



КРИТЕРИИ ЭФФЕКТИВНОГО ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

- 1. ВЫСОКАЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОСТЬ.** От состояния организаторов игры зависит степень включенности и эмоциональности участников игры.
- 2. ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ «МЫ»** (чувство сопричастности). Игра учит быть не эгоистами. Игра объединяет. Каждый участник игры способен ощутить чувство сопричастности к происходящему.
- 3. КОНТАКТ ГЛАЗ.** Участники и ведущий игры находятся на одном уровне (лежат, сидят, стоят), взгляд ведущего в процессе игры встречается с глазами участников, фиксируясь на 1-2 секунды в среднем.
- 4. ИНТРИГА ИГРЫ.** Ввести элементы таинственности в происходящее, т. е. заинтриговать участников. Даже самой простой игре можно придать элементы тайны.
- 5. СКОРОСТЬ РЕЧИ** соответствует скорости чтения. От темпа речи будет зависеть, сможет ли понять нас собеседник. Не очень быстро и не очень медленно.
- 6. ОТКРЫТАЯ ПОЗА.** Отсутствие так называемых верхнего и нижнего «замков» (верхний — скрещенные руки на груди; нижний — скрещенные ноги), которые стереотипно часто воспринимаются как «закрытость» человека. Кроме того, это еще и живая мимика, нескованные жесты, подкрепляющие слова.
- 7. ВЫСОКАЯ СТЕПЕНЬ МОБИЛИЗАЦИИ.** Если для определения степени мобилизации для игрового взаимодействия произвольно представить некую шкалу, состоящую из десяти делений от 0 до 9, то 0-й степени мобилизации будет соответствовать состояние сна, из которого, как известно, необходимо еще выйти, а 9-й степени — состояние аффекта, сопровождающееся бурным и неконтролируемым поведением. Исходя из этого, высокая мобилизация, необходимая для эффективного игрового взаимодействия, будет соответствовать где-то 5-6-й степени, т. е. адекватной готовности к действиям.
- 8. «ЛЕГКИЙ ВЕС»** Что значит работать в «легком весе»? Вспомните ненадолго свои ощущения, когда вы очень устали. Ничего не хочется делать. Нет ярких эмоций. Это «тяжелый вес». Организовывать игровое взаимодействие в «тяжелом весе», сами понимаете, не эффективно. Теперь представьте ваше нормальное рабочее состояние: не очень эмоциональное, не очень инициативное. Спокойное рабочее состояние. Это «средний вес». Придайте этому состоянию немного подвижности, совсем чуть-чуть азарта. Чувствуете, что вы готовы к действиям? Это и есть «легкий вес». Самый оптимальный и эффективный для игрового взаимодействия, когда становится легко играть, без усилий. «Легкий вес», как правило, как раз соответствует 5-6-й степени мобилизации.
- 9. «ПРИСТРОЙКА «НА РАВНЫХ»** Это особый показатель — индикатор отношения к другому человеку или группе людей. Всего их можно выделить три: пристройка «под», «на равных» и «над». Пристройка «под» («снизу») — это позиция подчинения. Она бывает порой унижительна. Ее характеризует взгляд снизу, немая мольба, жесты подчинения.

Очень часто эта пристройка свидетельствует о неуверенности в своих силах: «Ну я же по-человечески вас прошу играть, а вы...» Пристройка «над» («сверху») свидетельствует о неуважении, иногда пренебрежении, демонстрирует самоуверенность и превосходство. Ее характеризуют повелительные позы и жесты, поджатые губы, резкие слова и резкость слов: «Так, сейчас я с вами буду играть...» Оба варианта, как понятно, не способствуют эффективности игрового взаимодействия. Мы выбираем «золотую середину» – пристройку «на равных». Она свидетельствует собственно о равенстве отношений, готовности и желании сотрудничать, уважении друг к другу и происходящему. Ее характеризуют хорошее настроение, улыбка, открытая поза, «легкий вес» и адекватная мобилизация. Только в случае выбора пристройки «на равных» мы можем рассчитывать на совместную деятельность, имеющую конструктивный и продуктивный характер.

10.

ЧЕТКОСТЬ ИНСТРУКЦИИ. Инструкция будет понятна участникам игры в том случае, если она не просто логична, но четко построена, а также четко и понятно объяснена. Для того чтобы дать четкую инструкцию, сначала нам самим необходимо понять условия игры. Затем своими словами объяснить себе эти условия. И только после этого можно составить собственно инструкцию, что называется «присвоенную», лично адаптированную под нас.

11.

ВЫСОКАЯ ДИНАМИКА. Процесс любого игрового взаимодействия, однажды запустив, необходимо контролировать, поддерживая должную динамику игры. Игра требует от всех участников постоянной включенности, действий. Игра – это живой организм, постоянно находящийся в движении. Об этом необходимо помнить всем – и начинающим, и опытным игротехникам.

12.

СООТВЕТСТВИЕ ИГРЫ ПРОСТРАНСТВУ. Целесообразность проведения тех или иных игр в том или ином пространстве. Например, не имеет смысла играть в прятки в одной комнате – негде спрятаться; неудобно играть в футбол в коридоре. Мы не сможем эффективно провести игру в неадекватном для нее пространстве. Соблюдение этого критерия позволяет сделать игровое взаимодействие действительно эффективным.

13.

СООТВЕТСТВИЕ ТЕКСТА МИМИКЕ И ЖЕСТАМ. Игра – это территория искренности. Все, что мы говорим, подкрепляя слова жестами, не должно вызывать подозрения у группы. Это не значит, что нужно обязательно улыбаться, быть открытым и т. п. Нет, конечно. Главное – быть искренним. Наша мимика и жесты – наши помощники в этом, а не враги.

14.

ДОВЕДЕНИЕ ИГРЫ ДО ЛОГИЧЕСКОГО КОНЦА. Одно из правил игры – постараться не обрывать игровое взаимодействие, но довести до конца: чтобы всем участникам стало понятно, что игра закончилась. Тем самым мы сохраняем не только целостность игры, но и целостность впечатлений от нее. И конечно же, не забываем в финале игры поставить жирную эмоциональную точку.

15.

УСТАНОВКА НА ДЕЙСТВИЕ. Повышает мотивацию на игровое взаимодействие. Давая инструкцию к игре, почаще используем слова: «сейчас мы», «а теперь», «встаем» и т. п. вместо «а давайте сейчас мы...», «есть предложение встать».

16.

ОФОРМЛЕНИЕ, ИНСТРУМЕНТАРИЙ. Не все, но многие игры требуют заранее продуманного и подготовленного инструментария.

17.

АДЕКВАТНОСТЬ ВОЗРАСТУ, МЕСТУ, ВРЕМЕНИ, СИТУАЦИИ. Этот критерий подразумевает то, что необходимо учитывать, как время суток (утром адекватны одни игры, вечером – другие), так и продолжительность игры, причем в зависимости от возраста участников.