

ИНСТРУКЦИЯ

ИММЕРСИВНАЯ
ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА

**ТРЕНАЖЕР
ДЛЯ СЕМЕЙНОГО
МЕДИАТОРА**



Благодарности

Мы выражаем огромную благодарность всем, кто вдохновлял нас и помогал в создании ИММЕРСИВНОЙ ТРАНСФОРМАЦИОННОЙ ИГРЫ «ТРЕНАЖЕР ДЛЯ СЕМЕЙНЫХ МЕДИАТОРОВ» Виктору Викторовичу и Галине Анатольевне Макаровым за разработанный ими метод транзактного анализа восточной версии, элементы которого мы использовали в создании игры; Раисе Гарриевне Аксенфельд, Инне Алексеевне Зезюлинской, Елене Александровне Романовой, Елене Станиславовне Пачиной, Варваре Вячеславовне Медведевой, Ольге Станиславовне Трухан, Зульфие Якубжоновне Саттаровой, участников образовательного проекта по подготовке профессиональных медиаторов института практической психологии ИМАТОН за сотрудничество и интерес при пилотном проекте проигрывания игровых ситуаций.

Особенную благодарность выражаем Василию Васильевичу Лаврову за содействие, поддержку и существенный теоретический вклад с использованием современной нейробиологии, синергетики и нейроинформатики в разработку игры.

Благодарим Татьяну Викторовну Булаеву за дизайнерское оформление проекта.

Спасибо всем, кто верил в нас и поддерживал появление ИММЕРСИВНОЙ ТРАНСФОРМАЦИОННОЙ ИГРЫ «Тренажер для семейных медиаторов»!

ИММЕРСИВНАЯ
ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА

«ТРЕНАЖЕР ДЛЯ СЕМЕЙНОГО МЕДИАТОРА»

Содержание:

- 1. Предисловие**
- 2. Инструкция по ведению игры**
- 3. Приложения:**
 - 3.1. Стадии и этапы медиации
 - 3.2. Карта медиации
 - 3.3. Таблица кризисы семейной системы
 - 3.4. Таблица интересов сторон
 - 3.5. Таблица ожиданий сторон
 - 3.6. Ситуации для игры
 - Предразвод
 - Развод
 - После развода
 - Измена
 - 3.7. Словарь терминов

1. Предисловие

Здравствуй, дорогой друг!

Позволь поздравить тебя с обладанием ИММЕРСИВНОЙ ТРАНСФОРМАЦИОННОЙ ИГРЫ «ТРЕНАЖЕР ДЛЯ СЕМЕЙНЫХ МЕДИАТОРОВ», которая помогает семейным и школьным медиаторам, семейным психологам, психотерапевтам, юристам, адвокатам, педагогам и другим специалистам помогающих профессий в разрешении конфликтов и преодолении кризисных ситуаций в семье и улучшает жизнь каждого, кто в нее входит.

Семья — это древнейший социальный институт. Это система, которую образуют люди, которые соединены информационно-информационными связями и имеющие общую жизненную цель, поддерживающие друг друга социально, экономически, психологически и духовно.

Создание гармоничных отношений в семье — залог успешной семейной жизни, это актуально для всех семей и молодых, и имеющих опыт длительных отношений, для членов расширенной семьи, а для молодых пар — это особенно важно. В браке необходимо найти баланс между своими потребностями и желаниями партнера, важно сохранить ощущение золотой середины и уникальности союза. Как следствие вы получаете любовь, дружбу и привязанность, ровный эмоциональный фон, ощущение семьи как тыла — маленького островка спокойствия в бешеном ритме современной жизни.

Именно желание способствовать развитию гармоничных семейных отношений, высокого качества жизни и здоровья сподвигло нас на создание ИММЕРСИВНОЙ ТРАНСФОРМАЦИОННОЙ ИГРЫ «ТРЕНАЖЕР ДЛЯ СЕМЕЙНЫХ МЕДИАТОРОВ».

В игре используются модели современной семьи, классификация ненормативных и нормативных семейных кризисов (автор Н.Лаврова с соавт.) для проявления типичных проблем, с которыми сталкивается практически любая современная семья, в какой бы части света она не находилась.

Процесс игры построен таким образом, чтобы ее участник, имеющий определенный запрос, смог разрешить конфликт, узнать и проанализировать конкретную внутрисемейную поведенческую стратегию (или несколько), экологично и безопасно получить и пережить полезный опыт в разрешении конфликта, смоделировать любую ситуацию, а затем внедрить результаты этого опыта в свою жизнь, взаимоотношения и изменить семейные реалии к лучшему.

Институт брака и семьи в России и во всем мире в настоящий исторический период находится в кризисном состоянии, и наша ИММЕРСИВНАЯ ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА дает уникальные возможности: развивать традиционные ценности, увидеть и почувствовать на себе, как действуют кризисы на семейную систему и каждого члена семьи в отдельности; понять, каким образом можно выйти из кризиса с использованием семейных ресурсов и использования функ-

циональных поведенческих стратегий, адаптируясь к быстро изменяющимся условиям жизни, еще до его наступления в семье, а также что такое семейная медиация — как экологичный способ разрешения конфликта на взаимоприемлемых для все сторон конфликта условиях.

Благодаря этой игре вы сможете:

- Узнать как работает семейный медиатор как специалист по урегулированию конфликтов
- увидеть со стороны свойственные вам и вашим близким шаблоны восприятия и неэффективные стратегии поведения;
- узнать о возможностях их трансформации;
- понять, какой кризис вы переживаете в данный момент и как выйти из него с наименьшими потерями или без потерь;
- познакомиться с другими вариантами исполнения и проживания вашей внутрисемейной роли, а также ролей ваших родных;
- поэкспериментировать с собственным поведением в безопасной обстановке;
- узнать о мыслях и переживаниях членов вашей семьи;
- обрести знания, навыки и ресурсы для разрешения внутриличностных и внутрисемейных конфликтов;
- получить поддержку и профессиональные психологические интерпретации;
- разрешить конфликт;

Игра «ТРЕНАЖЕР ДЛЯ СЕМЕЙНЫХ МЕДИАТОРОВ» может проводиться в двух форматах: онлайн и офлайн. Это расширяет круг людей, которым она способна помочь.

Желаем удачи и продуктивного прохождения игры!

2. Инструкция по ведению игры

Игра состоит из 1–4 раундов, в которых проигрываются несколько ситуаций. Раунд длится 3–4 академических часа; на каждом этапе участники имеют возможность разрешить семейный конфликт, приобретают новый опыт отношений, применяют функциональные и дисфункциональные стратегии поведения, понимают, какой кризис переживают, учатся замечать манипуляцию и проживать эмоцию, а также открыто выражать свои чувства в безопасной творческой обстановке игры, повышают качество своей жизни через моделирование нового опыта и трансформацию. Самое, что у игроков возможность пройти все стадии процедуры медиации и получить навык работы медиатора или посредника по разрешению конфликтов.

В процессе игры у участников появится возможность разыграть конфликтную ситуацию и найти выход из конфликта, путем проведения процедуры медиации (193 ФЗ РФ), услышать друг друга и самих себя, посмотреть на своих близких с новой стороны, пережить и отреагировать эмоции, пересмотреть привычные неэффективные стратегии поведения и смоделировать новую модель отношений. В обычной ежедневной жизни сделать это сложно, а иногда и невозможно, но в игре — реально.

Также игроки научатся чувствовать и понимать, говорить, просить, требовать и договариваться, быть собой, оставляя право другому быть самим собой, попробуют себя в роли медиатора или независимого посредника в разрешении конфликта.

Участие в игре особую пользу принесет медиаторам, психологам, психотерапевтам, юристам, адвокатам, педагогам и другим специалистам помогающих профессий.

1. Состав игрового набора:

Инструкция для игры — 1 шт.

Игровое поле — 1 шт.

Фишки — 10 шт.

Блокнот — Подсказка для роли медиатора — 1 шт.

Карты — колоды:

1. «Причины разлада» — 32 шт.
2. «Ресурсы» — 45 шт.
3. «Роли» — 30 шт.
4. «Стратегии поведения в конфликте» — 24 шт.
5. «Семейные ситуации» — 36 шт.
6. «Подсказки для медиаторов» — 15 шт.
7. «Чувства» — 45 шт.
8. «Стадии и этапы медиации» — 20 шт.

2. Игровой процесс:

Игру проводит ведущий.

Предполагаемое число участников: от 3 до 14 человек (по количеству ролей).

Необходимое пространство и реквизит для игры в офлайн — режиме: свободное помещение или открытая площадка от 18 кв. м, стулья по количеству участников, при желании — мебель и инвентарь для создания сцены игровой ситуации. Необходимое пространство для игры в онлайн — режиме: сервисы для проведения онлайн — конференций.

Формат проведения: офлайн — и онлайн — режимы.

Длительность: зависит от числа участников — от 1 до 4 раундов по 3–4 академических часа; марафон — все раунды в течение одного дня.

3. Правила игры:

3.1. Формат офлайн (очный):

ИММЕРСИВНАЯ ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА «ТРЕНАЖЕР ДЛЯ СЕМЕЙНЫХ МЕДИАТОРОВ» предполагает активное участие от 3 до 14 участников в открытом пространстве, где можно двигаться и выражать эмоции, проговаривать свои мысли и проявлять чувства, разрешать конфликты, проживать семейные кризисы. У каждого участника есть роль, которую он играет от начала и до конца.

Инструкция для ведущего

Перед началом озвучить правила для участников:

- Конфиденциальность: вся личная информация участников является секретной и ее нельзя разглашать вне игры.
- Запрещены оскорбления участниками друг друга и использование обидных оценочных суждений.
- «Правило НЕТ»: любой участник может отказаться от участия в игре или выполнения какого-то упражнения/действия.

Начало игры:

Ведущему — перед началом игры ознакомиться с настоящей инструкцией и «картами-колодами»:

Карты — колоды:

1. «Причины разлада» — 32 шт.
2. «Ресурсы» — 45 шт.
3. «Роли» — 30 шт.
4. «Стратегии поведения в конфликте» — 24 шт.
5. «Семейные ситуации» — 36 шт.
6. «Подсказки для медиаторов» — 15 шт.
7. «Чувства» — 45 шт.
8. «Стадии и этапы медиации» — 20 шт.

Ведущий просит участников игры создать круг (для чего необходимо сесть на стулья/кресла/пол).

- Ведущий выкладывает в центр круга «Игровое поле».
- Ведущий выкладывает в специальные (подписанные) ячейки на «Игровом поле» карты-колоды.
- Ведущий объявляет начало игры! Клеточка «Начало игры/Вперед».
- Ведущий сообщает участникам игры, что они находятся на клеточке «Запрос на игру/Зачем я здесь», и на этом этапе должны сформировать свой личный запрос на игру. Прояснить запрос участников: «Что вы хотите? Для чего пришли сегодня на игру?»
- Ведущий предлагает участникам игры, «в слепую» из «карт-колод — Семейные ситуации» выбрать — Семейную ситуацию. Ведущий может сам выбрать Семейную ситуацию (сценарии семейных ситуаций есть в инструкции).
- Следующий этап Ведущий предлагает каждому из участников выбрать «вслепую» из «карт-колод роли» роль.
- Ведущий раздает фишки, тем участникам, которые выбрали роли, остальные участники пересаживаются во внешний круг и наблюдают за игрой.
- Ведущий в соответствии с этапом игры — игровая клеточка на «Игровом поле» «Определяем свое ведущее чувства — «Что я сейчас чувствую?» попросит участников, кто выбрал роли рассказать о том, как они сейчас чувствуют? Для обозначения своих чувств, обучению эмоциональному интеллекту участникам игры, можно предложить выбрать из карт-колод «Чувства» — 87 шт. Участники должны выбирать чувства «в открытую», т.е. чтобы у них была возможность познакомиться с представленными в колоде чувствами и выбрать то, которое по их мнению они сейчас чувствуют. Так же и по окончании Игры предложить участникам выбрать карты «Чувства», тем же способом.
- Ведущий предупреждает игрока, кому досталась роль медиатора, что он может обратиться к Ведущему за помощью, если у него возникнут затруднения, подняв руку. Также в распоряжении игрока-медиатора, есть карты-колода «Подсказки для медиатора».
- Ведущий озвучивает «Кризисную ситуацию» и предлагает участникам по очереди озвучить роль.
- Ведущий объявляет о начале стадии «Премедиации» и переход на поле «Обращение стороны спора». На этом этапе Ведущий передает слово игроку, чья роль Медиатор.
- Игрок-Медиатор начинает руководить игровым процессом, переходя по клеточкам — стадиям медиации на «Игровом поле».
- Все участники-игроки начинают вести себя в соответствии с ролями, которые указаны в «Карте участника — роль».

Задача ведущего — модерировать процесс игры. Для модерации процесса и запуска динамики игры у него есть колоды карт «Стратегии поведения в конфликте» и «Ресурсы», и ведущий может давать карточки их этих колод одной из сторон спора или каждой стороне спора, в этом случае ведущий подходит к игроку и дает, выбранную карту, но так, что бы остальные участники игры не видели инструкцию, написанную в карте. Участник-игрок должен вести себя в соответствии инструкцией в карте.

Ведущий следит за таймингом. В зависимости от количества участников предупреждает, что игровая ситуация должна быть завершена за 20–30 минут до окончания общего времени игры. Если игровая ситуация не подошла к логическому завершению, процедура медиации никак не разрешается — ведущий прекращает игру-ситуацию за 5 минут до окончания общего времени. Все участники должны вернуться в круг.

Очень важно напомнить игроку-медиатору, что стадия медиации длится в этой игре 60 минут.

3.2. Формат онлайн:

В онлайн-режиме трансформационную игру можно проводить на интернет-платформах, которые предназначены для проведения онлайн-конференций.

Инструкция для ведущего

По предварительной заявке на игру разослать приглашение-ссылку каждому зарегистрировавшемуся участнику.

В назначенное время (дата и час) впустить участников на платформу проведения.

Перед началом игры озвучить правила для участников:

- Конфиденциальность: вся личная информация участников является секретной и ее нельзя разглашать вне игры.
- Запрещены оскорбления участниками друг друга и использование обидных оценочных суждений.
- «Правило НЕТ»: любой участник может отказаться от участия в игре или выполнения какого-то упражнения.

Начало игры:

Предложить участникам игры создать игровое поле, подключив видео.

Начало игры:

Ведущему перед началом игры ознакомиться с настоящей инструкцией и «картами-колодами»:

«Подсказки для игроков» — ? шт.

«Причины разлада» — 32 шт.

«Ресурсы» — 45 шт.

«Роли» — 30 шт.

«Стратегии поведения в конфликте» — 24 шт.

«Семейные ситуации» — 36 шт.

«Подсказки для медиаторов» — 15 шт.

- Ведущий подключает демонстрацию экрана с файлом «Игровое поле».
- Ведущий озвучивает, что есть в игре «карты — колоды»

«Подсказки для игроков» — ? шт.
«Причины разлада» — 32 шт.
«Ресурсы» — 45 шт.
«Роли» — 30 шт.
«Стратегии поведения в конфликте» — 24 шт.
«Семейные ситуации» — 36 шт.
«Подсказки для медиаторов» — 15 шт.

- Ведущий объявляет начало игры! Клеточка «Начало игры/Вперед».
- Ведущий сообщает участникам игры, что они находятся на клеточке «Запрос на игру/Зачем я здесь», и на этом этапе должны сформировать свой личный запрос на игру. Прояснить запрос участников: «Что вы хотите? Для чего пришли сегодня на игру?»
- Ведущий предлагает участника игры, «в слепую» из «карт-колод — Семейные ситуации» выбрать — Семейную ситуацию, назвав любую цифру от 1 до ? (сколько ситуаций)
- Следующий этап Ведущий предлагает каждому из участников выбрать «в слепую» из «карт-колод роли» роль, назвав любую цифру от 1 до ? (сколько ситуаций)
- Ведущий предлагает, тем участникам, которые выбрали роли оставить включенные экраны на мониторе, остальные участники пересаживаются «за круг» — выключают камеру и звук, и наблюдают за игрой.
- Ведущий в соответствии с этапом игры — игровая клеточка на «Игровом поле» «Определяем свое ведущее чувства — «Что я сейчас чувствую?» просит участников-игроков, кто выбрал роли рассказать о том, как они сейчас чувствуют?
- Ведущий предупреждает игрока, кому досталась роль медиатора, что он может обратиться к Ведущему за помощью, если у него возникнут затруднения, подняв руку. Также в распоряжении игрока-медиатора, есть карты-колода «Подсказки для медиатора».
- Ведущий озвучивает «Кризисную ситуацию» и предлагает участникам по очереди озвучить роль.
- Ведущий сообщает, что начинается стадия «Премедиации» и переход на поле «Обращение стороны спора». На этом этапе Ведущий передает права ведения процесса переговоров игроку, чья роль Медиатор.
- Игрок-Медиатор начинает вести дальше игровой процесс, переходя по клеточкам-стадиям медиации на «Игровом поле».
- Все участники-игроки начинают вести себя в соответствии с ролями, которые указаны в «Карте-колода участника — роль».

Задача ведущего — модерировать процесс игры. Для модерации процесса и запуска динамики игры у него есть карт-колод «Стратегии поведения в конфликте» и «Ресурсы», и ведущий может давать карточки их этой «карт-колоды» одной из сторон спора или каждой стороне спора, в этом случае ведущий в «индивидуальный чат» отправляет выбранную карту-колоду. Участник-игрок должен вести себя в соответствии данными стратегиями.

В зависимости от количества участников предупреждает, что игровая ситуация должна быть завершена за 20–30 минут до окончания общего времени игры. Если игровая ситуация не подошла к логическому завершению, процедура медиации никак не разрешается — ведущий прекращает игру-ситуацию за 5 минут до окончания общего времени. Все участники должны вернуться в круг.

Очень важно напомнить игроку — медиатору, что стадия медиации длится в этой игре 60 минут.

По вопросам обучения на ведущего обращаться к авторам игры:

Лаврова Нина Михайловна +7 9219526710, ninalavrova250@gmail.com
Голубева Наталья Валентиновна +7 9169128577, lex20071905@rambler.ru

3. Приложения

3.1 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЭТАПОВ МЕДИАЦИИ ПО СТАДИЯМ

Лаврова Н.М., Лавров В.В.

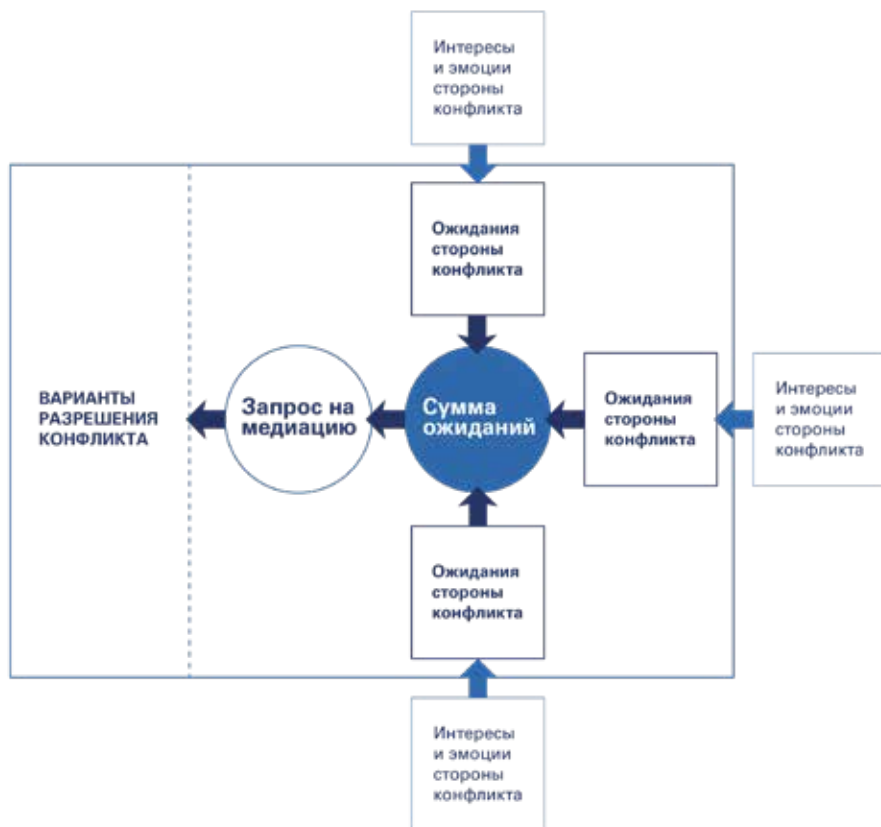
Стадии	Этапы	Действия	Психологический инструментарий
премедиация	0	Соглашение о применении процедуры медиации. Латентный период медиации.	Рекомендуется использовать стандартную форму соглашения о применении процедуры медиации.
	1	Встреча медиатора с одной из сторон спора	Структурированное интервью
	2	Презентация медиатора (вступительное слово медиатора)	Структурированное интервью
	3	Диагностика спора на медиабельность: стороны спора, предмет спора, применение статей ГК РФ, СК РФ, ТК РФ, уточнение запроса на медиацию	Структурированное интервью
	4	Договор с медиантом о деятельности на стадии ПРЕМЕДИАЦИИ	Стандартный договор «портфеля» медиатора
	5	Приглашение второй (всех сторон) стороны на процедуру медиации	Телефонный звонок, письмо (стандартное из «портфеля медиатора»), личная встреча
	6	Подготовка Соглашения о проведении процедуры медиации	Адаптированный шаблон соглашения о проведении процедуры медиации («портфель медиатора»). Оценка мотивации сторон на взаимодействие, анализ профиля поведенческих стратегий (функциональные и дисфункциональные стратегии поведения)
	7	Подписание Соглашения о проведении процедуры медиации.	Медиативная встреча (трехчастная структура: изменения, основная часть, заключительная часть — результат)
	8	Определение уровня медиации и типа разрешаемого конфликта (при необходимости)	Оценка функционального ресурса микросоциума, составление генограммы семьи или ресурсограммы/инфограммы организации. Классификация конфликта в соответствии с типологией. Выбор оптимального уровня медиации.

Стадии	Этапы	Действия	Психологический инструментарий
медиация	9	Карта медиации	Заполнение таблиц: интересов сторон и ожиданий сторон
	10	Определение «веера» возможных решений (построение гипотез)	Структурированное интервью на основе методики
	11	Поиск приемлемых решений и достижение медиативного соглашения	Структурированное интервью (специальные вопросы)
	6	Подготовка медиативного соглашения и выбор способа взаимодействия сторон при его выполнении.	Структурированное интервью.
постмедиация	7	Сопровождение сторон при реализации Медиативного соглашения.	Регистрация изменений в отношениях сторон с помощью инфограммы, структурированное интервью.
	8	Определение перспективы партнерства. (при необходимости и запроса сторон спора)	Определение проблемных зон взаимоотношений, отмеченных с помощью ресурсограммы/инфограммы с обозначением способов выхода из этих зон.
	00	Супервизия медиатора. Личная терапия медиатора.	Привлечение опытных медиаторов с навыками супервизора. Привлечение психотерапевта.

3.2 КАРТА МЕДИАЦИИ

Лаврова Н.М., Лавров В.В.

Формулирование запроса и целеполагание медиации



3.3 КРИЗИСЫ СЕМЕЙНОЙ СИСТЕМЫ

Тип	№	Название кризиса	Суть кризиса	Особенности развития кризиса
Становление (положительная динамика)	I	Формирование внутреннего контракта семьи	Создание системы семейных ценностей, распределение и усвоение функциональных обязанностей	Обычно в течение 1 года совместного проживания и ведения хозяйства —
	II	Рождение первого ребенка	Перестройка эмоциональных связей супругов, усвоение новых функциональных обязанностей	Появление первого ребенка и начало выполнения обязанностей воспитания чаще всего на 2–3 году семейной жизни
	III	Рождение второго и следующего ребенка	Перестройка эмоциональных связей не только родителей, но и старших детей	Формирование нового уровня эмоциональных связей между детьми
	IV	Включение в семью нового члена	Реорганизация семейной системы	Изменение внутрисемейного контракта
Развитие (положительная динамика)	V	Поступление ребенка в школу	Информационный и эмоциональный стресс усвоения ребенком новых знаний и правил поведения	Выход ребенка во внешний мир, первый год обучения в школе
	VI	Идентификация личности подростка	Реализация подросткового стремления к высокому статусу в обществе	Стадия интеграции в семье полноценной личности соответствует периоду полового созревания подростка
Дегенерация (отрицательная динамика)	VII	Обособление члена семьи	Негативные эмоции при перестройке структуры семьи и переживания сепарции члена семьи	Переход к стадии «опустевшего гнезда», когда кто-то из членов семьи начинает жить отдельно
	VIII	Смерть члена семьи	Драматические эмоции утраты близкого человека и деструкции структуры семьи	Степень потрясения определяется готовностью семейной системы к смерти члена семьи и значимостью умершего для семьи
	IX	Разлад эмоциональных отношений	«Цепная реакция» отрицательных эмоциональных переживаний	Сложение отрицательных эмоций и их провокация по типу «резонанса», действие негативных циклов эмоциональной динамики, возникает на разных семейных стадиях

3.4 КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕРЕСОВ СПОРНЫХ СТОРОН (мотивации вовлечения в конфликт)

Интересы ПЕРВОЙ спорной стороны:	Самые важные	Актуальные
Прямо связанные с конфликтом	• • • •	• • •
Косвенно влияющие на развитие конфликта	• •	• •
Интересы ВТОРОЙ спорной стороны:	Самые важные	Актуальные
Прямо связанные с конфликтом	• • • • •	• • •
Косвенно влияющие на развитие конфликта	• •	• •
Интересы третьей спорной стороны:	Самые важные	Актуальные
Прямо связанные с конфликтом	• • • • •	• • •
Косвенно влияющие на развитие конфликта	• •	• •

3.5 КЛАССИФИКАЦИЯ ОЖИДАНИЙ СПОРНЫХ СТОРОН ОТ МЕДИАЦИИ (мотивация преодоления конфликта)

Ожидания ПЕРВОЙ спорной стороны:	Самые важные	Актуальные
Максимальный уровень ожиданий	• • • • •	• • •
Минимальный уровень ожиданий	• •	• •
Ожидания ВТОРОЙ спорной стороны:	Самые важные	Актуальные
Максимальный уровень ожиданий	• • • • •	• • •
Минимальный уровень ожиданий	• •	• •
Ожидания ТРЕТЬЕЙ спорной стороны:	Самые важные	Актуальные
Максимальный уровень ожиданий	• • • • •	• • •
Минимальный уровень ожиданий	• •	• •

3.6 Ситуация для игры | ПРЕДРАЗВОД

Ненормативные кризисы семьи (IV структурный и IX эмоционального разлада)

1. Нормативные кризисы (карточки):

Карточка для ведущего — IX семейный кризис эмоционального разлада РАЗВОД — муж, жена, родители мужа (свекр и свекровь) и жены (теща и тесть, младшая сестра) — участников от 2-х до 7-ти. Вы раздаете карточки участникам. Игра имеет трехчастную структуру:

1 часть — знакомство с ролью,

2 часть — проигрывание игры,

3 часть — принятие результата/опыта, полученного в результате игры.

Задание для участников — импровизировать и разыграть ситуацию. В результате — после проигрывания ситуации/ IX ненормативного кризиса эмоционального разлада, участники дают обратную связь, делятся впечатлениями, чувствами и мыслями, своим опытом, который они получили во время игры.

Дополнительно для семейных консультантов: обсудить какая семейная функция не реализуется, какая стадия жизненного цикла семьи, назвать семейный кризис и обсудить возможность его коррекции (какие методики и технологии можно применить), рекомендации участникам игры, сформулировать речевые модули рекомендаций.

Карточки для участников — муж/жена:

- 1. Муж** — 30 лет, единственный ребенок, ответственный, родился в полной семье, образование среднее специальное (колледж) работает электриком в ЖЭКе, и занимается частными подработками в дачном поселке; хорошо зарабатывает; имеет хобби — ищет клады, интересуется историей, находил «всякую мелочь — старинные крестики, монетки, пуговицы и т.д. периодически выезжает на «коп». В браке 9 месяцев, хочет ребенка, считает, что: «Мы с женой не сошлись характерами»
- 2. Жена** — 30 лет, старшая сестра, инициатор развода, образование среднее, инициативная, любит быть лидером, мать всегда говорила: «Главное для женщины найти хорошего мужа.», но сама считает, что этого недостаточно, ребенка сейчас не хочет, считает, что сначала надо «финансовый фундамент построить», контролирующая, подозрительная, не любит хобби мужа и не поддерживает, озабочена развитием собственного бизнеса — работает парикмахером индивидуально, мечтает открыть салон красоты. Основные ссоры с мужем по поводу рождения детей.

Карточки для участников — родственники (тесть, теща, свекр, свекровь)

- 1. Теща** — 49 лет, работает мастером маникюра, довольна жизнью, меркантильна, гордится, что выбрала мужа «правильного» — продавца мяса, «все сыты и уверены в завтрашнем дне», яркая крашеная блондинка, веселая и открытая. Поддерживает дочь, считает, что рано еще детей рожать: «Для себя надо пожить, так в телевизоре говорят!».
- 2. Тесть** — 50 лет, работает продавцом мяса, имеет небольшой бизнес — 2 продуктовые палатки, одна из которых торгует мясом, а другая — хлебом; хитроватый, ответственный, жадноватый. Поддерживает зятя, считает, что дети — это важно, дочерьми и зятем гордится, т.к. дочери — красивые, а «зять — ругастый». В отношении ссор в семье дочери, считает, что сами разберутся.
- 3. Младшая сестра** — 22 года, студентка последнего курса ветеринарной академии, любит животных, завела трех собак, в дела семьи брата не вовлечена, очень рада, что старший брат женился, т.к. теперь она живет с родителями в трехкомнатной квартире и родители ей помогают.
- 4. Свекровь** — 56 лет, на пенсии, но работает бухгалтером в государственном учреждении, мечтает о внуках, сожалеет, что сын не имеет высшего образования, невестку критикует только при сыне и муже.
- 5. Свекр** — 62 года, военный пенсионер с 48 лет, организовал небольшой бизнес — печати, штампы, полиграфия; жена ему помогает; строгий, ответственный, прямолинейный; полностью поддерживает жену, невестку не приветствует, но свою позицию открыто проявляет только жене.

3.6 Ситуация для игры | РАЗВОД

Ненормативные кризисы семьи (IV структурный и IX эмоционального разлада) 1.
Нормативные кризисы (карточки):

Карточка для ведущего — IX семейный кризис эмоционального разлада РАЗВОД — муж, жена, родители мужа (свекр и свекровь) и жены (теща и тесть, младшая сестра) — участников от 2-х до 7-ти. Вы раздаете карточки участникам. Игра имеет трехчастную структуру:

1 часть — знакомство с ролью,

2 часть — проигрывание игры,

3 часть — принятие результата/опыта, полученного в результате игры.

Задание для участников — импровизировать и разыграть ситуацию. В результате — после проигрывания ситуации/ IX ненормативного кризиса эмоционального разлада, участники дают обратную связь, делятся впечатлениями, чувствами и мыслями, своим опытом, который они получили во время игры.

Дополнительно для семейных консультантов: обсудить какая семейная функция не реализуется, какая стадия жизненного цикла семьи, назвать семейный кризис и обсудить возможность его коррекции (какие методики и технологии можно применить), рекомендации участникам игры, сформулировать речевые модули рекомендаций.

Карточки для участников — муж/жена:

1. **Муж** — 30 лет, единственный ребенок, ответственный, родился в полной семье, образование среднее специальное (колледж) работает электриком в ЖЭКе, и занимается частными подработками в дачном поселке; хорошо зарабатывает; имеет хобби — ищет клады, интересуется историей, находил «всякую мелочь — старинные крестики, монетки, пуговицы и т.д. периодически выезжает на «коп». В браке 9 месяцев, хочет ребенка, считает, что: «Мы с женой не сошлись характерами»
2. **Жена** — 30 лет, старшая сестра, инициатор развода, образование среднее, инициативная, любит быть лидером, мать всегда говорила: «Главное для женщины найти хорошего мужа.», но сама считает, что этого недостаточно, ребенка сейчас не хочет, считает, что сначала надо «финансовый фундамент построить», контролирующая, подозрительная, не любит хобби мужа и не поддерживает, озабочена развитием собственного бизнеса — работает парикмахером индивидуально, мечтает открыть салон красоты. Основные ссоры с мужем по поводу рождения детей.

Карточки для участников – родственники (тесть, теща, свекр, свекровь)

1. **Теща** — 49 лет, работает мастером маникюра, довольна жизнью, меркантильна, гордится, что выбрала мужа «правильного» — продавца мяса, «все сыты и уверены в завтрашнем дне», яркая крашеная блондинка, веселая и открытая. Поддерживает дочь, считает, что рано еще детей рожать: «Для себя надо пожить, так в телевизоре говорят!».
2. **Тесть** — 50 лет, работает продавцом мяса, имеет небольшой бизнес — 2 продуктовые палатки, одна из которых торгует мясом, а другая — хлебом; хитроватый, ответственный, жадноватый. Поддерживает зятя, считает, что дети — это важно, дочерьми и зятем гордится, т.к. дочери — красивые, а «зять — ругастый». В отношении ссор в семье дочери, считает, что сами разберутся.
3. **Младшая сестра** — 22 года, студентка последнего курса ветеринарной академии, любит животных, завела трех собак, в дела семьи брата не вовлечена, очень рада, что старший брат женился, т.к. теперь она живет с родителями в трехкомнатной квартире и родители ей помогают.
4. **Свекровь** — 56 лет, на пенсии, но работает бухгалтером в государственном учреждении, мечтает о внуках, сожалеет, что сын не имеет высшего образования, невестку критикует только при сыне и муже.
5. **Свекр** — 62 года, военный пенсионер с 48 лет, организовал небольшой бизнес — печати, штампы, полиграфия; жена ему помогает; строгий, ответственный, прямолинейный; полностью поддерживает жену, невестку не приветствует, но свою позицию открыто проявляет только жене.

3.6 Ситуация для игры | ПОСЛЕ РАЗВОДА

Ненормативные кризисы семьи (IV структурный и IX эмоционального разлада) 1.
Нормативные кризисы (карточки):

Карточка для ведущего — IX семейный кризис эмоционального разлада ПОСЛЕ РАЗВОДА — бывший муж, бывшая жена, вторая жена б; дети: сын/дочь; бабушки, дедушки — участников от 3-х до 10-ти. Вы раздаете карточки участникам. Игра имеет трехчастную структуру:

- 1 часть — знакомство с ролью,
- 2 часть — проигрывание игры,
- 3 часть — принятие результата/опыта, полученного в результате игры.

Задание для участников — импровизировать и разыграть ситуацию. В результате — после проигрывания ситуации/ IX ненормативного кризиса эмоционального разлада, участники дают обратную связь, делятся впечатлениями, чувствами и мыслями, своим опытом, который они получили во время игры.

Дополнительно для семейных консультантов: обсудить какая семейная функция не реализуется, какая стадия жизненного цикла семьи, назвать семейный кризис и обсудить возможность его коррекции(какие методики и технологии можно применить), рекомендации участникам игры, сформулировать речевые модули рекомендаций.

Карточки для участников — бывшие муж/жена:

1. **Бывший муж.** Вы вступили в брак 13 лет назад. Год назад произошел развод по инициативе мужа, он ушел к другой женщине и женился на ней. Бывший муж работает в IT, живет в другом городе и эпизодически приезжает и навещает детей и бывшую жену, «ради детей, пока решили не говорить им правду о разводе». Когда старший сын перестает ходить в школу, то вам звонят и вы вынуждены приезжать, чтобы восстанавливать порядок.
2. **Бывшая жена.** Вы вступили в брак 13 лет назад. Год назад произошел развод по инициативе мужа, он ушел к другой женщине и женился на ней. Вы работаете женским мастером в салоне красоты, переживаете, считаете, что муж обошелся с вами несправедливо, периодически срываетесь на детях, кричите; не справляетесь со старшим сыном, который перестал ходить в школу. После этого, как правило, бывший муж приезжает и на время порядок восстанавливается.

Карточки для участников — дети

1. **Старший брат.** Вы старший сын 12 лет, год назад отец внезапно ушел из семьи и уехал в другой город. Родители ничего вам не объяснили. У вас есть чувство тревоги за себя, за маму, потому что она расстраивается и вам хочется заменить отца для мамы, а также вы чувствуете ответственность за младшего брата, которую нести совсем не хочется. Последние 3 месяца вы часто

просыпаете и опаздываете в школу, тогда мама звонит в другой город и отец интересуется вами. Последние три недели вы не посещаете школу, назревает большой скандал, вы подозреваете, что отец приедет и «все будет по-прежнему».

2. **Младший брат.** Вы младший брат — 8 лет, отец ушел из семьи, когда вам было 7 лет и вы пошли первый раз в школу, вам ничего не разъяснили, вы ждете очередного приезда отца, потому что он периодически приезжает и становится веселее. Отношения у родителей плохие, вы чувствуете вину за это и думаете, что это из-за вас. А старший брат часто говорит: «Это все из-за тебя!»

3.6 Ситуация для игры | ИЗМЕНА

Ненормативные кризисы семьи (IV структурный и IX эмоционального разлада) 1.
Нормативные кризисы (карточки):

Карточка для ведущего — IX семейный кризис эмоционального разлада ИЗМЕНА — муж, жена + любовник/любовница; дети: сын/дочь; бабушки, дедушки — участников от 3-х до 10-ти.

Вы раздаете карточки участникам. Игра имеет трехчастную структуру:

- 1 часть — знакомство с ролью ,
- 2 часть — проигрывание игры,
- 3 часть — принятие результата/опыта, полученного в результате игры.

Задание для участников — импровизировать и разыграть ситуацию. В результате — после проигрывания ситуации/ IX ненормативного кризиса эмоционального разлада, участники дают обратную связь, делятся впечатлениями, чувствами и мыслями, своим опытом, который они получили во время игры.

Дополнительно для семейных консультантов: обсудить какая семейная функция или свойство системы не реализуется, какая стадия жизненного цикла семьи, назвать семейный кризис и обсудить возможность его коррекции(какие методики и технологии можно применить), рекомендации участникам игры, сформулировать речевые модули рекомендаций.

Карточки для участников — муж/жена:

1. **Вы вступили в брак 13 лет назад.** Ваши отношения охладели. Муж/жена заметили изменение отношений. Муж/жена заразил партнера венерическим заболеванием, в связи с этим отношения еще более ухудшились и вскрылась измена.

Карточки для участников — родителей (бабушки, дедушки):

1. **Ваши взрослые дети вступили в брак 13 лет назад.** Вы узнали, что в семье вашего взрослого сына/дочери что-то неприятное происходит. Он/она жалуются Вам на супруга.

Карточки для участников – любовница /любовник

1. **Вы находитесь в любовных отношениях в течение одного года и надеетесь, что ваш любовник/любовница разведется и женится /выйдет замуж за вас.** Напряжение нарастает, вы требуете, чтобы любовник/любовница рассказала об отношениях с вами жене /мужу и , таким образом, ситуация может разрешиться.

Карточки для участников — дети

1. **Вы старший /единственный ребенок 12 лет,** видите, что родители напряжены, в плохом настроении, эпизодически вспыхивают ссоры. Вы не очень понимаете, что происходит, вам хочется гулять с друзьями и поскорее уйти из дома.
2. **Вы средний ребенок — 8 лет,** родители часто ссорятся или не разговаривают друг с другом, вы испытывает чувство вины и думаете, что вы виноваты, наверное, из-за ваших недостаточных успехов в школе. А старший брат/сестра часто говорит: «Это все из-за тебя!»
3. **Вы младший ребенок 3 лет,** у вас часто повышается температура и болит горло, тогда мама проявляет внимание к вам, и начинает лечить. Старшие дети отлынивают от ухода за вами.

Словарь терминов:

Ведущий игры

специалист, который проводит игру, информирует участников о правилах и вовлекает их в игровые ситуации. Следит за динамикой, следит за таймингом, подводит итоги игры с учетом запроса игроков.

Генограмма семьи

схематическое изображение семейной истории в трех и более поколениях, выполненное специальными символами с отображением имен, возраста, отношений, семейного кризиса и т.д.

Запрос на игру

это формулировка, отражающая комплексный смысл общих ожиданий участника от участия в игре (цель участника).

Игра

эволюционно заданная форма деятельности, мобилизующая процесс познания мира и отработку полезных поведенческих навыков, а также корректирующая мотивации в условиях безопасного моделирования жизненных обстоятельств.

Иммерсивность

вовлечение, погружение в игру или действие.

Инцидент

это реальное или воображаемое одной из сторон событие, обозначающее момент перехода противоречий в зону конфликта.

Карта участника

роль — описание поведения участника в роли.

Карта действия

описание триггера, который обостряет игру, способствует эскалации конфликта и развитию кризиса. Применяется при запуске динамики в игре.

Кейс

техника обучения, использующая описание реальных семейных, социальных и других ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Конфликт

отношения сторон, характеризующиеся разрушением конструктивного сотрудничества вследствие напряжения противоречий, обусловленных несовпадением интересов и мотиваций поведения в проблемной ситуации, общей для сторон.

Кризис

переломный момент в жизни человека, качественный переход из одного состояния в другое, граница между новым и старым опытом.

Моделирование

исследование психических процессов и состояний при помощи их реальных или идеальных моделей.

Медиатор

нейтральный посредник, организующий коммуникацию спорных сторон в процессе достижения соглашения при урегулировании конфликта.

Медиация

действие независимого посредника в урегулировании конфликта и в формулировании соглашения, восстанавливающее конструктивное сотрудничество и толерантные отношения спорных сторон.

Противоречия

противоположные мнения сторон по поводу решений и действий в условиях общих актуальных жизненных проблем.

Ситуация игровая

описание игровой ситуации, семьи, ее членов и характеристик поведения в процессе конфликта.

Стратегии поведения

это программа действий, направленная на реализацию поставленной цели.

Семья

это целостное системное сообщество, структурированное информационно-эмоциональными связями, имеющее системоорганизующий фактор (общую семейную цель), характеризующееся постоянной динамикой дискретных состояний (при осуществлении квантов семейного взаимодействия) в процессе проживания жизненного цикла семьи под влиянием внутренних обстоятельств и внешних факторов, а также способности решать возникающие проблемы (функционального ресурса семьи)

Трансформация

изменения в поведении через освоение новых функциональных стратегий поведения.

Тренажер для медиатора

иммерсивная трансформационная игра, которая проводится в онлайн- и офлайн-пространстве и позволяет простроить объемный системный обзор конфликта и кризисной ситуации и выхода из нее в безопасной, экологичной обстановке.

3D

означает анализ ситуации из позиции «Я», позиции ведущего и каждого из участников (системность).

Роль

характеристика поведения человека в микросоциуме и социуме.

Функциональный ресурс семьи

это показатель способности семьи преодолевать кризисы, формировать гармоничные внутрисемейные взаимоотношения, разрешать возникающие противоречия, а также оказывать поддержку членам семьи при решении личных проблем.

