

Интерактивная настольная игра для подростков-мигрантов

«Свой среди своих»

Цель игры: моделирование типичных сложных ситуаций социального взаимодействия и их преодоление подростками-мигрантами.

Задачи игры:

1. Создание условий для подростков-мигрантов для анализа типичных способов преодоления (копингов) трудных ситуаций социального взаимодействия.
2. Анализ последствий принятых решений подростками-мигрантами.
3. Формирование продуктивных способов преодоления (копингов) трудных ситуаций социального взаимодействия у подростков-мигрантов.

Вступление

В игре «Свой среди своих» невозможно победить или проиграть. Суть ее, отнюдь, не в этом. Не думайте о том, дойдете ли до финиша. До финиша дойдут все. Весь смысл в том, как вы будете проходить свой путь в качестве игрока.

В ходе игры вы столкнетесь с типичными ситуациями, в которых оказываются подростки-мигранты, и вам необходимо будет предложить их решение. Именно от ваших решений, зависит следующий шаг ведущего, а зачастую и поведение других игроков. Когда все игроки дойдут до финиша, нас ждет рефлексия игры от каждого игрока и от ведущего.

Правила игры: Игровое поле представляет собой дорожку шагов. Каждый шаг содержит в себе одну из типичных трудных ситуаций социального взаимодействия, с которой сталкиваются мигранты в школе. Вам необходимо будет предложить свой вариант разрешения представленной трудной ситуации. Дальнейшие события будут развиваться в соответствии с ответом, данным вами. Каждого из вас на игровом поле будет представлять фигурка-заместитель. Необходимо расположить ее на старте. Шаги заместителя определяются не столько броском игрового кубика, сколько вашим решением. Последовательность старта игроков определим при помощи жеребьевки.

Визуализация игрового поля

Свой среди своих

вместе, а не врозь

Игроки

Правила игры

Игровое поле представляет собой дорожку шагов. Каждый шаг содержит в себе одну из типичных трудных ситуаций социального взаимодействия, с которой сталкиваются мигранты в школе. Вам необходимо будет предложить свой вариант разрешения представленной трудной ситуации. Дальнейшие события будут развиваться в соответствии с ответом, данным вами.

Каждого из вас на игровом поле будет представлять фигурка-заместитель. Необходимо расположить ее на старте.

Шаги заместителя определяются не столько броском игрового кубика, сколько вашим решением.

Последовательность старта игроков определим при помощи жеребьевки.

Примеры ситуаций для анализа в ходе игры

«Свой среди своих»

1. Как ты поступишь в ситуации, если кто-то в школе будет высмеивать твой акцент?
2. Что ты будешь делать, если узнаешь, что одноклассник/ца распространяет про тебя сплетни?
3. Что ты будешь делать, если одноклассник будет провоцировать тебя на драку?
4. Как ты отреагируешь, если узнаешь, что кто-то не общается с тобой из-за национальности?
5. Как ты отреагируешь, если тебе запретят совершать молитву в школе?
6. Что ты будешь делать, если одноклассники будут демонстративно говорить на незнакомом тебе языке?
7. Как ты поступишь, если одноклассники будут смеяться над традицией носить платок?
8. Как ты поступишь, если сверстники начнут нарочито передразнивать твой родной язык?
9. Что ты будешь делать, если одноклассник одет «слишком вызывающе» (яркие длинные волосы, покрашенные ногти и т.д.)?
10. Если одноклассники высмеивают внешность твоих родителей (одежду, платок, бороду и т.п.) что ты будешь делать?

ЛОГИКА АНАЛИЗА СИТУАЦИЙ ВЕДУЩИМ

Ведущий анализирует ответы игроков и определяет его дальнейшие действия (назначает наказания/поощрения) исходя из того, что ответ имеет отношение к одному из копингов: проблемно-ориентированный; социально-ориентированный; эмоционально-ориентированный; избегающий. Критерии оценивания представлены в таблице 1.

Таблица 1.

Критерии оценивания представленности в ответе игрока одного из копингов и возможных поощрение и наказаний к ним

Копинг	Варианты поощрения/наказания	Логика
<p>Проблемно-ориентированный. <i>Игрок сконцентрирован на проблеме – его решение рационально и усилия направлены на устранение ситуации.</i></p>	<p>1. Вам достается удвоение шагов (то есть кубик показал, например три, значит игрок проходит шесть шагов). 2. Вам не нужно будет предлагать решение следующей ситуации, а можно просто пройти столько шагов, сколько покажет игровой кубик.</p>	<p>Награда за хладнокровие и ориентацию на решение проблемы.</p>
<p>Социально-ориентированный. <i>Игрок стремится в ходе решения проблемы сохранить/укрепить отношения с оппонентом.</i></p>	<p>1. Можете выбрать игрока, который сделает столько же шагов, сколько и вы (столько, сколько выпало на кубике). Можете не выбирать. 2. При следующем ходе, можете выбрать любого игрока, который вместо вас предложит решение ситуации.</p>	<p>Определяем насколько крепка ориентация игрока на взаимодействие. Предлагаем ему дать бонусы для другого или довериться другому игроку. Наказания нет. Почти...</p>
<p>Эмоциональный. <i>Игрок фиксирован на эмоциях. Злится, оскорбляет, раздражается, обижается.</i></p>	<p>1. Вернуться назад на столько шагов, сколько выпало на кубике. 2. Вы остаетесь на месте, игрок, который вступает в игру после вас, перед броском делает два шага вперед.</p>	<p>Решения, принятые на основании эмоций, приводят к неприятным последствиям и не способствуют разрешению ситуации или даже дают преимущество оппоненту. Так и в игре.</p>
<p>Избегающий <i>Бегство от проблемы/оппонента, избегает ответственности, обвиняет другую сторону.</i></p>	<p>1. Выбери одного игрока, который пропустит следующий ход 2. Вам будет необходимо предложить решение ситуации следующему игроку</p>	<p>Игрок старается избежать решения проблемы. Наказание для него содержит в себе необходимость разрешения большего числа проблем или принятия ответственности за себя или других игроков.</p>

Вопросы для рефлексии игроков:

1. Какие общие эмоции от игры? Назовите самый яркий эмоциональный для вас момент?
2. Понятна ли вам логика, по которой назначались наказания и поощрения?
3. Как думаете, насколько справедлива игра?
4. Пожелайте что-то другим игрокам и ведущему.

Настольная игра “Свой среди своих” может иметь различные конфигурации:

1. Количество участников от 4 до 8 за счет добавления или уменьшения количества игровых ячеек на игровом поле.
2. Возможность неоднократного участия в игре. За счет предложения различных ситуаций в игровых сеансах.
3. Участие в игре только подростков-мигрантов или смешанное участие подростков не мигрантов и мигрантов.
4. Возможность ведущего регулировать эмоциональный накал в зависимости от хода игры.
5. Сложность игры может регулироваться в зависимости от готовности и включенности игроков, за счет предложения игрокам ситуаций разного уровня сложности.
6. Игровое поле также представлено на виртуальной доске Migo, для возможности организации игры в дистанционном формате.