

**Академия развития игровых технологий
«ИЛАРТ»**

Инструкция для ведущего

**Психологическая настольная игра
«Ресурсное лото»**

Илюшина М.И., Артемова О.В.

Калуга, 2025

Дата создания игры - 2024г.

Настольная психологическая игра «Ресурсное лото». Илюшина М.И., Артемова О.В.

Психологическая настольная игра направлена на актуализацию субъективной ресурсообеспеченности, пониманию наличия и возможности активного использования имеющихся и потенциальных ресурсов.

Игра может использоваться в работе психологов, преподавателей психологии, может быть интересна как студентам психологических, так и педагогических специальностей, супервизорам и всем тем, кто по роду своей деятельности работает с ресурсами личности.

©Илюшина М.И., Артемова О.В., 2024

© «Академия развития игровых технологий «Иларт»», 2024

Состав игры:

- поля с ресурсами;
- карточки с ресурсами – картинками;
- карточки с ресурсами – словами;
- инструкция для ведущего.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Организовать игровое соревнование можно вдвоем (например, родителям, мужу и жене, коллегам), но можно пригласить и большее количество участников (как правило, до 3).

Ход:

Вариант 1

Каждый игрок получает (выбирает) свое поле с определенной направленностью ресурсов («семья», «природа» и т.д.). Можно использовать «случайный выбор».

Ведущий достает из коробки одну из карточек, при этом подглядывать он не должен.

Игрок, на поле которого находится объект, совпадающий с карточкой, забирает ее себе и помещает на поле.

Ведущий извлекает вторую карточку и показывает ее играющим. Игрок, у которого на карточке есть соответствующий элемент, забирает его себе.

Победителем становится тот, чье игровое поле будет закрыто карточками первым.

Если несколько участников говорят, что карточка им подходит, карточка отдается одному из участников, другие участники могут закрыть на своей карточке соответствующий элемент фишкой.

Как видим, игра очень похожа на привычное нам русское лото, только вместо номеров – картинки с ресурсами. При этом ведущий может и сам принимать участие в игровом процессе, важно только, чтобы участники верили в его честность.

Когда участники «соберут» карточки полностью, необходимо обсудить насколько «выпавшие» ресурсы соответствуют ресурсам самого участника.

После завершения игры проводится рефлексия.

Вариант 2

Каждый игрок получает (выбирает) свое поле с определенной направленностью ресурсов («семья», «природа» и т.д.). Можно использовать «случайный выбор».

Ведущий достает из коробки одну из карточек, при этом подглядывать он не должен.

Игрок, считающий, что данный ресурс есть у него, говорит: «Мой ресурс», забирает ее себе и помещает на поле.

Ведущий извлекает вторую карточку и показывает ее играющим. Действие повторяется.

Победителем становится тот, чье игровое поле будет закрыто карточками первым.

Если несколько участников говорят, что карточка им подходит, карточка отдается одному из участников, другие участники могут закрыть на своей карточке соответствующий элемент фишкой.

Когда участники «соберут» карточки полностью, необходимо обсудить *почему* «выпавшие» ресурсы соответствуют ресурсам самого участника.

После завершения игры проводится рефлексия.

Вариант 3

Каждый игрок получает (выбирает) свое поле с определенной направленностью ресурсов («семья», «природа» и т.д.). Можно использовать «случайный выбор».

Ведущий достает из коробки одну из карточек, при этом подглядывать он не должен.

Игрок, считающий, что данный ресурс есть у него, говорит: «Нужен» (хочу использовать), забирает ее себе и помещает на поле.

Ведущий извлекает вторую карточку и показывает ее играющим. Действие повторяется.

Победителем становится тот, чье игровое поле будет закрыто карточками первым.

Если несколько участников говорят, что карточка им подходит, карточка отдается одному из участников, другие участники могут закрыть на своей карточке соответствующий элемент фишкой.

Когда участники, «соберут» карточки полностью, необходимо обсудить *почему* «выпавшие» ресурсы хотят использовать участники.

После завершения игры проводится рефлексия.

Вариант 4

Каждый игрок получает (выбирает) свое поле с определенной направленностью ресурсов («семья», «природа» и т.д.). Можно использовать «случайный выбор».

Игрок, считающий, что данный ресурс есть у него или он хотел бы использовать, говорит: «Мой ресурс», забирает ее себе и помещает на поле.

Ведущий извлекает вторую карточку и показывает ее играющим. Действие повторяется.

Победителем становится тот, чье игровое поле будет закрыто карточками первым.

Если несколько участников говорят, что карточка им подходит, карточка отдается одному из участников, другие участники могут закрыть на своей карточке соответствующий элемент фишкой.

Когда участники, «соберут» карточки полностью, необходимо обсудить *почему* «выпавшие» ресурсы соответствуют ресурсам самого участника.

После завершения игры проводится рефлексия.

Вариант 5

Каждый игрок получает «пустое» поле. Ведущий достает из коробки одну из карточек с определенной направленностью ресурсов («семья», «природа» и т.д.).

Игроки выбирают из карточек ресурсы, которые подходят, по их мнению, к данному «направлению ресурсов» и имеются у них

Победителем становится тот, чье игровое поле будет закрыто карточками первым.

Когда участники, «соберут» карточки полностью, необходимо обсудить *почему* «выпавшие» ресурсы соответствуют ресурсам самого участника.

После завершения игры проводится рефлексия.