

VI Международный конкурс исследовательских работ школьников
«Research start»

Исследовательская работа

Тема: «Трансформационная игра для подростков «Камни Судьбы»

Направление: Общественно – научные дисциплины

Автор:

Хаймурзина Алина Эльдаровна, 9с/г класс,
МАОУ «МЛ лицей №148 г. Челябинска»

Руководители:

Орешкина Алла Евгеньевна,
учитель литературы высшей категории
МАОУ «МЛ лицей №148 г. Челябинска»

Тузова Яна Васильевна,
семейный психолог, подростковый психолог,
руководитель проекта «Успешный ребенок»

Челябинск, 2024г.

Оглавление

Введение.....	3
I. Основная часть. Определение и значение трансформационной игры для подростков.....	4
1.1. Понятие трансформационной игры: виды, предназначения.....	4
1.2. История появления трансформационной игры.....	5
1.3. Особенности трансформационной игры «Камни Судьбы» для подростков.....	6
II. Практическая часть. Разработка и реализация авторской трансформационной игры для подростков «Камни Судьбы».....	7
2.1. Цели и задачи практической работы.....	7
2.2. Организация практической работы.....	8
2.3. Результаты практической работы.....	8
Выводы.....	9
Библиографический список.....	10
Приложения.....	11

Введение

Каждый человек в жизни сталкивается со сложными ситуациями, для разрешения которых требуется много сил. Обдумывая, как необходимо поступить, какие действия следует предпринять, человек может зайти в тупик либо совершить немало неверных шагов. Конечно, чтобы изменить что-то в жизни, требуется пройти тернистый путь проб и ошибок. Однако, как утверждают психологи, существует и другой способ. Свою жизнь можно поменять в лучшую сторону при помощи трансформационных игр.

Одним из инновационных подходов, которые могут быть использованы в работе с подростками, является трансформационная игра. Подростковый возраст является периодом значительных физиологических, психологических и социальных изменений. Важно обеспечить подросткам поддержку и помощь в их развитии и адаптации к новым условиям. Такие игры являются инструментом самопознания, помогают заглянуть вглубь себя.

Изучением трансформационных игр занимались такие ученые исследователи, как Фаерман М.И., Кудрявцева А.А., Авдулова Т. П. и другие.

Актуальность работы связана с растущей потребностью в разработке эффективных и инновационных методов работы с подростками, а также в поиске новых способов преодоления проблем, связанных с их развитием и адаптацией в современном обществе.

Трансформационная игра для подростков может стать актуальным и эффективным инструментом помощи в их развитии и формировании ключевых навыков, таких как саморегуляция, коммуникативные навыки, социальная компетентность и многое другое.

Новизна работы заключается в разработке авторской трансформационной игры, которая адаптирована к специфическим потребностям и особенностям подросткового возраста. Игру разработали подростковый психолог и подросток, который понимает на себе все изменения подросткового возраста, может доступно донести информацию до ровесников.

Цель работы: изучение эффективности применения трансформационной игры в работе с подростками. Для реализации цели были поставлены следующие **задачи:**

- 1) провести обзор литературы по особенностям развития подросткового возраста и использование ими трансформационных игр;
- 2) изучить понятие трансформационной игры, их виды и роль;
- 3) разработать и провести трансформационную игру для подростков с учетом их возраста;
- 4) провести анкетирование и сделать вывод о влиянии трансформационной игры на подростков.

Объект исследования: трансформационная игра для подростков.

Предмет исследования: влияние трансформационной игры на подростковый возраст.

Методы исследования: анализ, анкетирование и интервьюирование подростков,

наблюдение; настольная игра, сравнение, обобщение.

Гипотеза работы: трансформационная игра для подростков будет способствовать их развитию и пониманию себя, поможет решить определенные вопросы, связанные с их самоопределением, социальной адаптацией и другими аспектами.

Практическая значимость: материалы исследовательской работы рекомендуем для педагогов, психологов, игропрактиков при работе с подростками. Разработали трансформационную игру для подростков «Камни Судьбы», которая может оказать влияние на развитие подросткового возраста (поддержание психологического благополучия и повышение социальных навыков подростков).

I. Основная часть. Определение и значение трансформационной игры для подростков

1.1. Понятие трансформационная игра: виды, предназначения.

В работе мы рассмотрели понятие игры с точки зрения психологии и социологии. Психология рассматривает игру как определенную активность человека, которая направлена на моделирование развернутой деятельности [3]. С точки зрения социологии *игра* - это разновидность интеллектуальной и физической деятельности, дающая человеку возможность развития и самореализации, выходящая за рамки его социальных ролей [2].

Трансформационная игра (далее ТИ) – это категория групповых, индивидуальных настольных или ролевых игр, которые ориентированы на работу с личными запросами участников, возможность изучения собственных стремления и целей. С одной стороны, это целенаправленный процесс, имеющий собственные стратегии, правила, основанный на желании и азарте участников. С другой – это место для изменения внутренних качеств и особенностей личности, пространство, где возможна переоценка ценностей и решение многих проблем. Игра направлена на трансформацию и развитие личных качеств и способностей человека, на поддержку социальной адаптации и улучшение взаимоотношений между людьми. *Настольные игры* - это игры, основанные на манипуляции небольшим набором предметов, которые могут уместиться на столе или в руках игроков (Приложение А). На основе настольных игр созданы игры, по мере прохождения которых у человека так или иначе трансформируется сознание, поэтому игры получили название *трансформационные* [6]. Отличительной чертой ТИ является процесс трансформации сознания. Трансформационные игры не меняют сознание в прямом смысле. Настоящей трансформации человек может достичь только самостоятельно, для этого необходимы твердое намерение и тренировки. ТИ показывают игроку принцип, по которому нужно действовать, дают импульс к изменению своей жизни, а значит и своего

сознания. Такие игры могут быть полезным инструментом для различных целей и областей жизни, включая личную, профессиональную, образовательную и социальную сферы. Игровая форма позволяет расслабиться и вытащить на поверхность сознания вещи, которые участники могли бы постесняться озвучить. А взаимодействие с группой позволяет перенять чужой опыт, проследить за эмоциями и реакциями других людей, тем самым лучше понять собственную проблему. Идея таких игр в том, что настоящий ответ на волнующий вопрос лежит чаще всего не там, где его ищешь. А карточки с необычными метафорами, фразами, подсказками способны порой натолкнуть на совершенно неожиданные инсайты. Кроме того, ТИ предполагают, что никто не знает ответа лучше того, кто задает вопрос [17]. Все ответы уже есть внутри нас, им нужен только толчок, чтобы подняться из подсознания. ТИ является психологической (Приложение А). *Психологическая игра* - психологический прием, с помощью которого можно настроить коммуникацию между людьми, понять причины тех или иных поступков и эмоций.

Психологическая ТИ сочетает в себе: - увлекательную игру (имеет свою стратегию и правила): - тренинг (содержит в себе задания, соответствующие контексту игры и направлены на получение знаний в заданном направлении); - психотерапию (включает в себя проработку негативных установок, семейных сценариев и способствует более глубокому познанию своего внутреннего мира) [9]. Недостаточно просто знать правила, важно уметь грамотно и аккуратно обращаться с эмоциями и чувствами людей, быть проводником, наставником, поэтому вместе со мной в качестве игропрактика выступает руководитель моего проекта, семейный психолог, психотерапевт, подростковый психолог. У меня есть возможность обучиться и в будущем иметь профессию игропрактика, которая есть в «Атласе новых профессий», Сколково.

1.2. История появления трансформационной игры

Первые игры, напоминающие ТИ возникли около 2000 лет до н. э., в Африке. Одной из первых ТИ является игра «Манкала», которая была создана для обучения детей арифметике. Смысл игры заключается в перемещении зерен в различные лунки на деревянной доске. Здесь действует правило: кто хочет получать, должен отдавать, а кто лучше сеет - больше соберет. С помощью игры игроки учатся быть добрыми и щедрыми, это влияет на их сознание. И боги могут наградить хорошим урожаем [11].

Около 3500 лет до н. э. в Египте появилась старейшая игра с передвижениями фишек по доске - «Сенет». С первого взгляда она напоминает шахматы: два игрока, клетчатое поле и фишки соперника, которые нужно побить своими. «Сенет» считался инструментом познания себя, поэтому, когда человеку необходимо было разобраться в себе, он садился играть против своей души. Различные этапы игры отражают путешествие души, а победа

символизирует единение с богами. С древнейших времен известна индийская игра «Лила» или «Змеи и лестницы». Она является инструментом изучения закономерностей случайных событий в жизни. Игра была создана, как способ познания внутренних состояний людей. Существует современная версия игры под названием «Лила Чакра». Смысл игры: области на теле человека, являются энергетическими центрами, развивая которые происходит озарение и «Книга Перемен» (И-ЦЗИН) - древнейшая китайская книга о гармонии человека.

Игра, от которой появился сам термин трансформационные игры, была создана в Шотландии в духовной общине Финхорне в середине 20 века. Она называется «Игра-трансформация». За ее основу была взята древняя игра буддийских монахов. Игроки идут по пути от тьмы к свету, от злости к доброте, от ненависти к любви, пока не достигают определенного уровня знаний - просветления. Попадая в различные игровые ситуации, проходя через препятствия игрок понимает, как ему действовать в реальном мире [16].

В России эта игра появилась в 90-е годы благодаря Лайзе Холлингсхед и Татьяне Гинзбург (первые российские аккредитованные игропрактики, фасилитаторы ТИ). Термин «трансформация» обозначает «превращение». В 2010 г. появилась современная ТИ «GENESIS», чтобы помочь человеку разобраться со своими желаниями [14]. То есть, отличить настоящие мечты от потребностей, возникающих из-за воздействия рекламы. В этой игре поле символизирует жизненный путь, четыре ровня игры отражают пласты реальности (физический, эмоциональный, ментальный и духовный), добавочные карточки моделируют разные жизненные ситуации. Еще одна ТИ «Динамика». Игра не решает проблемы, а дает человеку импульс к генерации идей. В нее следует играть людям, которым необходимо создать креативный проект или понять, как можно реализовать интересную мысль (Приложение Б) [16].

Сегодня ТИ используются по всему миру для личностного развития и самоисследования.

1.3. Особенности трансформационной игры «Камни Судьбы» для подростков.

Подростковый возраст - это период жизни, который начинается с 10-12 лет и продолжается до 17 лет. Особенности подросткового возраста: 1) физические изменения (быстрый рост тела, вторичных половых признаков), которые могут привести к неудовлетворенности своим телом и низкой самооценке; 2) потребность в независимости от родителей (самостоятельности; поиск своего места в обществе; эксперименты идеями); 3) поиск идентичности (определение своей личности и поиск смысла жизни, интересов); 4) интенсивные эмоции (переживают эмоции - от радости до гнева и грусти); 5) социальное влияние (потребности: общение со сверстниками, принадлежность к группе); 6) развитие познавательных функций (критическое и абстрактное мышление, рассуждение); 7) потребность в поддержке и понимании со стороны взрослых, родителей [8].

ТИ для подростков - это игра, разработанная с целью помочь подросткам в разных аспектах их жизни и способствовать их личностному росту. Особенности ТИ имеют: 1) подростки получают возможность развивать не только определенные навыки, но и понимать их взаимосвязь и влияние на общую жизнь; 2) ТИ включают групповые упражнения, командные задания, ролевые игры и др. и предлагают подросткам участие в интерактивных и динамичных активностях, взаимодействия с другими участниками; 3) подростки могут рефлексировать над своими действиями, мыслями и эмоциями; им предоставляется обратная связь, которая помогает понимать свои сильные и слабые стороны; 4) ТИ проводится психологом или опытным фасилитатором, которые обеспечивают эмоциональную поддержку и используют разные методы: обсуждение, задавание вопросов, проведение дискуссий, связанных с ситуациями в реальной жизни; 5) ТИ направлены на личностный рост каждого подростка и взаимодействие в группе (навыки слышать и слушать, эмпатия, уважение, толерантность и др.). Особенности трансформационной игры для подростков могут включать разные аспекты в зависимости от конкретных целей и задач игры. ТИ должны быть разработаны и проведены с учетом возрастных особенностей подростков и потребностей группы [7].

Нами разработана авторская ТИ для подростков **«Камни Судьбы»** - это настольная коллективная игра, помогающая найти ответы на волнующие вопросы. Это игровая стратегия, квест по поиску решений и ответов. В ходе игры игроки сталкиваются с препятствиями и получает помощь, точно так же, как и в реальном мире. С помощью игры можно получать озарения, поменять отношение ко многим вещам, проработать свои цели и понять, как наиболее благоприятно их достигнуть. В ТИ нужно играть с людьми, которым доверяешь или с незнакомыми людьми, чтобы раскрыть проблему. ТИ **«Камни Судьбы»** позволит подросткам с головой окунуться в мир фэнтези, развить свою тактику, логическое мышление и командный дух. Подробнее с игрой можно познакомиться в методическом пособии **«Трансформационная игра Камни Судьбы»** (Приложение Г).

II. Практическая работа. Разработка и реализация авторской трансформационной игры для подростков «Камни Судьбы».

2.1. Цели и задачи практической работы.

После изучения литературы провели практическую работу с **целью**: определить интерес подростков к трансформационным играм (ТИ) и возможность применения ТИ для решения внутренних вопросов подростков. Для достижения цели поставили **задачи**:

- 1) Определить у подростков уровень знаний о трансформационной игре и заинтересованность их в данной игре (анкетирование, 1 срез).
- 2) Провести ТИ или презентацию ТИ **«Камни Судьбы»** для подростков».

3) Сравнить степень заинтересованности и уровень знаний подростков о ТИ в контрольном классе (анкетирование, 2 срез).

2.2. Организация практической работы

Практическая работа проводилась на базе МАОУ МЛ «№148 лицей г. Челябинска» в 9х кл. Общее количество: 88 чел. Из них: 9сг – 29 чел., 9у – 29 чел., 9в – 30 чел. Возраст: 14-16 лет. **Этапы проведения:** 1этап (1срез)- анкетирование уч-ся 9х кл. (Приложение В), 2этап – проведение ТИ «Камни Судьбы» и презентации в 9сг кл. 3этап (2срез) – анкетирование уч-ся 9сг кл. (Приложение Г). **Сроки проведения:** 1срез – 19.09.2023г. Проведение ТИ «Камни Судьбы» и презентации ТИ - 29.09.2023г. 2срез – 4.10.2023г.

2.3. Результаты практической работы

1 этап. В результате анкетирования №1 (Приложение Б) получили следующие данные: чуть больше половины (52% уч-ся) в 9сг кл. знают о существовании ТИ. В 9у кл. 52% уч-ся не знают о них. И в 9в кл. 55% уч-ся тоже не знают о таких играх. В настольные игры играют большинство подростков (60% уч-ся 9сг кл., 65% уч-ся 9у кл. и 70% уч-ся 9 в кл.). В ТИ играет меньшая часть школьников (16% уч-ся 9сг кл., 12% уч-ся 9у кл. и 7% уч-ся 9в кл.). Большинство подростков хотели бы поиграть в настольные ТИ (80% уч-ся 9сг кл., 76% уч-ся 9у кл, 83% уч-ся 9в кл.). Большая часть школьников считают, что ТИ будет интересна современному подростку (72% уч-ся 9сг кл., 69% уч-ся 9у кл., 70% уч-ся 9в кл.). Мнения по поводу возможности решить свои внутренние вопросы с помощью ТИ разошлись. Возможно, так считают 56% уч-ся 9сг кл. и 55% уч-ся 9в кл. В 9у кл. меньше половины (45% уч-ся) допускают такую возможность, 24% уч-ся отрицают и 31% уч-ся не знает.

2 этап. 10 подростков 14-16 лет участвовали в ТИ «Камни Судьбы». Все активно выполняли задания, помогали друг другу в процессе игры. Игра длилась 2 часа. По мнению участников, «время очень быстро пролетело, так как было интересно». Подростки задавали внутренним вопросы на игре по темам: уверенность, успех, страхи, самореализация, взаимоотношения. В 9сг классе провели презентацию ТИ «Камни Судьбы», на которой подробно рассказали о ТИ, ее правилах и результатах участников игры (Приложение Г). Затем провели анкетирование №2 и сравнили изменения до и после презентации о ТИ (Приложение В).

3 этап. Опрос игроков о ТИ показал, что всем понравился процесс игры (100% уч-ся), они считают его эффективным и будут играть еще, если в их жизни возникнет проблема. Большинство (90% уч-ся) считают, что ТИ «Камни Судьбы» может помочь решить свои внутренние вопросы. В результате ТИ 70% уч-ся смогли найти ответы на свой вопрос. 30%; уч-ся не до конца получили ответы на свой вопрос или им необходимо все обдумать. Они выбрали афоризмы, которые помогут разобраться с вопросом. Все 100% уч-ся рекомендуют ТИ «Камни Судьбы» подросткам в атмосфере близких людей.

Таким образом, большинство подростков не знают о настольных ТИ, кроме 9сг кл. Подростки, в основном, играют в обычные настольные игры. Тем не менее, большинство уч-ся хотели бы поиграть в ТИ и считают ее интересной для современных подростков. В 9сг кл и 9в кл. считают, что с помощью ТИ можно решить внутренние вопросы. Уч-ся 9у кл сомневаются в этом. ТИ «Камни игры» понравилась подросткам. 70% подростков смогли найти ответы на свои вопросы. Подростки готовы порекомендовать игру ровесникам.

Выводы

Изучив литературу и проведя практическую работу пришли к следующим выводам:

- 1) Трансформационная игра – это категория групповых настольных игр, которые ориентированы на работу с личными запросами участников, возможность изучения собственных стремления и целей, направленных на трансформацию (изменение) и развитие личных качеств и способностей человека, на улучшение взаимоотношений между людьми.
- 2) ТИ для подростков - это игра, разработанная с целью помочь им в разных аспектах их жизни, способствовать личностному росту с учетом их возрастных особенностей.
- 3) Результаты исследования подтверждают интерес у большинства современных подростков к ТИ.
- 4) С помощью ТИ «Камни Судьбы» можно решить свои внутренние вопросы: проработать страхи, неуверенность, отношение к неудачам, снизить тревогу, выработать личные границы, наладить отношения с людьми, что повышает значимость ТИ в развитии подростков и открывает перспективы для дальнейших исследований и внедрения данного метода в практику работы с подростками.
- 5) ТИ «Камни Судьбы» помогает подросткам в атмосфере близких людей освободиться от рамок и рассказать о своих личных переживаниях без страха быть осмеянным или неправильно понятым; взглянуть на свои проблемы с, выткнув о стороны, выслушав мнения других людей; не относиться к себе всерьез, чтобы понять настоящую причину возникновения проблемы; разные варианты развития событий при решении проблемы.

Таким образом гипотеза нашего исследования подтвердилась: ТИ для подростков будет способствовать их развитию и пониманию себя, поможет решить определенные вопросы, связанные с их самоопределением, социальной адаптацией, развитием эмоционального интеллекта и другими аспектами.

Библиографический список

Описание книги одного автора:

1. Абдулова Т.П. Психология игры: современный подход: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. - М.: Издат. центр «Академия», 2009г. – 208с.
2. Берн Э. «Люди, которые играют в игры». – М.: Издат. дом «Литур», 1999г, 298с.
3. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Психология развития. - СПб: Питер, 2001. - 512 с.
4. Голви Т. «Работа, как внутренняя игра». – М.: Альпина Паблишер, 2012г.-248с.
5. Обухова, Л. Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы. 3-е изд., стер. //Л.Ф. Обухова. – М.: Тривола, 1998г. – 383 с.
6. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. - М.: ВЛАДОС, 1999. - 360с.

Описание книги двух авторов:

7. Ожегов, С.И., Шведова, Н.Ю. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. - М.: 2010. - 907 с.
8. Фаерман М.И., Кудрявцева А.А. Трансформационные игры как метод практической психологии / Фаерман М.И., Кудрявцева А.А. // Российская наука: актуальные исследования и разработки: сборник научных статей VIII Всероссийской научно-практической конференции: в 2 ч. / Ч. 1. - Самара: Изд-во СГЭУ - 2019. - 539 с.

Описание электронных ресурсов:

9. Диссертация на тему «Трансформация детской игры в контексте формирования российской социокультурной идентичности». Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/transformatsiya-detskoi-igry-v-kontekste-formirovaniya-rossiiskoi-sotsiokulturnoi-identichno>
10. Игра Лила - древнейшая игра самопознания. Режим доступа: <https://igralila.ru/igra-lila>
11. Игры на досках: игры семейства манкала. Режим доступа: <http://rules.net.ru/>
12. Игра «Сенет». Режим доступа: <https://skyruk.livejournal.com/183773.html>
13. Игра Трансформация. Психологическая, трансформационная, терапевтическая игра-коучинг. Режим доступа: <https://realcenter.ru/trainings/kype/transformation-igra.htm>
14. Трансформационная игра «Генезис» (Genesis) • Центр психологической помощи «Новое Решение». <https://помощь-рядом.пф/uslugi/transformacionnaya-igra-genesis/>
15. Трансформация сознания. Режим доступа: <https://azbyka.ru/zdorovie/transformaciya-soznaniya-teoriya-i-praktika-transpersonalnoj-psixologii>
16. Трансформационные игры– что это, зачем в них играть, подборка игр. Режим доступа: <https://iklife.ru/samorazvitie/transformacionnye-igry>
17. Трансформационные игры как инструмент психолога. <https://psy.su/feed/9995/>

Приложение А.

Классификация игр

Игра - это вид осмысленной человеческой деятельности, выраженный в той или иной форме. Все они классифицированы по игровым функциям:

- Функция первичной социализации (вводит новое поколение в общество)
- Коммуникативная (вводит человека в общение с другими людьми)
- Деятельностная (активизирует взаимодействие людей друг с другом и окружающими)
- Компенсаторная (восстанавливает энергию после психологических нагрузок)
- Воспитательная (создает условия для целенаправленного воздействия на личность человека, помогает сформировать в нем его личностные качества)
- Дидактическая (способствует приобретению навыков и умений)
- Моделирующая (способствует созданию разных моделей ситуаций, варианты развития)
- Развлекательная и релаксационная (средство развлечения и отдыха)
- Развивающая (развивает разные сферы личности, стороны человеческой жизни).

Классификация игр по их воздействию на человеческую жизнь:

Классификация	Отражение на человеческой деятельности
Физические	Двигательные игры и тренировки, спортивные соревнования и т.д.
Интеллектуальные и творческие	Учебно-предметные игры, дидактические игры (обучающие и познавательные), предметные забавы; игровые методы обучения
Социальные	Творческие сюжетно-ролевые игры, деловые игры, коммуникативные, ролевые, имитационные)
Психологические	Игры - тренировки; игры – антистресс; лечебные игры
Комплексные	Коллективно-творческая досуговая деятельность
Игры-шоу	Конкурсы, викторины, лотереи, аукционы

Классификация игр по внешним признакам:

Основание классификации	Виды игр
Содержание игры (тема, основная направленность)	Игры с готовыми правилами: спортивные, интеллектуальные, подвижные, шуточные, музыкальные. Игры свободные от правил в зависимости от сферы жизни: театральные, игры в профессию, военные, свадебные. Игры свободные от социальной оценки: азартные, асоциальные (игры на деньги и вещи), опасные для жизни

Форма, способ выражения содержания)	Детские игры, фольклорные игры, театрализованные представления, соревнования, конкурсы и эстафеты, вопросники и тесты, импровизации, игровые обычаи, аукционы, карнавалы
Цель применения	Вне утилитарные (игры-развлечения, детские, спортивные, подвижные и другие), цель - проведение времени Деловые (организационные, интеллектуальные), цель - обучение и организация
Время проведения	По сезону: зимние, весенние, летние, осенние По длительности: минутные, кратковременные, длительные
Место проведения	Настольные, комнатные, уличные, игры на местности, игры на сцене
Количество участников	Одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные,
Состав участников	По возрасту: для детей, для школьников, для взрослых По полу: мужские, женские, для обоих полов
Степень регулирования	Организованные аниматором или спортивным инструктором, спонтанные с ведущим, спонтанные без ведущего
Наличие аксессуаров для игры	Игры без предметов (словесные игры), игры с предметами, компьютерные игры

Классификация настольных игр:

По типу используемых предметов:	карточные игры; игральные кости; игры с карандашом и бумагой, водой; игры, основанные на узоре; игры на специальных досках; игры с миниатюрными предметами; неподвижные ролевые и словесные игры.
По количеству игроков:	1) для одного игрока, 2) для фиксированного числа игроков, 3) для произвольного количества игроков
По степени кооперации игроков:	1) каждый сам за себя, 2) все участники заранее образуют команды, 3) кооперативная игра - по ходу игры игроки могут объединяться.
По динамике игры:	1) пошаговые: участники совершают ходы в определенной последовательности, 2) динамические: шаги совершаются по желанию игроков, 3) игры, в которых присутствует элемент и пошаговой и динамической игры.
По характеру игры:	1) азартные (игры, где на результат влияет случайность), 2) интеллектуальные, логические и стратегические игры.

Классификация психологических игр:

«Игровые оболочки» - это игра является некой оболочкой или общим фоном для психологической или воспитательной работы. Например, участники игры попадают в вымышленный мир, с легендой и мифом, в котором они сталкиваются с различными испытаниями, которые помогают развитию навыков, формированию своего мнения и т.д.

Игра-проживание» более сложная, так как пространство, в котором эта игра происходит, существует на самом деле, а не только в воображении. Например, телешоу «Последний герой». Участники живут на необитаемом острове, чтобы приспособиться в новом месте.

«Игра-драма». Можно провести в поездке, в отеле или туристической базе. Цель игры: самоопределение каждого участника в конкретной ситуации и совершение выбора. Все это гармонирует с интересным сюжетом, антуражем и заранее придуманными ролями. Большое количество времени уходит на подготовку игры: элементы костюмов, оформление помещения, музыкальные эффекты, а также «вживание» игроков в игровую ситуацию.

«Деловые игры» - психологические игры, направленные на осмысление задач, связанных с реальной деятельностью, конкретными целями, а также взаимоотношениями игроками.

«Психологическая акция» - это игровая среда, которая создается в коллективе на определенное время, ее целью является расширение жизненного пространства участников,

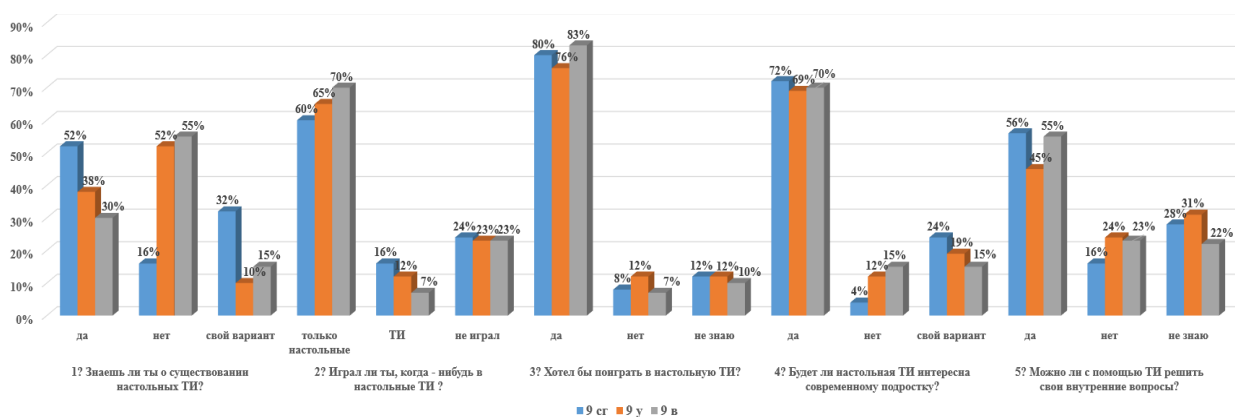
Первые трансформационные игры

Название игры (период появления)	Применение	Изображение
<p>Манкала около 2000 лет до н. э., в Африке</p>	<p>Создана для обучения детей арифметике. Смысл игры: перемещение зерен в различные лунки на деревянной доске. Правило: кто хочет получать, должен отдавать, а кто лучше сеет - больше соберет. С помощью игры игроки учатся быть добрыми и щедрыми, это влияет на их сознание. И боги могут наградить урожаем</p>	
<p>Сенет (около 3500 лет до н. э. в Египте)</p>	<p>Старейшая игра с передвижениями фишек по доске. Она напоминает шахматы: два игрока, клетчатое поле и фишки соперника, которые нужно побить своими. Игра считался инструментом познания себя. Когда человеку необходимо разобраться в себе, он садился играть против своей души. Различные этапы игры отражают путешествие души, а победа символизирует единение с богами.</p>	
<p>Ли́ла или Змеи и лестницы (от 2 -3х тысяч лет назад). Современная версия «Ли́ла Чакра»</p>	<p>Индийская игра - инструмент изучения закономерностей случайных событий в жизни. Игра была создана, как способ познания внутренних состояний людей. Смысл игры «Ли́ла Чакра»: области на теле человека, являются энергетическими центрами, развивая которые происходит озарение. В игре используется древнейшая китайская книга о гармонии человека «Книга Перемен» (И-ЦЗИН).</p>	

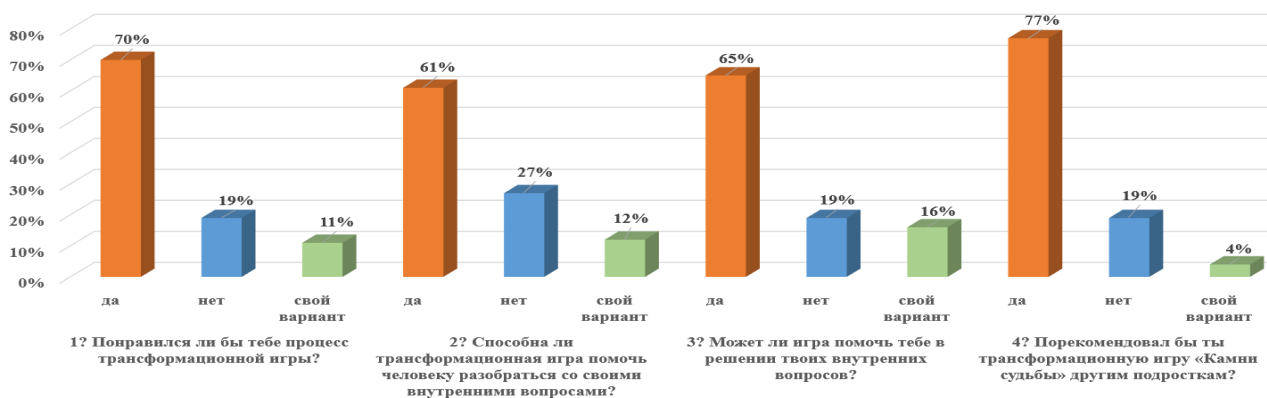
<p>Игра-трансформация в духовной общине Финхорне, Шотландии, в середине XX в.</p>	<p>За ее основу была взята древняя игра буддийских монахов. Игроки идут по пути от тьмы к свету, от злости к доброте, от ненависти к любви, пока не достигают определенного уровня знаний - просветления. Попадая в различные игровые ситуации, проходя через препятствия игрок понимает, как ему действовать в реальном мире</p>	 <p>The image shows the board for 'The Transformation Game'. It features a circular path with various colored segments and a central area with a bowl and other components. The title 'THE TRANSFORMATION GAME' is visible at the top.</p>
<p>Genesis (в России игра появилась в 90-е годы благодаря Лайзе Холлингсхед и Татьяне Гинзбург В 2010 г. появилась современная ТИ «GENESIS».</p>	<p>Настольная терапевтическая игра, которая проводится только сертифицированными ведущими. «Генезис» состоит из поля, кубиков, фишек и карточек с подсказками, вопросами, метафорами и прочими. Задачи: помогает проработать глубинные негативные установки; отличить свои цели и желания от навязанных извне; найти свой путь; отыскать ресурсы и др.</p>	 <p>The image shows the board for 'Genesis'. It features a circular path with various colored segments and a central area with a bowl and other components. The title 'GENESIS' is visible at the top.</p>

Приложение В.

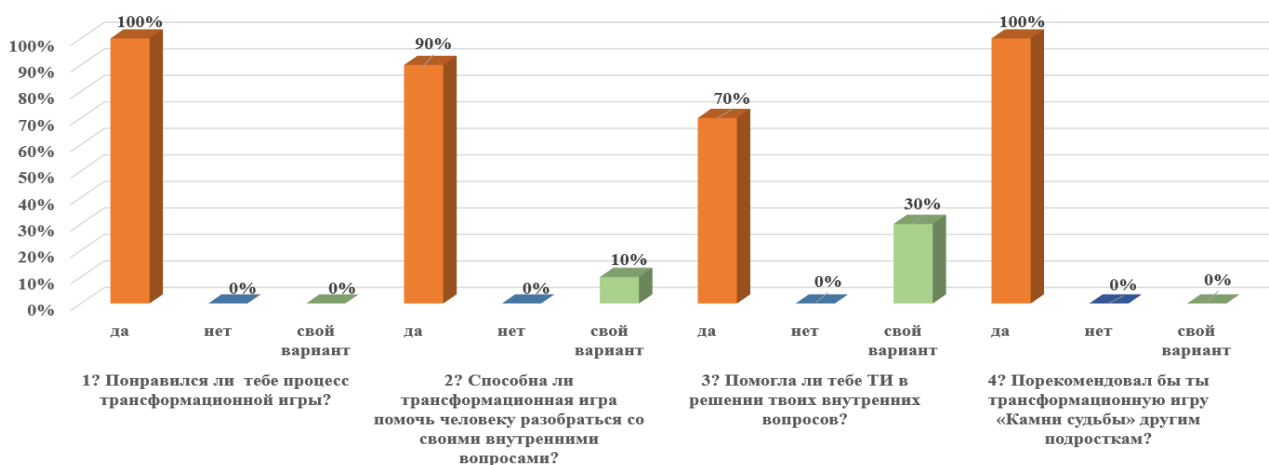
Результаты исследования подростков (анкета №1)



Результаты исследования подростков после презентации ТИ «Камни Судьбы» (анкета №2)



Результаты исследования подростков, которые играли в ТИ «Камни Судьбы» (анкета №3)



Приложение Г.

Трансформационная игра для подростков «Камни Судьбы»

Трансформационная игра «Камни Судьбы» позволит подросткам с головой окунуться в мир фэнтэзи, развить свою тактику, логическое мышление и командный дух. Трансформация в игре происходит за счет того, что участник ставит личную цель и проходит путь за своего героя, выполняя задания и получая ответы, как достичь свою цель. В ходе игры он сталкивается с препятствиями и получает помощь, точно так же, как и в реальном мире. С помощью игры можно получать озарения, поменять отношение ко многим вещам, проработать свои цели и понять, как их достигнуть.

Вид трансформационной игры: настольная, психологическая.

Цель игры: преодоление своих личных преград, развитие навыков, чтобы стать достойным соперником величественному магу и вернуть мир в его прежнее состояние.

Задача героев игры:

1. Собрать все Камни Судьбы своего цвета.
2. Объединить все Камни Судьбы (хотя бы 2 и более цвета по количеству участников), чтобы спасти мир от злого императора.
2. Выполнить все задания, преодолевать препятствия для достижения своей личной цели и получения магических камней, чтобы спасти сказочное королевство.
3. Преобразовываться, трансформироваться в различных персонажей, формы и классы, используя силу Камней Судьбы.

Участники игры: подростки 2-6 чел., 12+ лет.

Легенда игры: в давние времена миром правили магические камни, которые придавали невероятные силы своим обладателям. Но злобный и алчный величественный маг ворвался в королевство и украл Камни Судьбы. Этот поступок принес разрушение и страдания. Лишь избранный герой может преодолеть испытания, раскрыть свою настоящую силу и путем трансформаций сразиться с магом, чтобы вернуть камни и восстановить мир.

Описание игры

Игра представляет собой игровое поле, состоящее из 60-ти клеток. Каждая клетка имеет определенный цвет, соответствующий цвету камня, порядковую цифру или серый цвет (нейтральный). Каждой цифре соответствует карточка. На лицевой ее стороне написан афоризм. На обратной – задание, которое необходимо выполнить, чтобы достигнуть свою цель. На поле игры вы увидите изображения стрел, которые направлены вперед, помогают игрокам преодолевать препятствия, двигаясь вперед. И назад – заставляют вернуться и пройти путь еще раз. Игроки собираются за одним столом, по очереди кидают кубик и стараются осознать значение того поля, на которые они попали до своего следующего хода.

Правила игры:

1. **Подготовка.** Для игры необходимо иметь игровое поле, игральный кубик, камни, фигурки, карточки с описанием всех 60-ти клеток игры, карточки героев, ручку и бланк, куда игроки будут записывать все свои ходы и мысли. Каждый игрок выбирает себе одного из предложенных героев, получает карточку данного героя, где вся необходимая информация о нем (имя, магические способности, слабости и др.), которыми можно будет пользоваться в игре. Каждому герою принадлежит определенный камень.

2. **Постановка цели игры.** Перед началом игры каждый игрок должен поставить цель, которую он будет достигать в процессе этой игры. Запрос для игры должен быть конкретным, чётко поставленным и отражать реальную цель, которую хочет достигнуть человек. Формулируйте ваш запрос сразу правильно. От этого зависит, как пойдет игра. Во время игры не стоит его изменять. Одна игра проходит на один вопрос. Можно также ставить цели и на какую-то ситуацию. Например: 1) Какие шаги мне предстоит сделать для исправления моей ситуации? 2) Какие задачи стоят передо мной, чтобы стать уверенным? 3) Что я должен сделать, чтобы у меня появились друзья?

3. **Ход игры:**

❖ Очередность хода определяется броском кубика. У игрока, которого первым выпадет наибольшее число, ходит первый, затем следующий. Ход игры передается соседу справа (по часовой стрелке). Игроки бросают кубик по очереди, передавая ход.

❖ После своего хода игрок получает карточку с номером игровой клетки, читает афоризм вслух и выполняет задание карточки (не называя его игрокам). Ведущий следит и говорит игроку, какое задание можно прочитать вслух, какое надо отгадать игрокам.

❖ Если игрок попал на поле, где есть начало стрелы, то он перемещается на то поле, где находится её остриё (при этом выполняя задание этой клетки).

❖ На своем ходу игрок может исследовать локации и места, взаимодействовать с другими игроками и персонажами, бороться с врагами, выполнять задания и собирать Камни Судьбы. Действия игрока определяются картой, соответствующей номеру клетки. Игрок может специально использовать карту своего героя (где информация о его силе и проклятии, которыми можно пользоваться при выполнении задания).

❖ Если игрок найдет Камень Судьбы, он становится его владельцем и может использовать его уникальные способности.

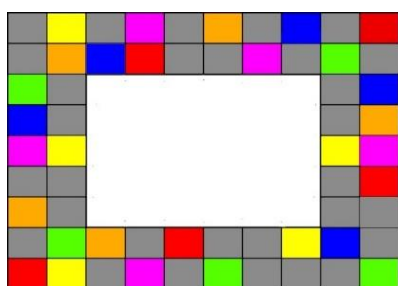
❖ Если игрок встает на клетку цвета своего Камня и выполняет задание, то получает его.

❖ Если участник встает на клетку цвета Камня другого участника, то он может не выполнять задание, а передать его владельцу данного Камня, чтобы он за него выполнил задание. При выполнении задания Камень достается его владельцу.

- ❖ Если игроку выпала карточка с возможностью использовать какую – нибудь силу персонажа, то он может ей воспользоваться. Если это его сила, то он может не выполнять задание, написанное в карточке, а сразу взять Камень своего цвета. Если эта сила принадлежит другому персонажу, то ее можно приобрести у владельца этой силы за выполнение его задания. Если игрок отказывается выполнять задание, то пропускает ход.
- ❖ Если на одну и ту же клетку участники встают несколько раз, то задание не выполняют, только читают афоризм и записывают его.
- ❖ Если ты встал на цвет своего Камня, то можешь воспользоваться его силой при выполнении задания.

4. **Завершение игры.** Игра продолжается до тех пор, пока все Камни Судьбы (хотя бы 2 цвета) не будут объединены и Камни своего цвета (5 шт.) не будут собраны. Если игроки смогут объединить все Камни Судьбы, они побеждают и мир спасен.

5. Игровое поле. Бланк траектории хода.



Бланк «Траектория хода»

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
60	19	18	17	16	15	14	13	12	11
59	20							37	38
58	21							36	39
57	22							35	40
56	23							34	41
55	24							33	42
54	25	26	27	28	29	30	31	32	43
53	52	51	50	49	48	47	46	45	44

Цель:
Афоризм

6. **Анализ игры.** На пути к своей цели игроки встречаются разные препятствия, выраженные в игре как стрелы (вернись обратно), а также получают поддержку- стрелы, ведущие игрока вперед. После прохождения игры участники просматривают свои записи и обращают внимание, которые требуются для дальнейшей проработки игры в жизни.

- ❖ В первую очередь обратите внимание на те поля, которые оказали на вас сильное эмоциональное влияние. Их желательно прорабатывать в первую очередь, так как тот негативный заряд, который вы ощутили, доступен для работы с ним и прохождение его даст вам больше сил и энергии для дальнейшей работы как над вашей целью, так и для жизни.
- ❖ Затем выберите все поля, на которые вы попадали и на которых вы двигались назад. Особое внимание уделите тем, с которых вы падали не один раз. Внимательно перечитайте афоризм, который соответствует этому полю и тому, куда вы спустились. Подумайте, почему так произошло? Что у вас в жизни соответствует этим состояниям?
- ❖ Следующими прорабатываются поля, на которых вы побывали два и более раз. Почему-то во время игры вы попадали на них снова и снова. Почему? Игра показывает, что эти состояния значимы для вас и вашего игрового запроса. Это нужно понять и проработать.

7. **Работа над собой после игры.** Все найденные таким образом игровые моменты, которые препятствуют достижению вашей цели, необходимо проработать в психотерапевтических или психологических сессиях со специалистом. Для каждого найденного элемента для проработки может потребоваться от одной до нескольких сессий.

После того как вы получили облегчение состояния, пройдя соответствующие данному полю игры процессы, получили озарения и понимание почему вы попали на эти поля, начните прорабатывать остальные свои вопросы. С психологом вы сможете обнаруживать и прорабатывать негативные аспекты, мешающие вам жить и добиваться своих целей. Возможно, при прохождении их вы меняете свои цели, осознаете, что на самом деле вы хотели не этого, а что-то совсем другое! Это просто замечательно! Значит, трансформация произошла, вы получили свое озарение и жизнь продолжается! Вы можете опять взять эту игру, задать свой новый вопрос и снова окунуться в захватывающий мир самопознания!

Этот мир бесконечен, задачи и цели многогранны и разнообразны. Используйте игру для самопознания, улучшения своей жизни и выполнения своих жизненных задач!

Значение (сила) Камней:

Красный Камень Эсты даёт возможность менять облик

Голубой Камень Кохэку являет видеть и исказить чужие воспоминания

Зеленый Камень Канаэ – общение с флорой и фауной

Желтый Камень Аи - управление гравитацией

Фиолетовый Камень Хотару – великая мудрость

Оранжевый Камень Микио – гипноз с помощью игры на особой флейте.

Примеры заданий в игре

1. Назови 3 своих слабых качества и придумай, как их можно преобразовать в сильные.
2. Собери головоломку.
3. Реши задачу: в 100 граммах массы содержится 100 килограмм. Какое количество килограмм содержится в 10 граммах массы?
4. Объясни слова, написанные в рамочке другим участникам, без их называния (шар, вселенная, воздух).
5. Нарисуй свой портрет, используя только геометрические фигуры.
6. Придумай 5 самых нелепых способов отпроситься со школы

Примеры афоризмы для подростков

1. Когда умеешь превращать свои недостатки в силу, ты становишься непобедимым.
2. Логика – это ключ к разумным решениям и успешному будущему.
3. Мощное мышление лежит в основе твоего потенциала, развивай его без ограничений.
4. Умей быть самим собой и не стремись понравиться всем.