

## Коммуникационная игровая платформа "Мастерство контакта"

### **Механика игры, стандартный вариант:**

Каждый участник встает на одну из стрелок "start" на поле. Бросает шестигранный кубик, перемещается по полю с символами, расположенными по общему радиусу игрового поля. Каждый символ соответствует одной из восьми колод, представленных на поле (Эмоции, Преимущества, Страхи, Цели, Ценности, Обороты речи, Метафоры, Запросы). Также в комплекте игры присутствуют 5 (колод), которые предлагаются ведущим (Вопросы, Роли, Возражения, Профессия, Клиенты). Участие игроков поочередное, участник, который будет ходить первым, определяется с помощью шестигранного кубика.

Игра состоит из шести тематических кругов:

#### 1. Личное знакомство.

Цель этого круга рассказать о себе как личности. Участнику ведущим предлагается вытянуть по одной карте из трех колод (Ценности, Эмоции, Метафоры), таким образом, участник имеет три слова из каждой категории, образующие определенное семантическое пространство. У участника есть 1 минута, чтобы рассказать о себе и реализовать цель данного круга. Далее участник делиться с другими игроками и ведущим своими впечатлениями, рассказывает, что помогало ему, на что он обратил внимание в своем выступлении из положительных моментов. Затем ход переходит другому участнику, до тех пор, пока этот тематический круг не пройдут все участники.

#### 2. Профессиональное знакомство.

Цель этого круга рассказать о себе как о психологе. Участнику ведущим предлагается вытянуть одну карту из колоды "Вопросы" и два раза бросить шестигранный кубик, переместиться по полю и определить, из каких двух колод он выберет материал. Таким образом, участник имеет три слова из каждой категории, образующие определенное семантическое пространство. У участника есть 1,5 минуты, чтобы рассказать о себе и реализовать цель

данного круга. Далее участник делится с другими игроками и ведущим своими впечатлениями, рассказывает, что помогало ему, что мешало, на что он обратил внимание в своем выступлении. В этом круге вводится обратная связь от других участников, которые отмечают, что помогало участнику, на что из положительных моментов они обратили внимание в его выступлении. Затем ход переходит другому участнику, до тех пор, пока этот тематический круг не пройдут все участники.

### 3. Направление.

Цель этого круга рассказать о себе как о представителе одного из направлений практической психологии (напр., гештальта, КПТ, арт-терапии и т.д.). Участнику ведущим предлагается вытянуть одну карту из колоды "Возражения" и два раза бросить шестигранный кубик, переместиться по полю и определить, из каких двух колод он выберет материал. Таким образом, участник имеет три слова из каждой категории, образующие определенное семантическое пространство. У участника есть 1,5 минуты, чтобы рассказать о себе и реализовать цель данного круга. Далее участник делится с другими игроками и ведущим своими впечатлениями, рассказывает, что помогало ему, что мешало, на что он обратил внимание в своем выступлении. В этом круге обратная связь от других участников не ограничивается, они отмечают, что помогало участнику, что мешало, чего не хватало, что можно бы было улучшить. Затем ход переходит другому участнику, до тех пор, пока этот тематический круг не пройдут все участники.

### 4. Специализация.

Цель этого круга рассказать о характере запросов клиентов, с которыми работает участник (напр., депрессии, тревожные расстройства, коррекционная работа с подростками и т.д.). Участнику ведущим предлагается вытянуть одну карту из колоды "Возражения" и два раза бросить шестигранный кубик, переместиться по полю и определить, из каких двух колод он выберет материал. Таким образом, участник имеет три слова

из каждой категории, образующие определенное семантическое пространство. У участника есть 1,5 минуты, чтобы рассказать о себе и реализовать цель данного круга. Далее участник делится с другими игроками и ведущим своими впечатлениями, рассказывает, что помогало ему, что мешало, на что он обратил внимание в своем выступлении. Затем другие участники отмечают, что помогало участнику, что мешало, чего не хватало, что можно бы было улучшить. Затем ход переходит другому участнику, до тех пор, пока этот тематический круг не пройдут все участники.

#### 5. Предложение.

Цель этого круга предложить свои психологические услуги, опираясь на индивидуальные черты участника, его профессиональные преимущества и портрет потенциального клиента. Участнику ведущим предлагается вытянуть одну карту из колоды "Клиенты" и два раза бросить шестигранный кубик, переместиться по полю и определить, из каких двух колод он выберет материал. Таким образом, участник имеет три слова из каждой категории, образующие определенное семантическое пространство. У участника есть 1,5 минуты, чтобы реализовать цель данного круга. Далее участник делится с другими игроками и ведущим своими впечатлениями, рассказывает, что помогало ему, что мешало, на что он обратил внимание в своем выступлении. Затем другие участники отмечают, что помогало участнику, что мешало, чего не хватало, что можно бы было улучшить. Затем ход переходит другому участнику, до тех пор, пока этот тематический круг не пройдут все участники.

#### 6. Свободная тема.

Присутствует опционально, позволяет предложить свои услуги из другой роли. Участнику ведущим предлагается вытянуть одну карту из колоды "Роли" и два раза бросить шестигранный кубик, переместиться по полю и определить, из каких двух колод он выберет материал. Таким образом, участник имеет три слова из каждой категории, образующие определенное

семантическое пространство. У участника есть 1,5 минуты, чтобы из роли, указанной на карточке, используя остальной материал реализовать цель данного круга. Далее участник делится с другими игроками и ведущим своими впечатлениями, рассказывает, что интересного он заметил в процессе выступления. Затем другие участники делятся впечатлениями, отмечают, что интересного и положительного заметили в этом выступлении. Затем ход переходит другому участнику, до тех пор, пока этот тематический круг не пройдут все участники.

Перед завершением игры проходит общее обсуждение, на котором участники делятся своими впечатлениями, обращая внимание на текущий эмоциональный фон и динамику игрового процесса.