



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ «БАЛАНС ЦЕННОСТЕЙ»



Авторы составители:
Архипова А.П., Долганов Д.Н.

Тюмень 2025

ВВЕДЕНИЕ

Назначение игры

Игра «Баланс ценностей» — это интерактивный формат, моделирующий процесс принятия решений в условиях конфликта между личными и общественными интересами. Игра направлена на развитие ценностно-ориентированного мышления, осознание взаимосвязи между этическими выборами и благополучием сообщества.

Целевая аудитория

Данная игра рассчитана на широкий круг участников. В первую очередь игра разрабатывалась для применения в дошкольных и школьных образовательных организациях для проведения тематических игровых встреч с детьми и родителями. За счет определенной универсальности формата и возможности гибко трансформировать материалы игры ее можно использовать и для работы со студенческой аудиторией, участниками волонтерских движений и с руководителями и активистами местных сообществ. Кроме того, игру можно проводить и с педагогами, социальными работниками, медицинскими работниками. С корпоративными командами в рамках программ корпоративной социальной ответственности и устойчивого развития.

Ключевые компетенции, развиваемые игрой

Принятие решений в условиях неопределенности. Принятие решений в ситуации этических дилемм. Ценностная аргументация. Стратегическое мышление. Эмпатия и социальная ответственность. Навыки публичной дискуссии и рефлексии.

Ориентировочное время проведения

- ✓ Подготовка: 15 минут;
- ✓ Игровой процесс: 60–75 минут;
- ✓ Рефлексия: 20–30 минут.
- ✓ Общее время: 1,5–2 часа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Материалы

Обязательные:

Карточки ценностей (пары «+» и «-») — по 8–10 пар на команду.

В игре использовался набор ценностей: Здоровый образ жизни; Взаимопомощь; Взаимопонимание; Взаимоуважение; Единство народов; Забота о ближнем; Любовь; Милосердие; Патриотизм; Справедливость; Уважение к старшим.

Карточки ценностей рисовались в двух аспектах, когда проявление ценности можно рассматривать как значимое и оказывающее влияние на большой круг людей (общество) – это карточки со знаком «+». Данный тип ценностной ориентации можно соотнести с просоциальным уровнем ценностно-смысловой регуляции по Б.С. Братусю. Также готовились и противоположные им карточки со знаком «-», где проявление ценности распространяется только на одного человека (себя) или малый круг близкий – узкогруппоцентрический или эгоцентрический уровни ценностно-смысловой регуляции.

Возможно использовать только текстовые наименования ценностей и предложить участникам самим визуализировать то, как данные ценности могут проявляться в положительном и отрицательном вариантах. При этом стоит учитывать, что суммарное время проведения может существенно увеличиться.

Карточки проектов — 12–15 штук

Ориентировочные варианты предлагаемых проектов:

1. Проект: «Строительство спортивной площадки»

Дилемма: построить современную, но платную коммерческую площадку с личной выгодой для организатора ИЛИ простую, но бесплатную и доступную для всех жителей площадку.

Ценности: справедливость (равный доступ), Взаимопомощь (совместное использование), ЗОЖ.

2. Проект: «Организация курсов здорового питания»

Дилемма: проводить платные мастер-классы с известным шеф-поваром для узкого круга обеспеченных людей ИЛИ организовать бесплатные просветительские курсы в социальных центрах для всех желающих.

Ценности: Забота о ближнем, Справедливость, ЗОЖ, Милосердие (по отношению к малообеспеченным).

3. Проект: «Благоустройство парковой зоны и создание маршрута для скандинавской ходьбы»

Дилемма: коммерческая застройка части парка кафе и киосками для получения дохода ИЛИ сохранение всего парка как общественного природного пространства для отдыха и спорта.

Ценности: ЗОЖ, Единство народов (парк как место встреч), Историческая память (сохранение зелени), Приоритет духовного над материальным.

4. Проект: «Запуск велопроката»

Дилемма: заключить эксклюзивный контракт с одним дорогим брендом, получив откат ИЛИ создать доступную систему с недорогими тарифами, возможно, за счет гранта или муниципального финансирования.

Ценности: ЗОЖ, Взаимопомощь (шеринг-экономика), Справедливость (доступность), Экологичность (как проявление заботы о ближнем).

5. Проект: «Открытие кабинета психологической разгрузки для подростков»

Дилемма: сделать кабинеты платными, ориентируясь на рыночные цены, ИЛИ бороться за бюджетное финансирование, чтобы помощь была анонимной и бесплатной для всех подростков.

Ценности: Милосердие, Забота о ближнем, Любовь (к подрастающему поколению), Взаимопонимание.

6. Проект: «Организация фестиваля «Здоровья и единства» с национальными играми и кухней»

Дилемма: сделать фестиваль коммерческим мероприятием с продажей билетов и дорогих мест для рекламодателей ИЛИ организовать бесплатный праздник силами волонтеров и спонсоров, где главное — атмосфера, а не доход.

Ценности: Единство народов, Взаимоуважение, Историческая память (традиционные игры), Любовь (к своей культуре и соседям).

7. Проект: «Создание сети соседских бюро «Добрых дел» для помощи пожилым людям»

Дилемма: создать платную службу сиделок и помощников по хозяйству ИЛИ развивать волонтерское движение, основанное на доброй воле и взаимопомощи соседей.

Ценности: Уважение к старшим, Милосердие, Взаимопомощь, Забота о ближнем.

8. Проект: «Установка станций мониторинга качества воздуха»

Дилемма: оставить данные закрытыми и продать их крупным компаниям ИЛИ сделать их публичными и бесплатными, что может создать давление на местные власти и предприятия-загрязнители.

Ценности: Справедливость (право на информацию), Гражданственность, Забота о ближнем (здоровье соседей), Ответственность.

9. Проект: «Внедрение программы «Школьный завтрак» с фермерскими продуктами»

Дилемма: заключить контракт с крупным комбинатом питания, снизив качество, но получив личную выгоду ИЛИ работать с местными фермерами, обеспечив детей качественной едой, но с более высокими затратами и хлопотами.

Ценности: Забота о ближнем, Справедливость, ЗОЖ, Патриотизм (поддержка местного производителя).

10. Проект: «Реновация заброшенного кинотеатра под молодежный центр творчества и ЗОЖ»

Дилемма: продать здание под элитный фитнес-клуб ИЛИ сохранить его как общественное пространство для бесплатных или очень дешевых кружков и секций.

Ценности: Историческая память, Взаимопонимание (между поколениями), ЗОЖ, Любовь (к искусству и творчеству).

11. Проект: «Запуск корпоративной программы «Здоровье сотрудника» на крупном заводе»

Дилемма: направить средства на премирование руководства, «сэкономив» на здоровье работников ИЛИ инвестировать в современный медпункт, спортзал и программы по отказу от курения для всех сотрудников.

Ценности: Справедливость, Коллективизм, Забота о ближнем, Уважение к старшим (ветеранам труда).

12. Проект: «Разработка мобильного приложения для поиска доноров крови»

Дилемма: сделать приложение бесплатным и с открытым кодом ИЛИ монетизировать пользовательские данные или продать его крупной корпорации.

Ценности: Милосердие, Гуманизм, Взаимопомощь, Справедливость.

13. Проект: «Создание «зеленого щита» — лесопаркового пояса вокруг района»

Дилемма: отдать землю под строительство коммерческого жилья, приносящего краткосрочную прибыль ИЛИ защитить лесной массив, обеспечив долгосрочное экологическое здоровье и качество жизни.

Ценности: Приоритет духовного над материальным, Ответственность за судьбу Отечества, Патриотизм (в широком смысле — любовь к своей земле), Забота о ближнем (будущих поколениях).

Бланки записи результатов — по 1 на игрока / команду

Бланк фиксации результатов

Раунд	Мой выбор	Выбор игрока 2	Результат для меня	Результат для И 2	Событие раунда
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Пример события раунда: Раунд 1: Я (Главврач) предложил построить общедоступный фитнес-зал («Общее благо» + «ЗОЖ»), но Председатель ТСЖ решил сдать подвал в аренду платной клинике («Личный выбор» + «Эгоизм»). В районе появилась еще одна платная услуга, а бесплатного зала нет.

Таблица результатов (на доске или флипчарте)

Результаты каждого хода определяются в соответствии со следующей таблицей.

Таблица результатов

Игрок 1	Игрок 2	Результат для И 1	Результат для И 2	Интерпретация в контексте ценностей и ЗОЖ
Личный выбор	Личный выбор	-3 очка	-3 очка	Взаимный подрыв. Оба действуют краткосрочно. Взаимопомощь отсутствует и есть несправедливость. Сообщество беднеет, здоровье общества ухудшается.
Личный выбор	Общее благо	+5 очков	-5 очков	Эгоист побеждает альтруиста. Один наживается на доверии другого. Нарушены справедливость, взаимоуважение. ЗОЖ становится привилегией для избранных.
Общее благо	Личный выбор	-5 очков	+5 очков	То же самое, но роли меняются.
Общее благо	Общее благо	+3 очка	+3 очка	Устойчивое развитие. Оба действуют в интересах всех. Проявляются взаимопомощь, справедливость, единство. Уровень ЗОЖ в сообществе растет.

Дополнительное оборудование:

- ✓ Таймер;
- ✓ Маркеры/ручки разных цветов;
- ✓ Стикеры для голосования;
- ✓ Мультимедиа для визуализации.

Подготовка карточек

Карточки ценностей:

- ✓ Формат: 10×7 см, двух типов («+» и «-»):
- ✓ Примерный набор ценностей:

- ✓ Взаимопомощь (+) ↔ Эгоизм (–)
- ✓ Справедливость (+) ↔ Несправедливость (–)
- ✓ Милосердие (+) ↔ Равнодушие (–)
- ✓ Патриотизм (+) ↔ Национализм (–)
- ✓ Единство народов (+) ↔ Разобщенность (–)
- ✓ Ответственность (+) ↔ Безответственность (–)
- ✓ Забота о ближнем (+) ↔ Холодность (–)
- ✓ Коллективизм (+) ↔ Индивидуализм (–)
- ✓ Экологичность (+) ↔ Потребительство (–)
- ✓ Гражданственность (+) ↔ Пассивность (–)
- ✓ Историческая память (+) ↔ Забвение (–)
- ✓ Любовь к искусству (+) ↔ Прагматизм (–)

Карточки проектов:

Формат: А6, с описанием проекта, дилеммы и связанных ценностей.

(использовать примеры из описания игры).

Роли ведущего

- ✓ Модератор — следит за временем и правилами;
- ✓ Контекст-менеджер — создает атмосферу погружения;
- ✓ Рефлексивный навигатор — задает вопросы для анализа;
- ✓ Хранитель ценностей — обеспечивает этическую

направленность;

СЦЕНАРИЙ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

ЭТАП 1: ВВОДНЫЙ (15 МИНУТ)

Приветствие и погружение (5 мин)

Представьте, что вы — активные лидеры района. От ваших решений зависит здоровье и благополучие тысяч людей. Сегодня мы смоделируем 10

ключевых ситуаций, где вам предстоит выбирать между личной выгодой и общественным благом.

Игроки (команды) — лидеры или активные члены сообщества (например, директор школы, главный врач поликлиники, председатель ТСЖ, руководитель спортивного клуба). Игроки должны стремиться улучшить здоровье и благополучие в своем районе *заработав баллы «Уровень здоровья сообщества»*.

В каждом ходе игроки должны думать о том какой вариант решения принять и почему. Они могут выбрать вариант реализации некоторой ценности либо лично для себя, либо для общества.

Распределение ролей (5 мин)

Разделить участников на 2 команды или пары.

Каждая команда (отдельный участник) получает роль (Главврач, директор школы, родитель и т.д.)

Выдать стартовые наборы карт.

Объяснение правил (5 мин)

Ключевые акценты:

Каждый раунд — новая дилемма;

Выбор тайный → обсуждение открытое;

Карты ценностей — не валюта, а аргумент;

Использованная пара карт уходит из игры.

Как используются карты:

Чтобы сыграть ход «Общее благо», игрок должен сбросить одну карту с позитивным проявлением ценности и аргументировать, как эта ценность связана с его решением и с ЗОЖ.

Пример: Игрок сбрасывает карту «Взаимопомощь (+)» и говорит: «Я выбираю «Общее благо», потому что только через взаимопомощь мы сможем

построить бесплатные спортивные секции для детей, что напрямую влияет на ЗОЖ».

Чтобы сыграть ход «Личный выбор», игрок может (но не обязан) сбросить одну карту с негативным проявлением ценности. Если он это делает, он получает небольшой бонус (например, +1 дополнительное очко в этом ходу, независимо от выбора оппонента). Это имитирует «оправдание» своего эгоистичного поступка.

Пример: Игрок сбрасывает карту «Патриотизм (-)» (шовинизм, «своя рубашка ближе к телу») и говорит: «Я вынужден выбрать «Личный выбор», чтобы наши местные предприятия не проиграли иностранным конкурентам, даже если это вредит экологии». Он получает свои +5 (если оппонент выбрал «Общее благо») и дополнительный +1.

После использования карты, вторая (противоположная ей карта) также выбывает из игры (из колоды). В колоде ценности представлены парами: «Взаимопомощь (+)» и «Взаимопомощь (-)». Когда игрок использует одну карту из пары, вторая карта из этой пары изымается из колоды и не участвует в игре. Это символизирует, что, выбрав, например, эгоизм, мы временно лишаемся возможности проявить взаимопомощь.

Специальные способности: Некоторые карты могут давать уникальные действия раз в игру. Например:

«Милосердие (+)»: после разыгрывания данной карты позволяет вернуть одну сброшенную позитивную карту обратно в руку другому игроку (однократно).

«Справедливость (+)»: можно заставить переиграть ход, если оба игрока выбрали «Личный выбор». Можно использовать только в том раунде, когда оба игрока выбрали «Личный выбор». Раунд переигрывается. Карта сбрасывается.

«Единство народов (+)»: если в этом раунде оба игрока выбирают «Общее благо», вы получаете +1 дополнительное очко.

ЭТАП 2: ИГРОВОЙ (60-75 МИНУТ)

Стандартный раунд (примерная структура).

Время	Действие	Ответственный
2 мин	Выбор проекта	Ведущий
3 мин	Обсуждение дилеммы	Команды
1 мин	Тайный выбор	Игроки
2 мин	Аргументация и сброс карт	Игроки
1 мин	Подсчет очков	Ведущий
1 мин	Запись в бланки	Все

Игровой процесс

Подготовка: Игроки получают бланки и стартовый набор карт ценностей. Все карты ценностей разложены в две группы (положительные и отрицательные)

Раунд (ход):

Задается общий контекст игры. Вы активное и равнодушное сообщество вашего района, школы, детского сада, больницы и т.д. Вы решаете задачу – как повысить уровень здоровья сообщества в вашем районе. В каждом раунде необходимо принять решение о том, как вы реализуете «проект» и обязательно связанный с ЦЕННОСТЬЮ, которая выбирается в раунде игроком. Выбор варианта «Общее благо» всегда предполагает, что создаваемый объект или проводимое мероприятие будет выгодно всем жителям района, но не приносит никакой прибыли организатору. «Личный выбор» предполагает, что участвовать в мероприятии или пользоваться объектом могут не все жители района, организатор при этом получает финансовую выгоду, но положительное влияние на здоровье возможно только для «ограниченной» группы жителей района.

- ✓ Колода «Проектов». В начале раунда ведущий или игроки тянут одну карту.
- ✓ Игроки тайно выбирают действие («Личный выбор» или «Общее благо»).
- ✓ Если игрок выбирает «Общее благо», он объявляет об этом и сбрасывает позитивную карту с аргументацией.
- ✓ Если игрок выбирает «Личный выбор», он сбрасывает негативную карту с аргументацией для получения бонуса самооправдания (+1).
- ✓ Результаты оглашаются и записываются в бланк.

Введение кризисных ситуаций.

Рекомендация: использовать 2–3 кризиса за игру, вводить после 3-го и 7-го раундов. Но возможно и чередование через 1 ход. Например, 1 ход обычный; второй ход с кризисной ситуацией; третий ход обычный; четвертый ход с кризисной ситуацией. Чередование и количество кризисных ситуаций для поддержания динамики целесообразно вводить с учетом аудитории и их игровых стратегий.

Это усиливает напряженность. «Критическая ситуация» — Например: «Эпидемия гриппа» Срочно нужна массовая вакцинация и информационная кампания. Ставки в этом раунде удваиваются.

Алгоритм введения кризиса:

- Драматичное объявление ситуации;
- Четкое объяснение измененных правил;
- Акцент на моральной составляющей;
- Контроль соблюдения новых правил.

Пять кризисных ситуаций для игры:

1. Кризис: «Внезапная эпидемия»

Описание: В городе вспыхнул опасный вирус. Система здравоохранения на грани коллапса, население в панике.

Изменение правил на раунд: Любой выбор «Личный выбор» приносит на 2 очка меньше (или наносит на 2 очка больше урона сообществу), а любой выбор «Общее благо» — на 2 очка больше. Эгоистичные поступки в условиях кризиса считаются особенно постыдными и разрушительными.

Тематика ценностей: резко возрастает ценность милосердия, взаимопомощи и ответственности. Кризис показывает, что здоровье каждого зависит от здоровья всех.

2. Кризис: «Жесткое бюджетное ограничение»

Описание: Вышестоящее руководство урезало финансирование всех социальных программ на 50%. Теперь на все проекты не хватает денег.

Изменение правил на раунд: чтобы сыграть ход «Общее благо», игрок должен сбросить две позитивные карты вместо одной. Ход «Личный выбор» не требует сброса дополнительных карт, но его бонус (+1) аннулируется.

Тематика ценностей: проверяет, готовы ли игроки приложить двойные усилия и пожертвовать большим ради общего дела в трудную минуту. Обнажает ценность солидарности и приоритета духовного над материальным.

3. Кризис: «Волна общественного недоверия»

Описание: В местных СМИ появились разоблачительные статьи о коррупции среди чиновников. Жители района теперь с подозрением относятся к любым инициативам «сверху».

Изменение правил на раунд: Результаты раунда не оглашаются публично. Каждый игрок тайно записывает свой результат в бланк. Вне зависимости от выбора игроки получают +1. Доверие между игроками падает, исчезает прозрачность.

Тематика ценностей: бьет прямо, по справедливости, и взаимоуважению. Игроки лишаются важного социального контроля, и их истинная природа проявляется, когда за ними «не следят».

4. Кризис: «Вмешательство внешнего игрока»

Описание: Крупная корпорация предлагает помощь в развитии района, но ее условия подразумевают коммерциализацию всех общественных пространств.

Изменение правил на раунд: если хотя бы один игрок выбирает «Личный выбор», он получает дополнительный бонус +3 (символизирующий поддержку корпорации). Если оба выбирают «Общее благо», они ничего не теряют и не получают сверх таблицы, но отстаивают независимость района.

Тематика ценностей: Соблазн предать интересы сообщества ради мощной внешней поддержки. Проверка патриотизма (в смысле верности своему сообществу) и достоинства.

5. Кризис: «Природный катаклизм»

Описание: Ураган повредил ключевую инфраструктуру района. Нужны срочные восстановительные работы.

Изменение правил на раунд: отменяется обязательный сброс карт для хода «Общее благо». Любой игрок может выбрать его без аргументации картой. Однако, если оба игрока выберут «Личный выбор», штраф удваивается (с -3 до -6 для каждого).

Тематика ценностей: В экстремальной ситуации помощь ближнему должна быть безоговорочной и мгновенной. Кризис отменяет "бюрократию" добрых дел, показывая, что в основе человечности и коллективизма лежит инстинктивное стремление помочь.

ЭТАП 3: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ (30-45 МИНУТ)

Подведение итогов (5 мин)

Конец игры: после 10 раундов подводятся итоги.

Общий подсчет очков

Объявление команды-победителя

Акцент на качественных, а не количественных результатах

Глубинная рефлексия (25-35 мин)

Модерация дискуссии по уровням:

Уровень 1: Фактологический

Что происходило в игре? Какие решения запомнились?

Уровень 2: Эмоциональный

Когда вы испытывали дискомфорт? Когда гордились своим выбором?

Уровень 3: Аналитический

Как карты влияли на решения? Когда стратегия противоречила ценностям?

Уровень 4: Прикладной

Где в вашей реальной практике встречаются подобные дилеммы? Что из игры можно применить?

Общие вопросы для обсуждения

Теперь обсуждение будет не только о деньгах, но и о ценностях.

Вопросы для дискуссии:

-Какие стратегии вы использовали? Как на вашу стратегию влияли карты ценностей на руках?

-Когда вы выбирали «Личный выбор», что вами двигало? Было ли это вынужденной мерой или осознанной стратегией?

-Как вы считаете, какие ценности чаще всего вели к выбору «Общего блага», а какие — оправдывали «Личный выбор»?

-Приведите примеры, как ваша аргументация связи ценности с ЗОЖ отражает реальные жизненные ситуации.

-Была ли в вашей паре парадоксальная ситуация, когда оба хотели добра, но в итоге постоянно получали проигрыш? Как можно было этого избежать?

-Что важнее в итоге для построения здорового общества: личный успех или общее процветание? Где граница?

Ритуал закрытия (5 мин)

-Каждый участник одним словом описывает полученный опыт

-Ведущий благодарит за честность и вовлеченность

-Вручение символических сертификатов (опционально)

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Адаптация под аудиторию

Аудитория	Акценты	Упрощения
Школьники	Конкретные примеры, меньше ценностей	Упрощенная система очков
Студенты	Теоретическая база, связь с курсом	Добавить теоретические рамки
Профессионалы	Реальные кейсы, практическая польза	Больше кризисных ситуаций
Корпорации	Связь с бизнес-этикой, КСО	Акцент на командных решениях

Возможные сложности и решения

Проблема: Участники играют «механически», без погружения.

Решение: усилить сторителлинг, конкретные примеры из жизни района.

Проблема: Доминирование одного игрока.

Решение: ввести правило «очередности первого слова».

Проблема: слишком абстрактные обсуждения.

Решение: конкретизировать вопросы: «Как это скажется на пенсионерах района?».

Проблема: Упрощенное понимание ценностей.

Решение: дать мини-лекцию о каждой ценности перед игрой.

Критерии успешности игры

Критерий	Индикатор
Вовлеченность	Активные обсуждения, эмоциональные реакции
Глубина рефлексии	Участники приводят примеры из жизни
Прирост осознанности	Изменение формулировок от «выгодно» к «правильно»
Практический выход	Конкретные идеи для реализации в сообществе

ЧЕК-ЛИСТ ВЕДУЩЕГО

- ✓ Распечатаны все материалы
- ✓ Проверено количество карточек
- ✓ Подготовлено пространство
- ✓ Продуманы примеры для пояснения
- ✓ Определены кризисные раунды
- ✓ Готов таймер
- ✓ Есть запасные бланки

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ МОДИФИКАЦИИ ИГРЫ

Упрощенная версия (45 минут)

- 6 раундов вместо 10
- Только 6 пар ценностей

- Без кризисных ситуаций
- Групповая рефлексия вместо индивидуальной

Углубленная версия (3 часа)

- Добавить этап разработки собственных проектов
- Ввести роль «СМИ» — третья команда оценивает решения
- Провести два круга с разными ролями
- Добавить письменную рефлексию

Цифровая версия

- Использовать онлайн-доски (Miro, Jamboard, Яндекс-доски)
- Голосование через Google Forms / Яндекс формы
- Карточки в виде перетаскиваемых элементов
- Автоматический подсчет очков

КОНТАКТЫ И ПОДДЕРЖКА

Авторы-составители:

Архипова А.П. Педагог-психолог, клинический психолог, невролог,
АВА терапевт

Долганов Д.Н. доктор психологических наук