



ЧТО ТАКОЕ МОЗАРТИКА?

ФОРМА И СОДЕРЖАНИЕ

Если бы Мозартика провозгласила себя средством достижения вселенского счастья, о ней не стоило бы говорить. Но позиционирование её только как настольной игры тоже не стоит особого разговора. Чисто внешне - да, это группа настольных игр, красивых и комфортных на глаз и на внутреннее ощущение, но это - надводная часть айсберга. В Мозартике есть глубинная суть, важная и уникальная, об этой сути в двух словах не скажешь. Но можно попробовать сказать на двух страницах.

БИОГРАФИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ

Мозартика возникла на стыке конкретных проблемных полей в конкретной области – в реабилитации. В игротерапии стоял вопрос: «А можно ли направлять игру, но не директивно, внешним образом, а изнутри, из самой её глубинной сути?». В арттерапии было возможно либо воспринимать искусство других, либо самовыражаться через собственное творчество, либо устраивать «чередовательные» варианты. Мозартика стала универсальным видом творчества, доступным и комфортным практически для всех, и всем она предоставляет для собственного творчества особые образные средства – это некий концентрат образов мирового изобразительного искусства. И отфильтровывается, формируется и воздействует этот концентрат с определённой направленностью – позитивно-созидательной. При этом каждый находит в нём нечто значимое лично для себя.

РАСХОДЯЩИЕСЯ КРУГИ

Мозартика появилась в 2000 году. В 2001 году в неё играли дети, пережившие взрыв соседнего дома на Каширке. Тогда это были громоздкие деревянные наборы, расписываемые вручную. Уже в 2002 году эти наборы тиражировались для 15-ти детских реабилитационных центров, а в 2004 году началось полиграфическое тиражирование игр Мозартики. В 2005 году все детские реабилитационные центры Северной Осетии, пережившей Беслан, были оснащены за счёт спецтиража, затем разработка новых игр и их полиграфическое тиражирование становятся регулярной практикой. Одновременно формируется методическая база, выявляются закономерности, проходит целый ряд экспертиз в статусных экспертных учреждениях, о Мозартике начинают писать в диссертациях. Востребованность Мозартики очевидна, она распространяется двояко: «вширь» - от специалиста к специалисту, из города в город, иногда в посёлки, которые не найти на карте, и «вглубь» - появляются новые прикладные сферы её применения. Этому способствует то, что Мозартика хороший партнёр самым разным методикам, она усиливает их действие и расширяет возможности. Казалось бы, можно жить да радоваться, просто кататься на этих саморасходящихся информационных волнах (сайт давно закрыли, а специалисты и без сайта находят информационную дорогу к Мозартике и при этом сами размещают материалы о ней). Но вот что не даёт покоя - всё это такое малое использование её возможностей, ведь её можно применять не ПОСЛЕ, а ДО...



- ОБРАЗНО-АССОЦИАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ
- ПСИХОЛОГИЯ
- ПСИХОАНАЛИЗ
- КУЛЬТУРОЛОГИЯ
- ИНФОРМОЛОГИЯ
- СЕМИОТИКА

Игры могут вводить ребёнка в овладение материальными и духовными ценностями культуры лишь в том случае, если они сами обладают содержанием, выражающим эти ценности. Следовательно, важнейшее значение имеет внутреннее содержание игр, их образный строй и художественный язык.

Принципиально новым в **МОЗАРТИКЕ** является сам **СПОСОБ СВОРАЧИВАНИЯ** культурно-исторического опыта человечества в детские настольные игры.

СВЁРНУТАЯ ФОРМА **МОЗАРТИКА**

В ходе характерного для игр **МОЗАРТИКИ** свободного творческого процесса с глубоким эмоциональным включением, поиском и пониманием своего «Я» происходит **РАЗВЁРТЫВАНИЕ** - интерактивная личностно окрашенная встреча ребёнка со свёрнутым в игру культурно-историческим опытом человечества, его переоткрытие, творческое восприятие, переживание, понимание и присвоение.

Элементы	Назначение
Игровые поля	Символическая основа, своеобразная мировоззренческая «канва», архетипически отражающая базовые представления о жизни
Фантазийные фигурки	Средство творческого самовыражения, «образный конструктор» своего видения мира
Вкладыши, упаковка	Методическое сопровождение

РЕСУРСНОСТЬ МОЗАРТИКИ

ЧТО КОНКРЕТНО ДАЮТ ЭТИ ИГРЫ?

Действительно, а что конкретно дают эти игры, когда психолог, работающий с ними, признаётся: «Да я сама от них меняюсь, читаю другие книги, слушаю другую музыку...»? Когда через полгода применения в детском саду рисунки детей, игравших в Мозартику, начинают сильно отличаться от рисунков тех, кто не играл, - не художественным мастерством, а цветностью, ракурсностью, образностью, разнообразием, смысловым богатством? Когда подросток, сначала громогласно утверждавший, что в этих играх ничего интеллектуального нет, потом тайком приходит и робко просит подарить ему хотя бы самую маленькую фигурку на память об игре «Дорога в Космос»? Что меняется?

Меняется взгляд на мир, на себя, на свои взаимоотношения с миром. В отличие от виртуальных сред Мозартика не уводит в мир иллюзий, а помогает увидеть:

- универсальный потенциал «замечательности» реального мира;
- варианты расширения диапазона своих возможностей позитивного взаимодействия с этим миром.

При этом играющий все свои поиски моделирует сам, без чьих-либо указаний. И моделирует в поле культуры.

САМОЕ ГЛАВНОЕ

Игры Мозартики всем своим образным комплексом напрямую работают с картиной мира человека (в отличие от многих важных и полезных направлений, работающих с ней

опосредованно) – именно на этой прямой работе основано многообразие сфер её применения. А формирование мировоззрения – главная задача воспитания и одна из главных задач развития личности. От мировоззрения зависят активность и направленность личности. От того, какой мир «нарисует» в голове у юного гражданина, зависит, какую реальность он потом «сделает». Стало быть, формирование картины мира подрастающего поколения – для государства задача стратегическая. И работать с картиной мира надо ДО того, как она сформировалась, а не ПОСЛЕ. На базовом уровне картина мира формируется в детстве.

НЕДЕТСКИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ МОЗАРТИКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Век-другой назад окружение ребёнка было единой информационной системой, направленной на воспроизведение традиционной картины мира. Сейчас вокруг – информационный хаос. Вместо отфильтрованной веками ценностно-культурной среды – случайная масс-медийная среда завышенной информационной плотности. Сегодня в этой среде с картиной мира детей - сплошное проблемное поле с высоким уровнем инерционного системного сопротивления. Глобально это не изменить, но работать с этим можно и нужно - с помощью инновационных информационных технологий; одной из них и является МОЗАРТИКА.

Алания, Арзамас, Башкорстан,
Бурятия, Вологда, Десногорск

Иркутск, Калужская обл.,
Киров, Кировская обл., Кострома

Красноярский край, Курск, Марий Эл,
Москва, Московская обл.

Новокуйбышевск, Прокопьевск,
Сахалин, Ставрополь, Томск

Хабаровск, Челябинск,
Череповец, Чувашия,
Ярославская обл.

Работа с семьёй

Детские
досуговые лагеря

Воспитание
патриотизма

Реабилитация детей и
подростков групп риска

Работа с
несовершеннолетними
заключёнными

Реабилитация
детей-инвалидов

Развитие креативности
в партнёрстве с
доп.образованием

Постстрессовая
реабилитация

Работа с приёмными и
замещающими семьями

Работа с
конфликтами

Коррекционно-
развивающее обучение

- Специалисты видят живую работу с Мозартикой других специалистов;
- По рекомендациям экспертов;
- Через демонстрации на конференциях, выставках и т.д.;
- Через госзаказы и гранты.

Н.В. Для работы с Мозартикой требуется пройти специализированное обучение, поэтому распространение Мозартики должно сопровождаться обучением.

МОЗАРТИКА

Патент № 31203, свидетельство
на товарный знак № 283025

Востребована и затребована:

- как реабилитационная технология
- как коррекционно-развивающая технология
- как социальная технология

Имеет потенциал

стратегического значения

**как культуротранслирующая технология,
напрямую работающая
с картиной мира**



способы распространения



сфера востребованности



область применения



географический район применения



-перспективная сфера



наличие организации-партнёра,
курирующей данное направление

ИГРА «ПАВЛИН»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 3-4 ГОДА)

КАКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДАЁТ ИГРА КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ?

Построить динамичную цветовую модель своего внутреннего эмоционального состояния и настроения.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВОЕ ПОЛЕ:

Одно игровое поле овальной формы, своеобразное большое яйцо, в котором находится симпатичная птичка, похожая на павлина.

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

«Павлиньи перья» - около 200 условных пера светло-жёлтого, ярко-оранжевого, красного, сиреневато-розового, насыщенного синего, голубовато-изумрудного и зелёного цветов, часть перьев с золотым декором. Золотой декор стилизован под рисунок на перьях хвоста павлина. «Перья» 3-х размеров: 105 больших (73 пера с декором, 32 пера без декора); 57 средних (19 перьев с декором, 38 перьев без декора); 31 маленькое (маленькие все без декора).

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

● Игра основана на мифологическом образе чудесной райской птицы с радужным оперением, которая кому-то показывает все свои яркие краски, а от кого-то, наоборот, свои краски скрывает.

● Главное свойство образного ряда этой игры – все игровые элементы наряду с цветовой яркостью обладают позитивно-эмоциональной и образно-ассоциативной яркостью.

● Цветовой спектр игры специально разработан с учётом возможностей закреплённого стойкого различения цветов и воздействия тех или иных цветов на внутренний мир играющего.

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

● В процессе игры играющий создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с его собственным образно-цветовым видением мира. Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция.

● Варианты «хвоста» павлина и «птичкиного» окружения, пёрышки рядом друг с другом, двухслойное или трёхслойное наложение пёрышек друг на друга, связаны с чувствами, эмоциями, настроением, мечтами, воспоминаниями, переживаниями. Происходит личностно значимое взаимодействие с психосемантикой цвета. Из цветных пёрышек легко строятся разнообразные эмоционально окрашенные композиции – птичка радуется, раскрывается, демонстрируя свои яркие краски, или, наоборот, прячется, закрывается. В композиции могут появляться другие персонажи и образы окружающего мира – они могут быть связаны с птичкой общением, отношениями по сюжету игры или, наоборот, существовать сами по себе.



ИГРА «ЧУДО-ДЕРЕВО»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 3-4 ГОДА)

КАКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДАЁТ ИГРА КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ?

Построить свою модель взаимоотношений во всей системе жизни на Земле, проникаясь в процессе игры ощущением целостности, значимости, внутренней взаимосвязанности, красоты и гармоничности этой системы.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВОЕ ПОЛЕ:

Одно игровое поле прямоугольной формы со сводчатым верхом с условным изображением, которое кажется одновременно и деревом, и ландшафтом. У дерева-ландшафта и первоосновы-земли имеются условные зоны, символически изображающие природные зоны. У каждой из зон свой растительный орнамент и свой цвет: зелёный (у зоны средней полосы), цвет раскалённого песка (у жаркой зоны), серебристо-голубой (у холодной зоны).

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

46 игровых фигурок с условными изображениями персонажей – с одной стороны, это сказочные и мифологические персонажи, с другой стороны, они же реальные звери, живущие в разных природных зонах. Все персонажи отличаются доброжелательностью, открытостью, привлекательностью, сочетанием традиционных изобразительных черт и проявлений индивидуальности, необычности, колоритности. Зверюшки бывают большими и маленькими и тяготеют к проживанию в разных условных природных зонах (тя-

готение к проживанию в определённой зоне выражается в раскраске фона – она совпадают с раскраской определённой условной природной зоны игрового поля).

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

- Игра основана на объединении мифологического образа древа жизни и мифологического образа райского сада. Эти образы оптимальны для работы с возрастом 2-5 лет.
- Обладающий сильным эмоциональным воздействием яркий образный ряд по мотивам лубка, его стилизаций и творчества известных иллюстраторов детских книг.

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

- В процессе игры играющий создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическим образом Дерева как символа цельности своей семьи и окружающего мира.
- Проекцией этого создаваемого образного пространства является выкладываемая во время игры образная картина-композиция. Через размещение зверюшек на дереве-ландшафте всегда воплощаются определённые важные отношения.
- В создаваемом во время игры образном пространстве происходит освоение пространства как по вертикали, так и по горизонтали и гармонизация отношений играющего с миром.



ИГРА «ВИТРАЖИ»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 4-5 ЛЕТ)

КАКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДАЁТ ИГРА КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ?

Построить динамичную цветовую модель своего внутреннего эмоционального состояния и настроения.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ:

10 игровых прямоугольных полей, каждое из которых имеет свою определённую гамму из 4-х цветов и изображение в виде конструкции из цветных геометрических фигур с ярко выраженными границами и наличием свободных белых участков плоскости, для разграничения цветных фигур и свободных белых участков используются золотой и серебряный цвета. Поля можно комбинировать друг с другом различными способами, особенно если играют несколько человек.

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

Около 1000 фигурок различных цветов, позволяющих создать и гармоничную, и контрастную, и комбинированную по отношению к цветовой гамме выбранного игрового поля композицию, всего по 89 фигурок каждого из 11-ти цветов: лимонно-жёлтый, золотисто-жёлтый, оранжевый, красный, тёплый розовый, сиреневый, тёмно-синий, голубой, изумрудный, травяной зелёный, зелёный «майская зелень». Используются круговые, прямоугольные и треугольные геометрические формы.

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

- Игра основана на образе Витража – окна из цветных стёклышек, позволяющего видеть окружающее в разных красках и в зависимости от цвета, форм и композиции стёклышек создавать определённый эмоциональный настрой.
- Главное свойство образного ряда этой игры – все игровые элементы наряду с цветовой яркостью обладают позитивно-эмоциональной и образно-ассоциативной яркостью, увлекающей людей. Чёткие геометрические формы соответствуют выразительности и контрастности цветовой палитры.
- Цветовой спектр игры специально разработан на основе классического цветового спектра, но с серьёзной корректировкой, учитывающей воздействие тех или иных цветов на внутренний мир человека.

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

- В процессе игры играющий создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с его собственным образно-цветовым видением мира.
- В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с психосемантикой цвета. В многочисленном разноцветном наборе полей и фигурок легко находятся средства для выражения эмоций, настроения и поэтому играющие с удовольствием строят разнообразные эмоционально окрашенные композиции.



ИГРА «УСАДЬБА»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 5-6 ЛЕТ)

КАКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДАЁТ ИГРА КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ?

Построить свою модель гармоничных взаимоотношений с природой и социумом и определить своё место и свою роль в этих взаимоотношениях.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ:

4 игровых поля, каждое из которых может быть выбранным ландшафтом или фрагментом ландшафта. Каждое из игровых полей имеет свои доминирующие ландшафтные черты. На одном поле доминирует река, на другом поле – дорога, на третьем поле – река и дорога «на равных», на четвёртом поле наличие рек и дорог сведено к минимуму (хуторок). На каждом поле есть своё культурное наследие прошлого, своя «руина», представляющая собой некую довольно обобщённого характера постройку усадебно-парковой архитектуры. Игровые поля легко объединятся в ландшафты, самые разные по форме и виду, - всего около 300 вариантов.

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

Свыше 200 игровых фигурок с условными изображениями природных, архитектурных и комбинированных элементов. Тематические группы изображений: садово-луговые элементы - разнообразные цветы, травы, заросли, луга, поля, полянки, прудики, болотца и т.д.; строения - мельницы, колодцы, жилые дома и пристройки к

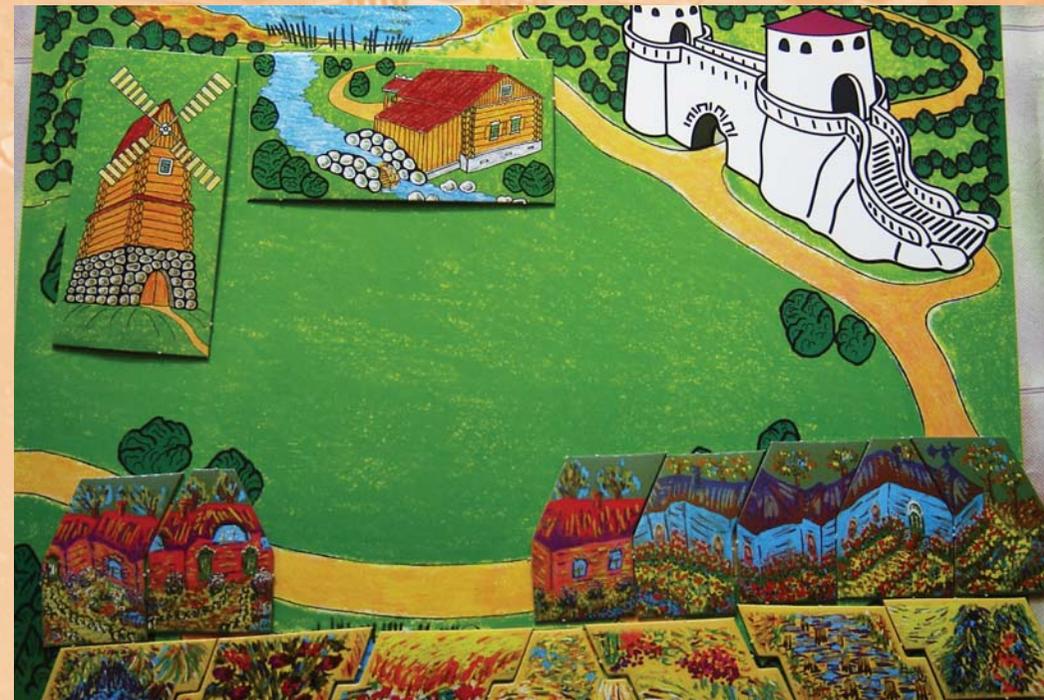
ним, за счёт которых дома могут активно «разрастаться»; деревья «по одиночке»; функциональные элементы «привязки» к ландшафту, связанные с сохранением, развитием или преобразованием ландшафта – всевозможные мостики, мостки, брёвнышки, дощечки на камешках, различные скамейки, фонтаны, вазоны, дорожки, ступеньки, горизонтальные и вертикальные клумбы.

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

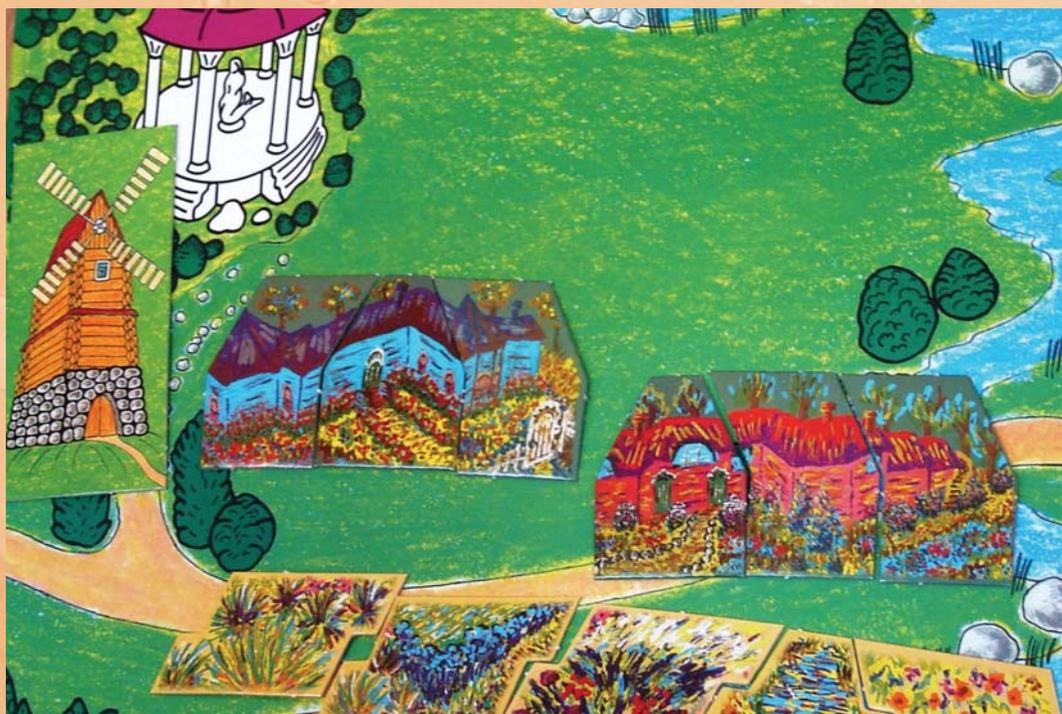
- Объединение мифологического образа райского сада и исторического образа деревенской усадьбы в контексте естественного деревенского пейзажа.
- Обладающий сильным эмоциональным воздействием яркий, темпераментный, порывистый образный ряд по мотивам творчества и с использованием техники мазка Ван Гога.

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

- В процессе игры играющий создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическим образом Усадьбы (Сада, Природы, Провинции).
- В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с такими аспектами образа Усадьбы, как близость к земле, к почве, к источнику жизни, энергии и силы, стабильность, выносливость, восстановление, спокойно-неспешное обновление, успокоение, умиротворённость.



История о разлучённых близнецах (их развели на разные этажи, каждому дали полный комплект игры). Их композиции имеют практически одну и ту же иерархическую структуру ближнего круга.



ИГРЫ «КОСМОС 1,2»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 5-6 ЛЕТ)

КАКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДАЁТ ИГРА КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ?

Выстроить свой символически-обобщённый образ космоса (мира), своих взаимоотношений с миром и его элементами.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ:

Одно игровое поле, его подавляющую часть занимает изображение космического пространства с достигнутым достаточно впечатляющим, но совсем не вызывающим страх и другие негативные эмоции эффектом глубины. «Краешек» планеты изображен условно-символически, даже близко к мультипликационному варианту. Этот «краешек» планеты служит стартовой площадкой для символического игрового общения внутреннего мира ребёнка с космосом и построения своего космического мира.

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

161 игровая фигурка с различными типами дополнительной росписи (серебристые линии для преимущественно логических композиций («Космос-1»), золотистые точки – для выстраивания картин более романтических, неопределённых, выражающих различные оттенки настроения («Космос-2»). Каждая фигурка несет глубоко символически обобщенное изображение, подчас известное еще с древних времен. Используются треугольники, трапеции, ромбы, прямоугольники, квадраты, шестиугольники, составные фигуры.

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

- Объединение мифологического образа Космоса и начальных астрономических представлений.
- Геометрически-орнаментальный образный ряд по мотивам оп-арта, но вместо сочетания чёрного и белого используется сочетание серебристого и цветного, базовая образная единица - линия (игра «Космос-1»).
- Образный ряд из сгущений точек по мотивам пуантилизма, используется сочетание золотых точек и цветного фона, базовая образная единица – точка (игра «Космос-2»).

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

Одни играющие стартуют через серебристые линии (игра «Космос-1»), линия - их начальный стимул для воображения; другие стартуют через золотистые точки (игра «Космос-2»), их начальный стимул для воображения - точка. Важно, чтобы играющий сам выбирал игру. Сначала часто строят знакомые по СМИ или заимствованные из масс-культуры космические стереотипы, также часто строится модель стереотипных отношений в ближнем круге, также часто воплощаются какие-то путешествия, которые могут быть ассоциативно связаны с отношениями в семье или могут выражать интерес к познанию мира. Постепенно играющий приходит к построению целостной модели, включающей его собственный уголок Вселенной и разнообразные взаимодействия этого уголка во всей Вселенной с другими «уголками» и цивилизациями. Игры очень хорошо работают для варианта «контакт двух миров» - у каждого из играющих (или команд играющих) своя планета и своя цивилизация. Вступят ли они в контакт? И в какой, если вступят?



ИГРА «ГОРОДОК»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 5-6 ЛЕТ)

КАКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДАЁТ ИГРА КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ?

Построить свою модель организации пространства в целях личностной самореализации и развития межличностных коммуникаций.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ:

4 игровых поля, каждое из которых может быть выбранным ландшафтом или фрагментом панорамного ландшафта. Каждое из игровых полей имеет свои доминирующие ландшафтные черты: крепостной холм над рекой, окружённая рекой низменность, полуостров и цепь островов, берега речной долины. Любое игровое поле может служить продолжением любого другого игрового поля, если соединить их боковые стороны – таким образом, из игровых полей можно образовать 60 различных панорамных ландшафтов разной протяжённости.

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

Около 300 фантазийных фигурок трёх пространственно ориентированных категорий: «близь» (на одной фигурке одно здание), «середь» (на одной фигурке несколько зданий), «даль» (дальний пейзажный вид). Тематика фигурок охватывает разнообразие городских улиц и сооружений типичного российского городка – хра-

мы, кремлёвские башни, малоэтажные дома разных стилей и разного времени, причём как архитектурные памятники, так и дома рядовой застройки, торговые ряды, деревья, палисадники, мостики, фонари и др.

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

- Объединение мифологического образа Града небесного и исторического образа небольшого старинного городка в контексте сомасштабной человеку городской застройки.
- Яркий, нарядный, декоративный и самобытный образный ряд по мотивам творчества и с использованием особенностей стиля пейзажистов «владимирской школы».

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

- Играющий строит город, организовывая и преобразовывая пространство, причем эти операции с пространством отражают его личностные особенности.
- В процессе игры играющий создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическим образом Города.
- В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с такими аспектами образа Города, как непрерывное стремление вверх и вширь, особое структурирование пространства, концентрация ресурсов и ценностей, культурное притяжение к некоему центру, эмоциональное напряжение, свобода, поиск, становление личности.



ИГРА «ТУМАНЫ»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 6-7 ЛЕТ)

КАКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДАЁТ ИГРА КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ?

Построить динамичную цветовую модель своего внутреннего эмоционального состояния и настроения через ассоциативное взаимодействие с цветами времён года.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ:

4 игровых прямоугольных поля, каждое из которых имеет свою определённую цветовую сезонную окрашенность, характерную для определённого времени года. Сезонную окрашенность имеют все элементы изображения - пространство за окном, птичка, растительные элементы и фрагмент декоративной рамы. Вся композиция устремлена в пространство, в открытый мир, и отличается очень выразительной ассоциативной взаимосвязью как с цветовым, так и с эмоциональным спектром того или иного сезона природного цикла (окно в зиму, окно в весну, окно в лето, окно в осень).

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

Около 500 фигурок - это трапеции, круговые элементы и «палочки», раскрашенные пятнами осенних цветов; трапеции, круговые элементы и «палочки», раскрашенные пятнами зимних цветов; трапеции, круговые элементы и «палочки», раскрашенные пятнами весенних цветов; трапеции, круговые элементы и «палочки», раскрашенные пятнами летних цветов. Фигурки каждого сезона имеют свою гамму из 15-ти цветов, характерных для данного сезона. Из

этих 15-ти сезонных цветов составлены обладающие наибольшей выразительностью 24 цветочных сочетания по 5 цветов. Соответственно, каждая фигурка – это маленькая композиция из 5-ти цветочных пятен (исключение - «палочки», на каждой «палочке» из-за её узкости всего 2 цветочных пятна).

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

- Игра основана на образе Природы, меняющейся в зависимости от времени года, в сочетании с образами окна, открытого в мир, и птички, смотрящей в небо.
- Единичные элементы образного ряда – сочетания живописных пятен, характерные для сезонной окраски природы. Геометрические формы достаточно мягко обрамляют сочетания живописных пятен.
- Цветовой спектр игры специально разработан на основе цветового анализа картин русской пейзажной школы, в которых ярко переданы выразительность многообразия сезонной палитры и сезонный эмоциональный настрой.

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

- В процессе игры играющий создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с его собственным образно-цветовым видением мира и его собственным эмоциональным восприятием природы.
- На картине-композиции возникают образы-чувства, образы-эмоции, образы-настроения, образы-фантазии, образы-мечтания, образы-видения, связанные со сменой времён года, с годовым циклом.



Все эти картины-композиции созданы несовершеннолетними заключёнными различных колоний РФ во время специальных выездных семинаров, проводимых Президентом Фонда «Забота» (это благотворительный фонд по оказанию помощи лицам, отбывающим наказание в исправительных учреждениях), членом попечительского Совета УИС РФ Василием Александровичем Ласточкиным.



ИГРА «ДОРОГА В КОСМОС»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 6-7 ЛЕТ)

КАКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДАЁТ ИГРА КАЖДОМУ ИГРАЮЩЕМУ?

Построить свой символически-обобщённый образ космоса (мира), своих взаимоотношений с миром и его элементами.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ:

8 игровых полей, которые можно переставлять и по-разному комбинировать. На условно «верхних» полях - изображения космического пространства. На условно «нижних» полях - изображения ландшафтного пространства планеты и небесного пространства. Иногда «верхние» поля объявляют «нижними», например, «подземным миром». В любом случае эта трёхчастная модель мира служит стартовой площадкой для символического игрового общения внутреннего мира ребёнка с космосом и построения своего космического мира.

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

Около 500 фигурок, которые можно условно разделить на четыре группы:

- «космическая» геометрия с яркими цветовыми переливами, переходами, контрастами (геометрические формы образованы из правильных треугольничков);
- «космические по духу» пейзажи (геометрические формы выбраны так, чтоб пейзажи выглядели динамичными);
- арочные конструкции (геометрические формы для выстраивания объектов, растущих «вверх» - в частности, башен и ракет);
- мелкие вспомогательные - кружки, прямоугольнички, небольшие трапеции.

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

- Объединение архетипического мифологического образа трёхчастного мира и начальных астрономических представлений.
- «Космическая» светящаяся яркость и необычность цветовых комбинаций, вызывающих позитивные ощущения приподнятости, одухотворённости, отрыва от приземлённости.

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

- Постепенно, от занятия к занятию, всё дальше уходя от стереотипов и всё активнее используя свое творческое воображение, играющий приходит к построению целостной модели, обобщающей его внутренний личностный космос, его модель мира – Космоса и их взаимоотношения.
- В процессе игры играющий создаёт в своих представлениях новое образное пространство, ассоциативно связанное с архетипическими образами Космоса, Неба, Земли, трёхчастного мира.
- В создаваемом во время игры образном пространстве происходит личностно значимое взаимодействие с такими аспектами образа Космоса, как гармоничность, целостность, структурность, иерархичность, взаимосвязанность всего сущего, позитивная энергетичность, одухотворённость, духовность, соотносительность возвышенного и земного, необозримность, вечность, манящая притягательность, загадочность, неизведанность, устремлённость ввысь, источник вдохновения для творчества и познания, источник душевного равновесия и гармонии, источник для воображения, мечты и фантазии.



ИГРА «РУССКОЕ ЧУДО»

(НАЧАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 5-6 ЛЕТ)

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ-КАРТИНЫ:

3 ландшафтно-исторических поля, которые объединяются в условное историко-географическое пространство древней Москвы;

4 поля с символикой дня и ночи (Солнца и Луны);

8 полей с природной символикой (Воздуха, Воды, Земли, Огня).

Все 15 игровых полей (их можно раскладывать и соединять разными способами) служат для того, чтоб играющий мог воссоздать систему представлений о мире людей того времени и в то же время отразить в игре собственные представления о мире.

ФАНТАЗИЙНЫЕ ФИГУРКИ:

Каждую из 258 фантазийных фигурок игры смело можно считать высокохудожественной просветительской открыткой - играющие долго разглядывают фигурки, прежде чем построить из них город, при этом происходит не навязанное никем извне, а, наоборот, основанное на собственном интересе изучение образов нашего прошлого.

ОБРАЗНЫЙ СТРОЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ЯЗЫК ИГРЫ:

- Объединение мифологического образа Града небесного и исторического образа старинного городка в контексте сомасштабной человеку и созвучной природному окружению городской застройки XVII века.

- Летописные и иконописные изображения, воплощающие метафору «двор, что город, изба, что терем».

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ИЗОБРАЖЕНИЙ НА ФАНТАЗИЙНЫХ ИГРОВЫХ ФИГУРКАХ

Главные единичные образы – двory и храмовые сооружения (церкви, звонницы, часовни). Дворы трёх категорий: богатые хоромы, дворы умеренно зажиточных людей, дворы бедняков. Остальные единичные образы - крепостные башни, мельницы, торговые лавки, бани, колодцы, мостики. Изображения на фигурках носят одновременно как конкретно-содержательный, так и образно-символический характер, соответствующий образному строю игры. Для изображений на фигурках характерны узнаваемость (на ассоциативном уровне), типичность, камерность, образно-ассоциативная взаимосвязанность (всего набора фигурок и игровых полей).

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ?

Построение игровых композиций позволяет каждому играющему выйти на личноcтно значимую связь со своим индивидуальным образом старой Москвы, прочувствовать через игру свою причастность к этому образу и свою возможность самореализации в рамках этого образа. В игре активно строится и развивается личноcтно значимый исторический образ «малой родины» - «моя Москва». Это происходит через расширение исходного образа от разрозненных фрагментарных представлений, часто случайных и спутанных, от отдельных показавшихся знакомыми или просто приглянувшихся строений старой Москвы до цельного образа древней столицы.

В ходе естественного игрового процесса, когда играющие застраивают ландшафт игровыми фигурками, происходит наполнение физической территории духовным содержанием (воссоздание в игре модели формирования категории «Родина»).

