину и, поддразнивая её, сказал, что она умная, а закончил свою шутливую речь тем, что велел ей, когда она пойдет спать, отнести свечу в его комнату. Это был приказ, сказанный в шутовском тоне, но не терпящий никаких возражений. Меншиков принял это как*

должное, и красавица, преданная своему хозяину, провела ночь в комнате царя... На следующий день царь уезжал утром, чтобы продолжить свой путь. Он возвратил своему фавориту то, что тот ему одолжил. Об удовлетворении царя, которое он получил от своей ночной беседы с Екатериной, нельзя судить по той щедрости, которую он проявил. Она ограничилась лишь одним дукатом, что равно по стоимости половине одного луидора (10 франков), который он сунул по-военному ей в руку при расставании».

В 1704 Катерина родила первенца, названного Петром; в следующем году — Павла (вскоре оба умерли).

В 1705 Пётр отправил Катерину в подмосковное село Преображенское, в дом своей сестры царевны Натальи Алексеевны, где Катерина Василевская выучилась русской грамоте, а, кроме того, сдружилась с семьёй Меншикова.

Когда Катерина крестилась в православие (1707 или 1708), то сменила имя на Екатерину Алексеевну Михайлову, поскольку крёстным отцом её был царевич Алексей Петрович, а фамилию Михайлов использовал сам Пётр I, если желал остаться инкогнито.

Ещё до законного замужества за Петром Катерина родила дочерей Анну и Елизавету. Катерина одна могла совладать с царём в его припадках гнева, умела лаской и терпеливым вниманием успокоить приступы судорожной головной боли Петра. По мемуарам Бассевича:

«Звук голоса Катерины успокаивал Петра; потом она сажала его и брала, лаская, за голову, которую слегка почёсывала. Это производило на него магическое действие, он засыпал в несколько минут. Чтоб не нарушать его сна, она держала его голову на своей груди, сидя неподвижно в продолжение двух или трёх часов. После того он просыпался совершенно свежим и бодрым».

Весной 1711 года Пётр, привязавшись к обаятельной и лёгкой нравом бывшей служанке, повелел считать Екатерину своей женой и взял её в несчастливый для русской армии Прутский поход. Датский посланник Юст Юль со слов царевен (племянниц Петра I) так записал эту историю:

«Вечером незадолго перед своим отъездом царь позвал их, сестру свою Наталью Алексеевну в один дом в Преображенскую слободу. Там он взял за руку и поставил перед ними свою любовницу Екатерину Алексеевну. На будущее, сказал царь, они должны считать её законною его женой и русскою царицей. Так как сейчас ввиду безотлагательной необходимости ехать в армию он обвенчаться с нею не может, то увозит её с собою, чтобы совершить это при случае в более свободное время. При этом царь дал понять, что если он умрёт прежде, чем успеет жениться, то всё же после его смерти они должны будут смотреть на неё как на законную его супругу. После этого все они поздравили (Екатерины Алексеевну) и поцеловали у неё руку».

В Молдавии в июле 1711 года 190 тысяч турок и крымских татар прижали 38-тысячную русскую армию к реке, полностью окружив многочисленной конницей. Екатерина отправилась в дальний поход, будучи на 7-м месяце беременности. По широко известной легенде она сняла все свои украшения, чтобы отдать их на подкуп турецкому командующему. Пётр I смог заключить Прутский мир и, пожертвовав русскими завоеваниями на юге, вывести армию из окружения.

Официальное венчание Петра I с Екатериной Алексеевной состоялось 19 февраля 1712 в церкви Исаакия Далматского в Петербурге. В 1713 году Пётр I в честь достойного поведения своей супруги во время неудачного для него Прутского похода учредил орден Святой Екатерины и лично возложил знаки ордена на жену 24 ноября 1714 года. Первоначально он назывался орденом Освобождения и предназначался только Екатерине. О заслугах Екатерины во время Прутского похода вспомнил Пётр I в своем манифесте о коронации супруги от 15 ноября 1723 года:

«Наша любезнейшая супруга государыня императрица Екатерина великою помощницею была, и не тобою в сем, но и во многих воинских действиях, отложив немочь женскую, волею с нами присутствовала и елико возможно помогала, а наипаче в Прутской кампании с турки, почитай отчаянном времени, как мужески, а не женски поступала, о том ведомо всей нашей армии...»

В личных письмах царь проявлял необычную для него нежность к супруге: *«Катеринушка, друг мой, здравствуй! Я слышу, что ты скучаешь, а и мне не безскучно ...»*. Екатерина Алексеевна родила мужу 11 детей, но почти все они умерли в детстве, кроме Анны и Елизаветы. Елизавета позже стала императрицей (правила в 1741—1762), а прямые потомки Анны правили Россией после смерти Елизаветы, с 1762 по 1917.

Иностранцы, с вниманием следившие за русским двором, отмечают привязанность царя к супруге. Бассевич пишет про их отношения в 1721 году:

«Он любил видеть её всюду. Не было военного смотра, спуска корабля, церемонии или праздника, при которых бы она не являлась... Екатерина, уверенная в сердце своего супруга, смеялась над его частыми любовными приключениями, как Ливия над интрижками Августа; но зато и он, рассказывая ей об них, всегда оканчивал словами: ничто не может сравниться с тобою.»

Осенью 1724 Пётр I заподозрил императрицу в супружеской неверности с её камергером Монсом, которого казнил по другому поводу. Голову казненного царь принес Екатерине на подносе. Он перестал с ней говорить, доступ к нему был ей запрещён. Только раз, по просьбе его дочери Елизаветы Пётр согласился отобедать с Екатериной, бывшей его неразлучной подругой в течение 20 лет. Только при смерти Пётр примирился с женой. В январе 1725 Екатерина проводила всё время у постели умирающего государя, он скончался на её руках.

Вопросы про Анну Иоанновну

1. Кем приходилась Анна Иоанновна Петру I? (племянницей)
2. Почему её заставили выйти замуж за герцога Фердинанда?
3. Как сейчас называется город Митава? (Елгава)
4. Кто расстроил брак Анны Иоанновны с графом Морицем Саксонским? (князь Александр Меншиков)
5. После смерти какого императора Анна Иоанновна взошла на престол? (Петр II)
6. Почему она согласилась на все условия и подписала все «кондиции», лишь бы только стать императрицей?
7. Кто стал фаворитом Анны Иоанновны? (Эрнст Иоганн Бирон)
8. Почему любимицей императрицы была шутиха-калмычка Авдотья Ивановна?
9. Кто такой Михаил Квасник, и как он стал им? (Михаил Голицын)
10. Для чего был построен Ледяной дом? (для свадьбы шутов Квасника и Бужениновой)

Вопросы про Екатерину I

1. Какое настоящее имя Екатерины I? (Марта Скавронская)
2. Как сейчас называется город Мариенбург? (Алуксне)
3. Какие события происходили в мире в 1702 г., которые предопределили встречу Марты с фельдмаршалом Шереметевым и всю её дальнейшую судьбу? (Северная война)
4. Почему фельдмаршал Шереметев хвастался перед царём своей жестокостью и беспощадным разорением Мариенбурга?
5. У кого Пётр I приметил Марту? (Меншиков)
6. Почему Пётр I приблизил к себе девушку-служанку и вскоре сделал её своей женой?
7. Какую фамилию брал себе Пётр I, если желал остаться инкогнито? (Михайлов)
8. Как назывался несчастливый для русской армии поход? (Прутский)
9. Какой орден учредил Пётр I после этого похода и почему? (Орден Святой Екатерины)
10. Сколько детей родила Екатерина Петру I? (11)

Описание коммуникативных игр «на скорую руку» (предложение от Л. Мейере и Л. Корольчук)

МЕТАГРАММЫ

Метаграммами какого-либо слова называются слова, которые можно получить, изменяя одну из букв. Например, изменяя в слове **бок** первую букву, получаем его метаграммы: док, ток, рок, сок. При изменении второй буквы образуются слова: бак, бук, бык. Наконец, при замене последней буквы, слово **бок** можно превратить в слова: бор, бой, боб, бот.

К словам **дом** и **кора** можно подобрать по девять метаграмм (имен существительных). Попробуйте это сделать.

Найдите одиннадцать метаграмм слова **кочка**.

Каждую такую задачу можно решать и в одиночку и на соревнование с товарищами: кто скорее напишет все метаграммы.

Выберите какое-либо слово (существительное) из трёх, четырех или пяти букв и в течение пяти минут подберите его метаграммы. Кто напишет наибольшее число слов, тот и выиграет.

Сначала воспользуйтесь для этой игры словами: кот, род, пар, гром, роза, пара, балка, ласка; потом сами подыщите слова с большим числом метаграмм.

ЧЕТВЕРКИ

Участники игры выбирают какое-либо слово (существительное) из четырех букв. Каждый записывает его у себя на бумаге, а затем пишет одно под другим четыре таких слова, чтобы из первых букв этих слов образовалось слово, выбранное перед началом игры. Во всех словах должно быть по четыре буквы.

Выигрывает тот, кто в течение десяти минут составит наибольшее число таких «четверок».

Например, для начала взято слово «рука»:

рука	река	роща	роза
указ	урна	убор	узор
клин	корм	куст	кума
арка	арба	арфа	араб

СКВОЗНАЯ БУКВА

Играющие уговариваются, какую букву считать сквозной. Затем каждый пишет одно под другим слова (существительные) из пяти букв. В каждом слове сквозная буква должна быть на третьем месте.

Игра продолжается 5—10 минут. У кого окажется наибольшее число слов, тот и выигрывает.

Можно писать слова из семи букв и четвертую считать сквозной. При таком условии игра становится значительно сложнее. Примеры:

санки	корабль	щенок	саранча
ванна	барабан	пенка	лопатка
конек	вязанка	лента	каравай
банка	пяточок	веник	барашек
тонна	таракан	гонка	лунатик

СХОДСТВО И ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ

Участники игры под диктовку ведущего записывают десять слов, а потом к каждому слову подбирают еще два: одно — схожее с ним по смыслу, другое — противоположное ему. Игра заканчивается после того, как половина ее участников отдадут ведущему готовые списки.

Выигрывает тот, от кого в первую очередь будет получен правильный и полный список.

Если игра затягивается, ведущий ограничивает время десятью минутами. По истечении этого времени все играющие передают ведущему свои списки. У кого окажется наибольшее число правильно подобранных слов, тот и выходит победителем.

Определяя результат игры, ведущий должен принимать во внимание, что к тому или другому слову можно подобрать несколько слов, схожих по смыслу с ним или ему противоположных.

Для того, чтобы легче было проверять списки, обычно пишут схожие по смыслу слова слева от продиктованных ведущим, а противоположные — справа.

Вот два примерных списка:

мощный	сильный	слабый
пустой	порожний	полный
мрак	темнота	свет
торопиться	спешить	медлить
горячий	пылкий	спокойный
старина	древность	современность
жара	зной	холод, прохлада.
скорбь	горе	радость
зрелый	спелый	зеленый
честь	доблесть	позор
молодой	юный	старый
раздор	ссора	примирение
скорый	быстрый	медленный
хворый	больной	здоровый
храбрый	смелый	трусливый
смешной	комический	серьезный
замкнутый	скрытный	откровенный

Можно упростить игру: к записанным под диктовку словам подбирать только схожие с ними по смыслу или только противоположные им.

путь	дорога	волнение	покой
влажный	сырой	щедрость	скупость
печаль	грусть	сумерки	рассвет
лодырь	лентяй	внимательный	рассеянный
стежка	тропинка	порядок	анархия
буерак	овраг	изящный	грубый
буря	вихрь	красота	безобразие
одаренный	талантливый	солёный	пресный
месяц	луна	полярный	тропический

ОТГАДЫВАНИЕ СЛОВ

Играют двое. Каждый загадывает слово (существительное) из восьми различных букв, записывает его на листке бумаги, который и кладет возле себя на стол, повернув чистой стороной вверх.

После этого на одном листке бумаги играющие чертят по восемь клеточек. Задача каждого играющего - отгадать слово, которое записано «противником».

Слова отгадываются так.—По очереди играющие называют по одной букве. Назвав букву, надо сейчас же записать ее под своими клеточками.

Если буква, названная «противником», есть в слове, которое загадал играющий, то он пишет ее в одной из своих клеточек, на том месте, которое эта буква занимает в слове.

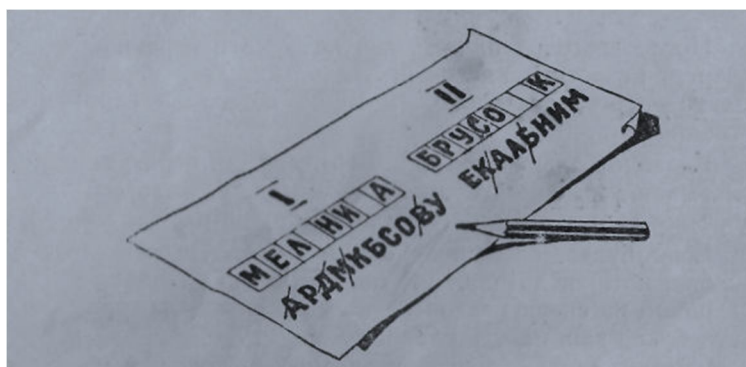
В том случае, когда играющий назовет и напишет под своими клеточками такую букву, которой нет в слове «противника», то он зачеркивает ее.

Число написанных под клеточками букв показывает, сколько ходов сделал играющий; сколько из них сделано впустую, можно сказать, сосчитав зачеркнутые буквы.

После того, как «противник» впишет в свои клетки несколько букв, можно попытаться угадать, какое слово он записал на листке бумаги в начале игры.

Однако играющие должны делать это осторожно: если скажешь слово, да не то, которое загадано, значит, проиграл. Когда один играющий отгадает слово, другой продолжает делать ходы до тех пор, пока не добьется такого же результата.

Выигрывает тот, кто отгадает слово, загаданное «противником», после меньшего числа ходов. Победителю засчитывается столько очков, на сколько ходов он сделал меньше, чем его «противник».



На рисунке наглядно показана запись игры. Первый загадал слово «мельница»; второй отгадал его, сделав восемь ходов, из которых только два пропали даром.

Первый играющий отгадал слово «брусочек», загаданное «противником», только после десяти ходов и при этом четыре раза назвал буквы, которые пришлось зачеркнуть, как ненужные. Победил второй, выиграв два очка.

Не всегда сразу подберешь слово, которое можно было бы загадать, так как ни одна из восьми букв, составляющих его, не должна повторяться.

Вот примерный список слов для этой игры:

гармония	валежник	верность	затейник
брусника	пристань	кормилец	лестница
галченок	стрекоза	зверство	гвоздика
землянка	небылица	праздник	заложник
писатель	соперник	гусеница	зернышко

ГЛАСНЫЕ БУКВЫ

Задача каждого играющего — написать 10 слов, в которых возможно большее число раз повторяется гласная буква, выбранная по общему уговору до начала игры. Никаких других гласных букв этих словах быть не должно.

Когда один из участников игры напишет десять слов, все перестают писать и по очереди читают слова, причем подсчитывается число гласных букв.

Играющему записывают по два очка за каждую гласную букву в слове, которое не повторяется у других участников игры, и по одному очку, если слово повторяется.

Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число очков.

Если для игры выбрана буква О, то можно, примерно, написать десять таких слов: обороноспособность, молоко, оборот, долото, обмолот, водоворот, покорность, колокол, носорог, водоросль.

В этой игре наиболее применимы буквы а, о, и, е (е и ё принимаются за одинаковые буквы). При выборе других гласных букв игра становится очень сложной и менее интересной.

КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ

Участники игры сообща выбирают два слова; от одного из них надо перейти к другому, написав между ними ряд таких слов, чтобы каждое следующее слово начиналось двумя последними буквами предыдущего.

Кто сумеет сделать такой переход кратчайшим путём, то есть написав наименьшее число промежуточных слов, тот и выигрывает.

Предположим, что для начала выбраны слова: «город» и «троллейбус». Можно написать, примерно, такой ряд слов: город — одежда — давка — касса — сажа — жаба — базар — арбитр — троллейбус.

Играющие могут условиться, что, начав ряд каким-либо словом, они снова возвратятся к нему. Например: ваза — закройщик — икра — рана — нажива — ваза.

ЦЕПОЧКА СЛОВ

Участники игры садятся по кругу; в порядке очереди обращаясь друг к другу, они говорят по одному слову. Слова связываются между собой в «цепочку»: каждое следующее начинается с последней буквы предыдущего. Например: зима — армяк — кочегар — разбег — гриб — берег — горчица и так далее.

Сказав слово, надо быстро сосчитать: «раз, два, три». Если за это время сосед не подберет подходящего слова, то он выходит из игры. Исключается из игры и тот, кто повторит уже сказанное кем-нибудь слово. Однако в таких случаях «цепочка» не обрывается: следующее «звено» — слово — должен немедленно вставить очередной играющий.

Постепенно число участников игры уменьшается. Наконец, остается один, которого и считают победителем.

В этой игре можно связывать в «цепочку» не только слова, выбираемые произвольно, но также и названия городов, животных, птиц, растений; при этом, если слово кончается мягким знаком или буквами й, ы, то следующее слово должно начинаться с предпоследней буквы. Например: Свердловск — Казань — Нижний Тагил — Ленинград — Дзержинск — Кустана(й) — Архангельск — Краснодар — Ромн(ы) — Николаев и т. д.

Можно изменить игру, называя не только города, но также реки, озера, моря, острова и полуострова. При этом надо условиться, что все названия должны начинаться с одной и той же буквы, которую сообща наметят участники игры.

Заранее следует уговориться, будут ли подбираться названия в пределах географии мира или только России.

Если, скажем, играющие наметили букву В и решили ограничиться географией России, то можно назвать, примерно, такой ряд: Воронеж— Волга — Великие Луки — Вайгач — Вологда и т.д.

Игра приобретает литературное содержание, если подбираются названия художественных произведений, фамилии героев и авторов.

НАШИ ГОРОДА

Задача каждого участника игры — написать названия нескольких российских городов и расположить их одно под другим в таком порядке, при котором из первых букв составилось бы название города, заранее выбранное сообща всеми играющими.

Когда один из участников игры выполнит эту задачу, все перестают писать и по очереди читают свои списки. Повторяющиеся названия вычеркивают. Выигрывает тот, у кого в списке остается наибольшее число городов.

Предположим, играющие выбрали город Петрозаводск. В таком случае можно назвать следующие города:

Пятигорск — Елец — Тихвин — Рославль — Орша — Зарайск — Акмолинск — Вязьма — Орел — Двинск — Сарапул — Кострома.

ЗА СТОЛОМ

Ведущий называет какую-либо букву. Каждый участник игры старается возможно быстрее написать 30 слов (имен существительных), начинающихся с названной буквы. Кто сделает это раньше других, тот и выигрывает.

Играющие пишут в течение пяти или десяти минут фамилии поэтов, писателей, художников, музыкантов и актеров, начинающиеся с буквы, которую назовёт ведущий. Выигрывает тот, кто напишет наибольшее число фамилий, не встречающихся у других играющих.

Начиная с одной и той же буквы, каждый участник игры должен написать 10 слов, имеющих следующие значения:

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. Страна, государство. | 6. Художник, скульптор |
| 2. Город. | 7. Орудие производства, инструмент |
| 3. Река, озеро, море. | 8. Дикое или домашнее животное |
| 4. Писатель, поэт. | 9. Птица. |
| 5. Композитор, дирижер, музыкант-исполнитель. | 10. Растение. |

Вычеркиваются все слова, встречающиеся у нескольких играющих. Первое место занимает тот, у кого останется наибольшее число слов.

Ведущий называет какой-либо корень, от которого образовываешь большое количество слов. Соревнуясь между собой, играющие пишут любые слова от этого корня, изменяя приставки и окончания. Например: ХОД, сХОДка, ХОДок, приХОДить, заХОДить, наХОДка, восХОД, ХОДатайство, превосХОДство...

Кто больше напишет слов за пять или десять минут?

Ведущий говорит какое-либо слово, состоящее не менее, чем из 7 букв.

Участники игры записывают его сначала сверху вниз, потом снизу вверх. После этого каждый играющий должен возможно скорее заполнить в строчках пустые места между первыми и последними буквами так, чтобы получились слова (существительные), имеющие не менее двух слогов.

Когда один играющий заполнит все строки, остальные перестают писать. Слова, повторяющиеся у нескольких человек, вычеркиваются. У кого останется наибольшее число слов, тот выигрывает.

Т	р
Р	о
А	т
К	к
Т	а
О	р
Р	т

Топор
Ремесло
Артист
Котёнок
Трава
Оратор
ропот

На каждую букву слова, выбранного ведущим, участники игры пишут по пять слов (имён существительных), например:

Л	И	С	Т	О	К
Лиса	Исток	Сапёр	Тополь	Озеро	Клапан
Лампа	Индюк	Серебро	Тетерев	Очки	Кисть
Лиман	Ирис	Судак	Тропик	Ограда	Кашевар
Лагерь	Индеец	Служба	Трепет	Осётр	Колодезь
Лубок	Изделие	Сено	Туман	Остаток	Кипарис

Чтобы занять первое место, надо написать слова раньше других играющих.

Можно усложнить игру, условившись писать слова, состоящие не меньше, чем из трех слогов, или только названия городов, заглавия литературных произведений и т. п.

КРОКОДИЛ

Вначале нужно разбиться на две равных команды. После этого игроки одной команды задумывают слово и выбирают игрока из команды соперников, которому по секрету и сообщают это слово. После этого игрок возвращается к своей команде и пытается показать слово.

При этом ему **разрешается**:

- использовать жесты и мимику, пляски, прыжки и ужимки;
- принимать любые позы;
- показывать слово целиком или по частям;
- кивать или мотать головой: «да» и «нет»

НО запрещается

- писать и рисовать;
- произносить слоги и буквы (даже без звука, одними губами);

Тем временем его команда старается понять задуманное и высказывает предположения. Игра идёт до тех пор, пока команда не угадает загаданное или не «сдастся». Можно договориться об ограничениях по времени на угадывание. После этого команды меняются местами. В следующий раз выбирается другой игрок.

В зависимости от возраста, образования, артистического и интеллектуального уровня игроков слова могут быть простыми, очень простыми, сложными или вообще абстрактными. По взаимной договорённости команды могут загадывать как одиночные слова, так и словосочетания, имена собственные, фразы и даже поговорки.

Вот список из нескольких примеров (только на букву А) **сложных слов** для игры **Крокодил**. Они помогут вам «засыпать» даже самых опытных игроков: *абориген, абракадабра, абстракция, авантюра, аврал, агитация, агрегат, адмиралтейство, адресат, азы, алиби, аллегория, альтруизм, альянс, амбиции, амёба, аморфность и т.д.*

СКАЖИ ИНАЧЕ!

Это игра похожа на игру Крокодил, только её вербальный аналог.

Вначале нужно разбиться на две равных команды. После этого игроки одной команды задумывают слово и выбирают игрока из команды соперников, которому по секрету и сообщают это слово. После этого игрок возвращается к своей команде и пытается объяснить слово.

При этом ему **разрешается** описывать слово любым образом.

Но **нельзя** использовать жесты, показывать на этот предмет (если он находится в поле зрения). Также **запрещается** употреблять слова, содержащиеся в ответе или однокоренные слова. Например, дано словосочетание «Природный газ», нельзя использовать в объяснении слова «природа» или же «газовый». Если игрок нарушил правила и назвал однокоренное слово, то отгаданное слово команде не засчитывается. Задача другой команды следить за соблюдением правил.

Тем временем его команда старается отгадать слово. Игра идёт до тех пор, пока команда не угадает загаданное слово или не «сдастся». Можно договориться об ограничениях по времени на угадывание (обычно 1 минута). После этого команды меняются местами. В следующий раз выбирается другой игрок.

В зависимости от возраста, образования, артистического и интеллектуального уровня игроков слова могут быть простыми, очень простыми, сложными или вообще абстрактными. По взаимной договорённости команды могут загадывать как одиночные слова, так и словосочетания, имена собственные, фразы и даже поговорки.

НАБОРЩИК

Необходимые предметы: бумага и карандаши (или ручки)

В эту игру можно играть всей семьей, с друзьями. Выбираем длинное слово, пишем его сверху на каждом листочке, и потом из букв этого слова составляем короткие слова. Удобнее выписывать слова столбиками — из 4 букв, из 5 букв, из 6 букв, из 7 и более. Как правило, играют на время — 10 или 15 минут. После игры каждый зачитывает свой список получившихся слов.

Есть несколько вариантов подсчета очков. Можно вычеркивать все слова, которые встретились больше, чем у одного. А можно считать и хитрее: если слово написали в свои

списки все игроки, то все это слово вычеркивают, если слово встретилось у всех, кроме одного, — то индекс 1, если у всех, кроме двоих, — индекс 2, и потом умножают число букв на индекс при слове — и получают суммы. Таким образом учитываются и те, кто придумывает мало редких слов, и те, кто пишет много частых слов.

Например, возьмем слово "Ромашка".

Выписывать будем, как и в других словесных играх, только существительные в именительном падеже, в единственном числе и договоримся, что слова в 2–3 буквы мы не берем (в примере выписаны, разумеется, далеко не все слова — это скорее просто образец удобной записи игры).

Итак, РОМАШКА...

3	4	5	6-7
КОМ	аРКа	МОШКа	КОШМаР
РОМ	КОРа	КОРМа	МОШКаРа
МОР	КОМа	КОМаР	
РОК	КаШа	РаМКа	
ШОК	МРаК	МаРКа	

КАРКАС

Необходимые предметы: бумага и карандаши (или ручки)

Раньше люди записывали не все буквы слова, а только согласные, и до сих пор есть языки, в которых согласные буквы пишут, а гласные иногда пишут сверху, а иногда — и вовсе пропускают. Сколькими способами можно бы было прочитать слово БР, если бы в русском языке тоже писали только согласные. (Бор, бур, бар, убор, буря, бра, Боря, бюро.)

Игра заключается в том, чтобы взять любой каркас и придумать (и записать) как можно больше слов, где эти согласные встречаются именно в такой последовательности. Можно добавлять к каркасу буквы спереди, сзади, в середине.

Например, каркас — СЛ:

- СЛон
- СоЛЬ
- СеЛо
- СаЛо
- Слово
- Словарь
- УСЛовие
- ПоСеЛок
- ПоСоЛ
- СаЛют
- Следы
- СиЛа

Каркас может состоять и из гласных, например ООО:

- МОлОкО
- МОлОтОк
- ЗОлОтО
- ОлОво
- КОрОлевство

ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ РИСОВАНИЕ

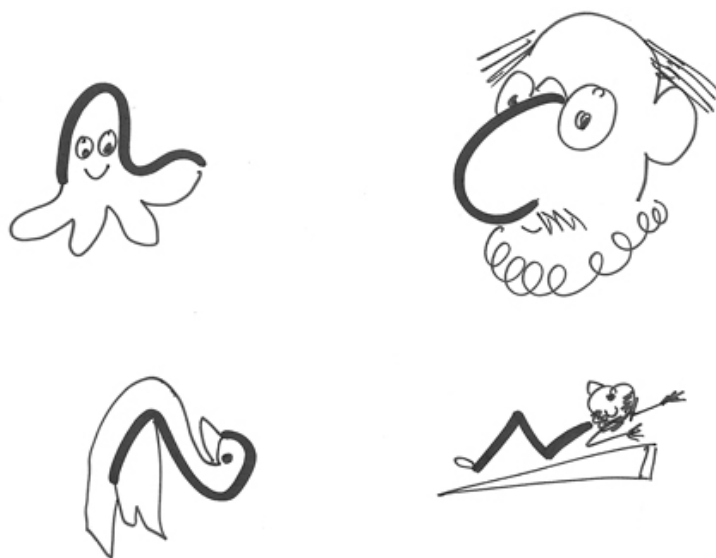
Необходимые предметы: бумага и карандаш (или ручка)

Половинки

Каждый игрок задумывает картинку, но рисует ее не всю, а только половинку. Потом игроки обмениваются листами и дорисовывают. Иногда получаются очень смешные картинки, например, один хотел нарисовать очки, и на его листе были два кружочка, а из них были созданы вишенки или колеса машины.

Дорисовки

Каждый рисует на листе какую-нибудь закорючку, потом все меняются листочками и другим цветом дорисовывают картинку так, чтобы получилось что-то осмысленное.



ВИСЕЛИЦА

Необходимые предметы: бумага и карандаш (или ручка)

Описание игры

Виселица – игра на бумаге для двух человек.

Один из игроков загадывает слово — пишет на бумаге первую и последнюю букву слова и отмечает места для остальных букв черточками (существует также вариант, когда изначально все буквы слова неизвестны). Также рисуется виселица с петлёй.

Слово должно быть именем существительным, нарицательным в именительном падеже единственного числа, либо множественного числа при отсутствии у слова формы единственного числа.

Второй игрок предлагает букву, которая может входить в это слово. Если такая буква есть в слове, то первый игрок пишет её над соответствующими этой букве черточками — столько раз, сколько она встречается в слове. Если такой буквы нет, то к виселице добавляется круг в петле, изображающий голову. Второй игрок продолжает отгадывать буквы до тех пор,

пока не отгадает всё слово. За каждый неправильный ответ первый игрок добавляет одну часть туловища к виселице (обычно их 6: голова, туловище, 2 руки и 2 ноги, но есть также длинный вариант из 10 попыток, когда сначала за неотгаданную букву рисуются части самой виселицы).

Если туловище в виселице нарисовано полностью, то отгадывающий игрок проигрывает, считается повешенным. Если игроку удастся угадать слово, он выигрывает и может загадывать своё слово.

ПОИСК КЛАДА

Поиски клада по карте квартиры

Для этой игры вам понадобится нарисовать план или карту своей квартиры или двора. После этого можно приступать к самой игре. Обозначим на карте место, где спрятан клад, и то место, где мы стоим, — и можно приступать к поискам! Подобные игры очень увлекают!

Поиски клада по серии записок

Можно устроить поиски клада по запискам. В записках может быть написано: "на столе", "в кухне на табуретке", "у мамы в ботинке", "в коляске у куклы". Такой вариант игры подойдёт для детей. Если игра предназначена для взрослых, то записки должны быть сложнее и соответствовать возрасту и уровню игроков.

Вначале нужно составить схему поиска кладов по запискам. Например: Открытка – музыкальный центр – зеркало – книга – цветочный вазон – стол – e-mail – любимая кружка – плед – духовой шкаф. Такая схема означает, что первую записку вы отдаете игроку сами, вторую он находит в музыкальном центре, третью у зеркала и т.д. Количество записок зависит от их сложности. Можно использовать такую формулу для расчета количества записок для поиска клада:

Количество записок = Планируемое время игры / Сколько времени занимает отгадывание одной записки.

Какие могут быть записки?

- Шифровка. Например, пазл, или текст, который проявляется на бумаге над огнем свечи.
- Загадка. Это могут быть простые детские загадки про предметы мебели, ребусы или логические головоломки.

Как раскладывать записки для поиска клада?

Раскладывайте записки так, чтобы игрок или игроки в процессе поиска не обнаружили некоторые записки раньше времени. Или составляйте схему так, чтобы маршруты не пересекались.

КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

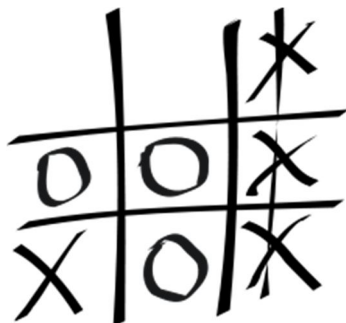
Необходимые предметы: бумага и карандаш (или ручка)

Логическая игра крестики-нолики широко известна в мире. Для игры необходимо поле из квадратиков (в качестве поля может служить тетрадный лист в клетку). Традиционная игра имеет поле 3х3. Участвуют два игрока: один рисует только крестики, другой — только нолики. Рисуют по очереди в свободных клетках. Кто заполняет ряд из трех знаков подряд, тот выигрывает. Ряд может быть заполнен по диагонали, вертикали или горизонтали.

Использование верной стратегии в игре лишает возможности проиграть. Таким образом, при правильных ходах вы либо выигрываете, либо добиваетесь ничьей.

Варианты игры

Игра в крестики-нолики, в которой нужно заполнить ряд из 3 знаков, называется «три в ряд» и обычно играется на поле 3х3. К ней часто прибегают при игре с детьми или для разминки. Есть более сложные варианты — «четыре в ряд», «пять в ряд», «шесть в ряд» на поле большего размера. Фактически, размер поля может быть «бесконечным». Выигрывает тот, кто первым заполнит ряд из своих знаков.



Выигранная партия в крестики-нолики

ГОРОДА

Эта игра хороша и без бумаги, на слух: один говорит "Москва", второй придумывает город или страну, чье название начинается на последнюю букву предыдущего слова. Например, Москва — АшхабаД — ДаниЯ — Япо́ниЯ — Яма́йка...

Исключения составляют названия, оканчивающиеся на твёрдый и мягкий знаки: в таких случаях участник называет город на предпоследнюю букву. Существует ряд городов, названия которых начинаются на букву «Ы» (Ыспарта, Ыгдыр, Ыйван, Ыйджонбу, Ылгын и др.), так что пропускать эту букву считается против правил, хотя на практике мало кто может вспомнить город на эту букву. При этом ранее названные города нельзя употреблять снова. Первый участник выбирает любой город. Во время игры запрещается пользоваться справочным материалом. На практике чаще всего не ведётся фиксация названных слов — поэтому иногда города повторяются, и вопрос, назывался этот город ранее или нет, решается неформально, по обоюдному согласию.

Аналогично можно играть и просто в слова, а не только в города. Заодно детям легче будет запомнить правописание слов — особенно если вы вдоволь насмеетесь над такими курьезами:

- Слушай внимательно, на какую букву кончается слово "окно"?
- На букву "О"! Сейчас придумаю. "Одмерал"!
- Боречка, "адмирал"!
- Ну, тогда "окодемек"!

Если игра предназначена для взрослых, то тоже необязательно играть в города. Можно ограничить игроков какой-нибудь темой, например, называть только животных или продукты и т.д.

МОРСКОЙ БОЙ

Необходимые предметы: бумага и карандаши (или ручки)

Играют двое игроков. Каждому из них нужен листок (желательно в клетку), карандаш или ручка. Игра начинается с подготовки поля. На листке рисуются два квадрата 10×10 клеток. На одном из них будут расставляться свои корабли, в другом будет «вестись огонь» по кораблям противника. Стороны квадратов подписываются буквами по горизонтали и цифрами по вертикали. Заранее надо договориться, какие буквы будут написаны.

Расстановка кораблей

Далее, начинается расстановка флотов. Классические правила **морского боя** говорят, что должно быть 4 корабля по одной клеточке («однопалубных»), 3 корабля по 2 клеточки, 2 — по 3 клеточки и один — четырёхпалубный. Все корабли должны быть прямыми, не допускается изогнутых и «диагональных». Корабли располагаются на игровом поле таким образом, чтобы между ними всегда был зазор в одну клеточку, то есть они не должны касаться друг друга ни бортами, ни углами. При этом корабли могут касаться краёв поля и занимать углы.

Игра

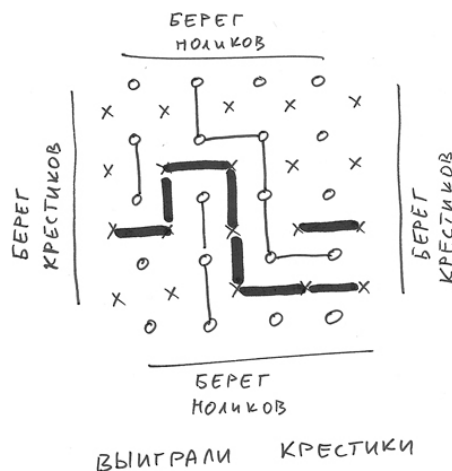
Когда корабли расставлены, игроки по очереди производят «выстрелы», называя квадраты по их «координатам»: «А1», «В6» и т.д.. Если клетка занята кораблём или его частью, противник должен ответить «ранен» или «убит» («потоплен»). Эта клетка зачёркивается крестиком и можно сделать ещё один выстрел. Если в названной клетке корабля нет, в клетке ставится точка и ход переходит к сопернику.

Игра ведётся до полной победы одного из игроков, то есть, пока не будут потоплены все корабли. По окончании игры проигравший может попросить у победителя посмотреть на его расстановку кораблей.

МОСТИКИ

Необходимые предметы: бумага и карандаши (или ручки)

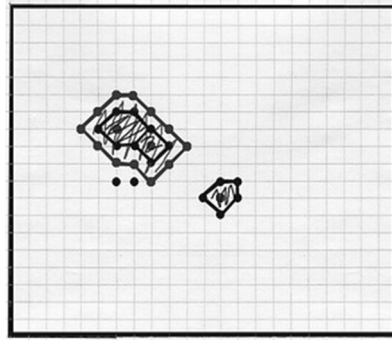
В ходе игры каждый из игроков старается построить мост с одного своего берега на другой. У Красного — красные берега и крестики в качестве камней, у Зеленого — зеленые берега и нолики. Игру можно начинать в любой точке поля. За один ход игрок может соединить два своих соседних камня вертикальным или горизонтальным мостиком. Красные и зеленые мосты пересекаться не должны. Выигрывает тот, кто построит непрерывный мост с одного своего берега на другой.



ТОЧКИ

Необходимые предметы: бумага и карандаши (или ручки)

Эта игра развивает мышление. Игровым полем клеточку, если времени и на целом тетрадном можно обвести линией и точки на этой границе. У ручка или карандаш своего ставят точки в произвольных. Цель игры - захватить как владений.



Территория

она обнесена точками своего цвета. Точки должны располагаться друг от друга на расстоянии в одну клеточку по горизонтали, вертикали или диагонали. Захваченная территория закрашивается своим цветом или вокруг нее рисуется крепостная стена (жирная линия). Если вам удалось обнести точками территорию или точки противника - они ваши. После такого захвата игроку предоставляется право внеочередного хода. В некоторых вариантах игры захватывать можно только те территории, где уже есть неприятельские укрепления. В других вам доступны любые земли, в том числе и свободные. Выбирайте, что вам больше по душе. В конце игры подсчитывается размер захваченных земель и объявляется победитель. Чаще всего ничего специально считать и не нужно - результат очевиден. Можно играть и с детьми младшего возраста. В этом случае следует сделать игровое поле совсем небольшим - на четверть тетрадной странички или и того меньше, а бумагу возьмите с крупными клетками.

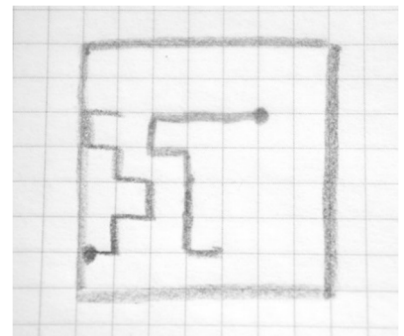
тактическое и стратегическое служит обычный лист бумаги в терпения много, можно играть развороте. Игровое поле запретить правилами ставить каждого игрока должна быть цвета. По очереди игроки местах на пересечении клеток. можно больше бумажных считается захваченной, если

ЗМЕЙКА

Необходимые предметы: бумага в клетку, карандаши (или ручки)

Возьмите лист бумаги в клеточку (желательно, чтобы бумага была хорошего качества с четкими клетками). Ограничьте квадратное игровое поле размером 7х7 клеток. Две соседние стороны квадрата должны быть одного цвета (скажем, красного), оставшиеся две — другого (например, синего).

На игровом поле поставьте красную и синюю точки в произвольных местах. Теперь игроки делают ходы по очереди, начиная рисовать ломаные линии-змейки от точки "своего" цвета "своим" же карандашом. За один ход линия удлиняется на одну клеточку в любую сторону (но не по диагонали). Линии не должны пересекаться, их можно проводить по стороне игрового поля, но это не должны быть стороны "своего" цвета. Тот, кому больше некуда продлевать свою змею, проигрывает.



ДИАГОНАЛЬ

Необходимые предметы: бумага в клетку, карандаши (или ручки)

Можно играть вдвоем, но интереснее, когда игроков много. Каждый игрок рисует в тетрадке квадраты, как показано на рисунке ниже, со сторонами 7, 6, 5, 4 и 3 клеточки. Потом кто-нибудь загадывает букву. Эта буква записывается по диагонали во все квадраты, и игра начинается. Цель игроков — придумать и вписать слова, содержащие эту букву (существительные в единственном числе). Выигрывает тот, кто быстрее заполнит все слова (или у кого больше слов).



Если игроков много, то победитель выбирается следующим образом: игроки вслух зачитывают свои слова. За каждое оригинальное слово насчитывается 2 очка, если слова повторяются, игрокам добавляется только 1 очко. Побеждает тот, у кого больше очков.

УГАДАЙ КТО ТЫ?

Необходимые предметы: бумага, карандаши (или ручки), скотч

Каждому участнику при помощи скотча на лоб крепится бумажка с загаданным персонажем. Суть в том, что все участники игры видят бумажки всех других игроков, кроме своей собственной. Задача - отгадать какой персонаж (личность) прикреплен на твоём лбу. Персонажи могут быть из разных сфер: герои мультфильмов, политики, звёзды эстрады, актёры и т.д.

Процесс разгадывания начинается с задавания наводящих вопросов, например "Я мужчина?", "Я рок-исполнитель?", "Я - снимался в кино?", "Я вымышленный персонаж?" и т.п. Каждый участник задаёт по одному вопросу по кругу. Но сложность в том, что ответ может быть только Да или Нет (никаких подробных ответов и разъяснений!). Выигрывает тот, кто первый догадается о своём персонаже. За неправильную догадку - игрок либо исключается, либо штрафуются (можно придумать смешное наказание).

Постарайтесь выбирать личностей, которых знают все участники.

Примеры загадок: Терминатор, Ксения Собчак, Мойдодыр, Леди Гага, Джек Воробей, Борис Моисеев, Юлия Тимошенко, Иванушка-дурачок, Кот Леопольд, Сталин, Агент 007, Иван Грозный, Тарзан, Гитлер, Маша Распутина и т.д.

ИМЕНА СКАЗОЧНЫХ ГЕРОЕВ

Игра хороша для всех возрастов. Взрослые её любят за простоту и милые детские воспоминания. Дети за сказочность.

Ведущий спрашивает у зрителей, как хорошо они знают сказки и помнят ли всех сказочных героев. При этом предлагая проверить это, называя сказочного персонажа, а игроки должны правильно назвать его имя. Например, ведущий говорит «дед...» участники отвечают либо «дед Мазай» либо «дед Мороз» и т. д.

Цветик...(Семицветик), домовёнок...(Кузя), папа...(Карло), баба...(Яга), старик...(Хоттабыч), старуха...(Шапокляк), дядя...(Стёпа), почтальон...(Печкин), доктор...(Айболит), маленький...(Мук, Принц), пудель...(Артемон), барон...(Мюнхаузен), крокодил...(Гена), Али...(Баба), Вини...(Пух), Кристофер...(Робин), Гарри...(Поттер), Красная...(Шапочка), соловей...(Разбойник), черепаха...(Тортила), Оле...(Лукойе), Питер...(Пен), Сивка...(Бурка), Синяя...(Борода) и т. д.

По такому же принципу можно загадывать другие имена, например, актёров, певцов, политиков, футболистов и т.д., в зависимости от компании и её увлечений.

АССОЦИАЦИИ

Данная игра способствует развитию ассоциативного мышления, память, расширяет словарный запас и учит логически мыслить. Чтобы поигрывать в игру «Ассоциации», нужно как минимум два игрока. Возраст участников не важен. Реквизит для «Ассоциаций» не требуется, но можно взять лист бумаги и ручку.

Выбирается первый игрок. Он загадывает слово (существительное), которое нужно в уме поделить на несколько слогов. Затем нужно придумать слова (тоже существительные в единственном числе), которые бы начинались с букв каждого из слогов. Дальше – ещё сложнее: игрок вспоминает слова-ассоциации, которые подходили бы к каждому слову, содержащему буквы из слогов главного слова. Именно эти слова-ассоциации он и говорит другим игрокам. Когда остальные участники узнают у ведущего игрока ассоциации, они должны догадаться, что же за слова содержат буквы из слогов главного слова.

Например, Ведущий игрок загадывает главное слово: «Голова». Затем разбирает это слово на три слога: «го», «ло», «ва». К каждому слогу придумывает слово, состоящее из этих слогов:

- «го» — голубь;
- «ло» — лодка;
- «ва» — валенки.

И финальная часть: нужно придумать слова-ассоциации к ним.

- Голубь – птица, памятник;
- Лодка – рыбалка, корабль, река;
- Валенки – зима, сапоги, Россия.

Например, участник называет свои варианты: «чайка», «яхта», «валенки». Ведущий игрок должен подсказать участнику: «тепло», «ещё теплее», «угадал!». Свои варианты игроки должны называть по очереди. Победителем становится тот игрок, который первым назовёт главное слово.

КОНТАКТ

Устная игра на отгадывание слова. Минимальное количество игроков — три (один ведущий и двое отгадывающих).

Цель игры: отгадать слово, задуманное ведущим.

Ведущий задумывает слово (существительное в единственном числе именительного падежа) и называет остальным игрокам первую букву этого слова.

Например, задумано слово катастрофа. Говорится: «к».

Каждый из остальных игроков придумывает слово, начинающееся с этой буквы, и пытается объяснить другим, что именно он задумал. Например, придумано слово кошка, объяснить которое можно так: «та, кто гуляет сама по себе» или «четвероногое, хвостатое».

Если кто-то из игроков понял, какое именно слово задумано тем, кто объяснял, то он говорит «Есть контакт!» и оба (объяснявший и откликнувшийся) начинают вслух считать до десяти, а затем говорят каждый свое слово.

Если слово совпало («Один, два, ... , десять, кошка!»), то ведущий называет вторую букву слова, и игра продолжается дальше, только теперь нужно придумывать и объяснять слово с уже заданными начальными буквами, в моем примере на «ка» (потом на «кат», «ката» и т.д.). Если же слово не совпало («Один, два, ... , десять, кошка/коза!»), то игроки продолжают пытаться придумать и объяснять новое слово.

При этом ведущий может прервать счет словами: «Нет, это не ...» (кошка, в данном случае). Тогда счет останавливается, и игроки вынуждены или объяснять по-другому или придумывать новое слово.

Если слово угадано командой, то ведущим становится тот игрок, кто первый назвал слово.

Если команда сдается, то выиграл ведущий и он задумывает новое слово.

ПОЧЕМУЧКА

Конкурс «Почемучка» — конкурс на сообразительность, не требующий от ведущего каких-либо предварительных подготовок.

Ведущий задает вопросы, участникам необходимо дать быстрый ответ. Кто замешкался или не дал ответа — выбывает.

Ведущий приглашает от 5 до 15 человек из числа гостей принять участие в конкурсе. Выстраивает их в шеренгу перед зрителями. Ведущий зачитывает правила:

Каждому из вас по очереди я буду задавать простые вопросы, которые начинаются со слова «Почему?».

Ваша задача — ответить на них в течении 10 секунд.

Те, кто ответит «Не знаю» или не сможет дать ответа — проигрывают и вылетают.

Тот, кто даст ответ, который уже прозвучал до него — проигрывает и вылетает.

В конце останется самый умный гость сегодняшнего вечера.

Фокус конкурса в том, что ведущий сам придумывает лишь первый вопрос. Следующие вопросы ведущий задает исходя из ответов участников

Пример:

Ведущий первому участнику: Почему в советском мультике Маугли всегда бегал в чистых трусах?

Первый участник: Потому что он никого не боялся

Ведущий второму участнику: Почему он никого не боялся?

Второй участник: Потому что у него был нож

Ведущий третьему участнику: Почему у него был нож?

Третий участник: Потому что им удобно копченую колбасу резать.

и так далее. Ведущий задает вопросы пока не останется один человек. Ведущий может сломать ход логики построения вопросов. Вместо переформулирования предыдущего ответа может задать неожиданно свой вопрос.

ХРАНИТЕЛЬ ТАЙНЫ

Необходимые предметы: бумага и карандаш (или ручка)

Увлекательная игра. Ведущий загадывает известную всем участникам фразу, слоган, цитату (можно пословицы или поговорки). Называет количество слов в ней. Игроки задают «хранителю» вопросы, любые. В каждом ответе должно содержаться слово из загаданной фразы. Ответ надо уместить в одном предложении.

Пример: я загадала слоган «Жизнь несовершенна. Исправь это!». Мне можно задать 4 вопроса (потому что слоган содержит 4 слова).

Вася: Что ты ела сегодня на завтрак?

Я: Всю **жизнь** ем на завтрак только бутерброды с чаем.

Петя: Тебе нравится последняя песня Земфиры?

Я: Я её не слушаю, современная музыка **несовершенна**, на мой вкус.

...и так далее.

После этого участники какое-то время анализируют услышанное (лучше заранее оговорить, сколько именно) и выдают свою версию исходной фразы. Ответы ведущего разрешается фиксировать: записывать на телефон или просто на бумажку.



СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
Академические статьи	
Афанасьев В. Игра как важный инструмент психокоррекции.....	7
Василевич Е. Игра в пространстве жизненного пути, - виды, формы, функции.....	10
Корольчук Л. Игра как ресурс развития коммуникативной компетенции на иностранном языке.....	16
Лютова-Робертс Е., Моница Г. Five icebreakers to Promote Diversity and Inclusion.....	20
Михайлов Я. Полифония игры,- модальности игрового сознания.....	25
Третьяков В. Порождающие игры.....	30
Феноменологические статьи	
Афанасьев В. Скажи игре «ДА» !.....	32
Баранова Л. «Рижское золото».....	34
Василевич Е. Игра в камешки: Философия жизни, или игровой практикум.....	36
Владим М. Лирические игры и транзакции.....	38
Делпрете М. Giocare con l'amore nelle tre perle d' Italia.....	41
Колесникова Л. Когда деревья были большими.....	46
Корольчук Л. Играть – это «заразно»?.....	48
Мейере Л. Прятки в зрелых.....	52
Михайлов Я. Личностный контекст игры в разные периоды жизни.....	55
Михайлова С. «Игра всегда со мной».....	61
Монина Г. Биография моей игры.....	67
Панькова Е. «Что наша жизнь? Игра!».....	70
Рубина В. Игра...длинной в жизнь.....	75
Салиенко Н. «Чиновник начинает... и выигрывает?».....	79
Семёнова А. Симуляторы потенциальных возможностей.....	82
Сушкевич А. «Монетный двор».....	86
Третьяков В. Игра - это серьезно?.....	88
Шатилова Т. Лагерь – «это маленькая жизнь», или 5 дней борьбы.....	90
Приложение 1: Описание игры-квеста «Две короны».....	94
Приложение 2: Описание коммуникативных игр «на скорую руку».....	104
Список авторов.....	122

СПИСОК АВТОРОВ:

1. **Афанасьев Валерий**, кандидат психологических наук, г. Санкт-Петербург (Россия). sole@mail.wplus.net
2. **Баранова Людмила**, магистр английской филологии, профессиональный переводчик. Международная Высшая Школа Практической Психологии, г. Рига (Латвия). lane_w@inbox.lv
3. **Василевич Елена**, магистр психологии, психолог-консультант. Международная Высшая Школа Практической Психологии, г. Рига (Латвия). jelena.vasilevica@gmail.com
4. **Владим Михлеон**, сотрудник Международной Высшей Школы Практической Психологии, директор «Кампуса», г. Рига (Латвия). mihajleon@gmail.com
5. **Дельпрете Микеле**, предприниматель, директор компании «Art&Love Gifts», г. Мантуя (Италия). futurlabor@gmail.com
6. **Колесникова Лариса**, филолог, преподаватель русского языка и литературы, г.Рига (Латвия). larisa64@btv.lv
7. **Корольчук Лариса**, магистр технологий перевода, директор Департамента краткосрочных программ. Международная Высшая Школа Практической Психологии, г. Рига (Латвия). larissa.korol@yahoo.com
8. **Лютובה-Робертс Елена**, кандидат психологических наук, член Ассоциации психологов Великобритании, психолог-консультант, педагог-психолог школы русского языка, Лондон (Англия). elena.roberts@ymail.com
9. **Мейере Лилита**, магистр технологий перевода, специалист по романской филологии, переводчик, преподаватель зарубежной литературы. Международная Высшая Школа Практической Психологии, г. Рига (Латвия). lilitameiere@gmail.com
10. **Михайлов Янис**, доктор психологии, академик Международной Академии научной психологии, президент МВШПП. Международная Высшая Школа Практической Психологии, г. Рига (Латвия). janis_m@sppa.lv
11. **Михайлова Светлана**, магистр филологии, доцент Международной Высшей Школы Практической Психологии, г. Рига (Латвия). svetlanam@sppa.lv
12. **Монина Галина**, кандидат педагогических наук, исполнительный директор Международной Высшей Школы Практической Психологии в г. Санкт-Петербург (Россия). mail@galinamonina.ru
13. **Панькова Елена**, психолог, психодраматерапевт, плейбэк-актер и директор Международного центра профессионального мастерства «Vainode», г. Рига (Латвия). info@centrsvainode.lv
14. **Рубина Виктория**, психолог, психолог-консультант АО Corrigo, психолог центра лечения и реабилитации наркозависимых вильяндиской больницы (Эстония). viktorija_rubina@mail.ru
15. **Салиенко Наталья**, магистр филологии, Международная Высшая Школа Практической Психологии, г. Рига (Латвия). nsalienko@mail.ru
16. **Семёнова Алина**, автор, переводчик, SEO-специалист, г. Рига (Латвия). lady_ray@inbox.lv
17. **Сушкевич Анна**, магистр международных отношений. Чжэцзянский Университет, г. Ханжоу (Китай). anna_skv@yahoo.co.uk
18. **Третьяков Виталий**, профессор кафедры инженерной психологии и эргономики факультета психологии Санкт Петербургского Государственного Университета (Россия). 4054489@mail.ru
19. **Шатилова Татьяна**, магистр английской филологии, переводчик, основатель и преподаватель языкового центра "Lingvo praktika", г. Рига (Латвия). tatyanashatilova@inbox.lv

ОРГКОМИТЕТ:

Председатель: Я. Михайлов (Рига, Латвия)
Со-председатель: Г. Мони́на (Санкт-Петербург, Россия)
Рабочая группа: И. Бала́шова (Рига, Латвия)
Л. Корольчук (Рига, Латвия)
Л. Мейере (Рига, Латвия)

РЕД.КОЛЛЕГИЯ:

В. Афанасьев, Г. Мони́на, В. Третьяков, Я.Михайлов (гл.редактор)

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

М.Виднере, доктор психологии (Рига, Латвия)
С.Петрушин, доктор психологических наук (Казань, Россия)
В.Зелеева, доктор психологических наук (Казань, Россия)

**© Психология переходов:
МОДАЛЬНОСТИ ИГРОВОГО СОЗНАНИЯ.**

© СБОРНИК статей № 30

**© Международная Высшая Школа Практической Психологии
Рига, 2016**

© Дизайн обложки Я. Михайлов

© Эскиз и фото обложки Я. Михайлов

© Предварительное редактирование: Я. Михайлов, Л. Корольчук

Информация и справки
ул. Бруни́ниеку 65, Рига, LV-1011
Латвия
Тел. +371 67506257
sppa@sppa.lv, www.sppa.lv

UDK 159.9(05)

Pa 510



ISSN 1691-0796

