

## Игры, несущие социометрическую нагрузку

1. «*Волшебная палочка*». Положите на стол в центре круга волшебную палочку. Объявите, что при ее помощи можно любого участника тренинга превратить в кого угодно и во что угодно. Любой участник может встать со своего места, взять палочку и, коснувшись любого участника, со словами: «Превращаю тебя в..., потому что...», превратить его во что угодно. После того как все участники превращены, а некоторые и не по одному разу, прервите игру и продолжайте тренинг. Отметьте в своем блокноте, кого превратили во что-то хорошее, а кого — во что-то неприятное. Запишите, кого превращали несколько раз, а кого — лишь однажды.

Через несколько часов раздайте участникам по листку бумаги и попросите написать, кто во что был превращен. Следите за тем, чтобы участники не списывали друг у друга. Анализируя записки, Вы сможете сделать интересные выводы на основе наблюдения, кто и чьи превращения запомнил, а чьи начисто забыл.

Вариант этой игры: можно предложить участникам не превращать других, а превращаться вместе с ними. Анализируя результаты, мы сможем сделать вывод о симпатиях и антипатиях участников тренинга.

2. Всем участникам игры раздаются листки бумаги с написанными по вертикали числами от 1 до 20. Затем тренер в быстром темпе зачитывает отдельные слова, а участники должны после каждого слова очень быстро записать в соответствующей строке имя того участника тренинга, с которым ассоциируется это слово. Затем тренер собирает записки, подсчитывает, кто сколько раз был упомянут. Слова, которые зачитывает тренер, могут быть объединены в несколько подгрупп, содержание которых зависит от того, что же тренер хочет измерить. Логично предположить, что слова типа «айсберг», «доспехи», «сумерки» будут ассоциированы с людьми закрытыми и замкнутыми, а «август», «медвежонок», «подушка» — с людьми мягкими, добрыми. Для удобства подсчитывания, а также для того, чтобы участники не заметили тенденций в подборе тренером слов, целесообразно, при наличии, скажем, четырех групп слов, слова первой группы ставить на 1, 5, 9, 13, 17 места, слова второй группы на 2, 6, 10, 14, 18 места и т. д.

3. Если Вы хотите получить о группе подробную информацию, то можно использовать опросник следующего вида: -на листе бумаги по вертикали выписать все возможные пары участников. В группе из 12 человек будет 66 таких пар  $\{(12-1) \times (12:2)\}$ . В верхней части таблицы в строку будут указаны области, в которых будут сравниваться участники, входящие в каждую пару: область лидерства, интеллектуальные способности, способность к сопереживанию или что угодно другое, что Вам хотелось бы измерить. Предположим, что в первую пару вошли Иванов и Петров. Участник, заполняющий таблицу, в столбце «Лидерские способности» поставил знак «меньше», и это означает, что, по его мнению, лидерские способности Иванова ниже, чем у Петрова. В столбце «Интеллект» против этой пары участник поставил знак «равно», значит, он считает интеллектуальные способности Иванова и Петрова приблизительно одинаковыми.

Затем проводится подсчет баллов. За каждый полученный знак «больше» участник получает 2 балла, за «равно» — 1 балл, за «меньше» — 0 баллов. Оценки суммируются для каждой области отдельно, и мы можем проранжировать участников по любой области, которая внесена в таблицу. Высокий результат означает, что в МНЕНИИ ГРУППЫ способности данного человека в данной области высоки, что он пользуется авторитетом, а низкий результат означает нечто противоположное.

Проведение подобного опроса порождает сильные негативные эмоции.

4. «*Бюрократ*». По окончании занятий тренер объявляет, что пора расходиться, но для этого сначала нужно написать заявление. Каждый участник пишет на отдельном листе бумаги заявление следующего содержания: «Прошу Вас отпустить меня с занятий в связи с окончанием рабочего дня». Затем свои заявления авторы должны подписать у кого-нибудь из участников тренинга, у того, кого автор сочтет нужным попросить выступить в роли начальника. Каждый просит кого-нибудь подписать ему заявление, а тот, к кому обратились с такой просьбой, может подписать, а может и отказать. В этом случае он ставит резолюцию: «Не разрешаю», и подписывается.

Главное правило игры: тот участник, чье заявление оказывается подписанным, уже не имеет право подписывать чье-то заявление, и поэтому подписать свои заявления удастся только половине участников. Оговорите, что подписать заявления самим себе не разрешено!

После окончания игры все те, чьи заявления несут на себе вожделенную резолюцию, идут отдыхать, а те, кто так и не смог прорваться сквозь тенета бюрократизма, задерживаются на одну-две минуты, помогают Вам расставить столы и стулья. Если у кого-то из них появилось чувство досады и обиды, снимите это чувство. Для того, чтобы сделать это, нужно показать человеку возможность объяснения происшедшего с ним как совсем не затрагивающее его честь, самолюбие и достоинство, указать направление его рассуждениям, следуя которым, человек сможет увидеть случившееся с ним в выгодном для него свете. Скажите как бы мимоходом, что, по Вашим наблюдениям, настоящим руководителем и лидерам труднее всего бывает получить подпись в этой игре, и виной этому их стремление к оказанию другим помощи даже за свой собственный счет; умение уступать в мелочах, внутреннее благородство и т. д. И механизмы психологической защиты возьмутся за дело. Анализ подписей на заявлениях может натолкнуть тренера на интересные размышления. Анализируются следующие

параметры: кто к кому обратился, кто кому подписал, кто кому не подписал.

5. «Террористы». Тренер предлагает поиграть в воздушных террористов. Для игры группа делится на четыре подгруппы по 3 человека в каждой. Первая подгруппа играет со второй; третья с четвертой; затем первая играет с третьей, а вторая с четвертой; и на третьем этапе первая играет с четвертой, а вторая с третьей.

На первом этапе 1-я и 4-я группы ~ террористы, а 2-я и 3-я — экипаж самолета. Террористы захватывают самолет и приказывают экипажу изменить курс. И тут между воздушными пиратами начинаются разногласия: они хотят лететь в разные страны. Кто из участников тренинга в какую страну хочет лететь, оговаривается заранее, т. е. перед началом игры каждый участник сообщает, куда он будет угонять самолет в бытность свою террористом, и тренер заносит это в бланки.

Таким образом, в каждом противостоянии есть 4 заинтересованные стороны: а) экипаж, который хочет лететь по своему маршруту, б) первый террорист, который хочет лететь на Багамы; в) второй террорист, которому по душе Тринидад и Тобаго; г) третий террорист, который стремится к земле суверенной Урюпинской области. На выяснение отношений выделяется 5 минут, и участники обсуждения должны сказать, куда же именно летит их самолет. Если они не пришли к единому мнению, то все получают по 2 штрафных очка, если победило мнение одного из террористов, то он получает два очка, другие террористы по 0,5 очка, а члены экипажа 0 очков. Если принимается мнение экипажа, то члены экипажа получают по 1 очку, а каждый террорист по 0,5 очка. Любой не согласный с итогом обсуждения террорист может взорвать самолет, при этом он получает 1 штрафное очко, а все остальные по 0,5 штрафных очка. Результаты заносятся тренером в таблицу 1.

Затем начинается второй этап игры: первая подгруппа играет с третьей, а вторая — с четвертой. Террористы становятся летчиками, а летчики — террористами. Правила проведения этапа те же.

После пятиминутного обсуждения и подведения итогов проводится 3-й этап игры: первая подгруппа встречается с четвертой, а вторая с третьей. По жребию определяется, кто будет террористом, а кто — экипажем самолета, и этап проводится по тому же сценарию.

После окончания этапа предложите всем участникам сесть в круг и разделить на две равные по численности части: Союз террористов и Ассоциация летчиков. На обсуждение вопроса — 3 минуты, затем записываете, кто есть кто, предлагаете летчикам разделить на две команды по три человека в каждой, а террористам — на две группы захвата по три человека. Предложите договориться, кто с кем будет играть. Все результаты заносятся в таблицу 1. Потом проводится 4-й этап игры, который в точности повторяет любой из трех предыдущих этапов.

Затем подводятся итоги игры, объявляются победители (те, кто набрал больше очков). Можно на этом завершить игру, а можно попросить участников на листках бумаги написать, кто, по мнению каждого, был лучшим террористом, кто был лучшим летчиком, в тройке с какими двумя участниками каждому хотелось бы захватывать самолет в игре, в тройке, с какими двумя участниками хотелось бы противостоять, нападению в качестве экипажа самолета. Сведите эти данные в таблицу 2.

Результаты игры дадут Вам богатый социометрический материал и предоставят обширную пищу для размышлений. Как- продолжение игры, Вы можете провести дискуссию (если, скажем, Вы проводите тренинг общения или ведения переговоров), какие психологические качества помогли убедить других принять Вашу точку зрения (пулеметы и фугасы, естественно, к психологическим качествам не относятся, хотя их психологическое воздействие ощутимо).

Игры подобного рода способствуют структурированию группы, являются удобной формой для проведения турнирных боев. «Террористы» — игра общего характера, но, оставив схему и заменив сюжет с гангстерского на какой-нибудь иной, можно проводить турнирные бои на требующемся вам материале. Депутатам можно предложить смоделировать предвыборные дебаты, преподавателям — семинарское занятие и т. д.

ТАБЛИЦА 1

№ гр.	№ уч.	Фамилия	Страна	1-й этап		2-й этап		3-й этап		4-й этап			Σ	Место
				Т/Э	Балл	Т/Э	Балл	Т/Э	Балл	№ г.	Т/Э	Балл		
1	1			Т		Э								
	2			Т		Э								
	3			Т		Э								
2	4			Э		Т								
	5			Э		Т								
	6			Э		Т								
3	7			Э		Т								
	8			Э		Т								
	9			Э		Т								
4	10			Т		Э								
	11			Т		Э								
	12			Т		Э								

Т/Э — террористом или членом экипажа был участник на этом этапе игры. Балл (Б) — сколько баллов набрал участник на данном этапе игры. Страна — название государства, в которое участник будет пытаться угнать самолет.

ТАБЛИЦА 2 '•' ' &lt; &gt;

№ уч.	Фамилия	Лучший террорист	Лучший летчик	Хотел бы играть в команде террористов с . . .	Хотел бы играть в команде летчиков с . . .
1				1..... 2.....	1..... 2.....
2				1..... 2.....	1..... 2.....
12				1..... 2.....	1..... 2.....

Место для схематического изображения структуры группы: каждый участник обозначается кружочком со вписанной в него фамилией, и от его кружочка идут зеленые стрелки к тем, кого он считает лучшим в игре, и красные, с кем бы он хотел играть в одной команде.

6. Несложная разогревающая игра, несущая и социометрическую нагрузку. Предложите участникам тренинга разделиться на группы в два-три человека для того, чтобы за несколько минут подготовить сценку: «Мы встретились через месяц после окончания тренинга и очень рады встрече». Спектакль, подготовленный каждой микрогруппой, должен длиться не более 1 минуты. Когда все подготовятся, предложите сыграть придуманное. Если в тренинге используется видеокамера, то сделайте запись, которую можно будет показать как-нибудь утром в качестве приветствия. Тренер должен запомнить составы подгрупп. Члены подгрупп, кроме сформировавшихся по остаточному принципу, скорее всего испытывают друг к другу симпатию.

7. Несколько широко используемых способов социометрии описаны в третьей главе этой книги.