**Упражнение: «Цветные королевства»**

Эту игру можно проводить практически с любым количеством участников.

**Цель:** развитие у участников умений и навыков социальной перцепции при использовании невербальных средств общения. Кроме того, игра развивает сообразительность, инициативность, помогает формированию сплоченности группы.

Игра имеет несколько вариантов. Если в группе меньше 10 человек, игра становится слишком легкой и не такой интересной.

Для игры нужно заготовить заранее карточки по числу участников, которых должно быть четное количество, поскольку обязательным требованием является равное число членов двух команд-королевств. Иными словами, ведущий должен иметь два набора карточек с одними и теми же персонажами синего и зеленого цвета; следует позаботиться, чтобы имелся запас карточек (после начала занятия станет понятно, сколько человек присутствует, и лишние карточки отложат в сторонку).

Примерный набор карточек для группы из 16 человек: «начальник стражи», «главный министр», «принц», «король», «королева», «принцесса», «повар», «астролог».

Если в группе больше участников, можно ввести дополнительные карточки с такими персонажами, как «казначей», «разбойник», «ведьма», «иностранный посол», «шут», «солдат» и т.п.

Организовать раздачу карточек можно разными способами. Если участники сидят, ведущий может сам подойти и положить карточку на колени участника «рубашкой» вверх. Возможен вариант, когда каждый сам вытягивает карточку из предложенного «веера».

**Вариант 1**

Если в группе около 20 человек (напомним, что в психологическом тренинге обычно участвует 12-16 человек), то игру можно организовать следующим образом.

Ведущий: «В сказочном мире существовали два королевства — Синее и Зеленое. Эти королевства были добрыми соседями. В столице каждого из них стоял дворец. В каждом дворце находились король и королева, принц и принцесса, главный министр, фрейлина, начальник стражи, повар, садовник, астролог и другие важные и не очень персоны. Легко догадаться, что в Синем королевстве у всех жителей костюмы были синего цвета, а в Зеленом — только зеленого. Да и другие вещи в этих королевствах были соответствующих цветов. В остальном же никаких различий между королевствами не было. Даже внешне король Синего королевства почти не отличался от короля Зеленого королевства, и, если бы не цвет одежды, их легко было бы спутать.

Однажды злая волшебница наслала на оба королевства ураган. Он был такой силы, что всех жителей, словно легкие перышки, разметало по сказочному миру. Когда ураган наконец затих, жители н смогли понять, в каком из королевств — Синем или Зеленом — они оказались. Волшебный ураган не только все перемешал, но и лишил людей возможности различать цвета, поскольку все оказалось покрыто толстым слоем пыли. Страшнейший грохот, сопровождавший ураган, на время оглушил жителей, и они ничего не слышали. Однако всем жителям очень хотелось вернуться домой. Ведь каждый из них помнил, кто он и в каком королевстве жил, но понятия не имел, кто находится рядом с ним.

Представьте себе, что вы оказались на месте жителей этих королевств. Давайте попробуем разрешить возникшую перед ними проблему. Каким образом мы будем это делать? Сейчас вы по очереди возьмете карточку и узнаете, какая роль досталась вам в нашей игре. Цвет надписи подскажет, к какому королевству вы относитесь.

Получили карточку? Важнейшее условие — никому не показывайте свою карточку! Посмотреть карточки можно только по моей команде.

Теперь приготовьтесь... Одновременно переверните карточки, посмотрите, что там написано, и сразу снова положите их «рубашкой» вверх. Слева от меня (ведущий показывает) будет располагаться одно из королевств, а справа — другое. Я не знаю, какое из них окажется Синим, а какое — Зеленым. Ваша задача — навести порядок в королевствах. Вам нужно выстроиться в одну шеренгу — каждому в соответствии с выпавшей ему ролью и в нужном королевстве. Порядок расположения указан на доске».

На доске (или на плакате) ведущий должен заранее написать порядок расположения персонажей в шеренге. Порядок может быть таким, как в приведенном перечне персонажей. Очень важно четко указать, где располагается крайний персонаж. Например: «“Начальник стражи” — слева!» При этом следует указать рукой на то место, куда должен встать «начальник стражи» одного королевства и на то место, куда — второго королевства. Обычно приходится повторять это несколько раз. Без такого указания неизбежно возникает путаница.

Ведущий: «Дорогие жители королевств! Помните, что ваша задача оказаться именно в том королевстве, цвет которого вам подсказан на карточке. Но ведь пока никто не знает, где будет Синее королевство, а где Зеленое. Для того чтобы определиться, надо договориться друг с другом. При этом учтите, что ничего не слышите. Значит, вам придется общаться без использования речи — только с помощью жестов, причем запрещается показывать рукой на предметы синего и зеленого цвета: ведь жители королевств потеряли способность различать цвета. Эта способность вернется, если вам удастся найти свое королевство. И еще одно условие: запрещается писать - на бумаге или в воздухе — слова, обозначающие цвет и вашу роль. Если все понятно, начинаем!»

Комната освобождается от стульев и начинается собственно игра. Найти свое место в шеренге не так уж и сложно. Куда сложнее определиться с цветом королевства. Именно здесь возникают самые серьезные проблемы.

Задание можно еще более усложнить. Например, ввести требование все время держать руки за спиной. Более сложные условия можно ввести в том случае, если участники быстро справляются с заданием. Тогда ведущий предлагает сыграть еще раз, но выбрать более сложный вариант. Процесс поиска королевства и своего места в нем может занять 10-15 минут. Иногда при этом возникают весьма драматические коллизии. Например, кто-то из игроков бродит в растерянности между двумя шеренгами и нигде не встречает радушного приема: персонажи отправляют его назад, не желая уступить занятое место.

Интересно понаблюдать за способами организации невербального взаимодействия. Всегда выявляются лидеры, пытающиеся взять на себя руководство, и пассивные исполнители, ожидающие, пока другие определят им место в королевстве. Важно обратить внимание участников игры на то, что инструкцией им не запрещено показывать предметы нужного цвета разными частями тела (запрещено только рукой, но относительно ног или носа ничего не было сказано).

После того как обе шеренги выстроятся друг против друга, ведущий предлагает игрокам предъявить доставшиеся им карточки и назвать свою роль. Тем самым выявляется успешность/неуспешность выполнения задания.

Затем организуется обсуждение по следующим вопросам:

— Что помогло вам найти свое место?

— Какие трудности возникли и как вы их преодолевали?

Какие способы взаимодействия с другими участниками игры вы использовали?

Кто, но вашему мнению, нашел удачные способы договориться без слов?

Удалось ли кому-то, не нарушая правил, достаточно легко справиться с трудностями?

**Вариант 2**

Задача участников игры — построиться в две шеренги в каждом королевстве (на доске или плакате фиксируется местоположение каждого персонажа). Этот вариант годится для подготовленной группы и для не слишком просторного помещения, в котором встать в одну шеренгу затруднительно.

**Вариант 3**

Иногда возникает необходимость провести игру с большим числом участников (30-40 человек) и соответственно заготовить нужное количество карточек. В условия вносятся необходимые изменения. Пусть королевств будет четыре: Синее, Зеленое, Красное и Желтое. Соответственно появляются одинаковые персонажи разных цветов. Тогда шеренги могут располагаться вдоль четырех стен помещения (оно должно быть достаточно просторным). Все остальные условия проведения игры остаются прежними. Время выполнения задания может увеличиться ввиду возросшей сложности.