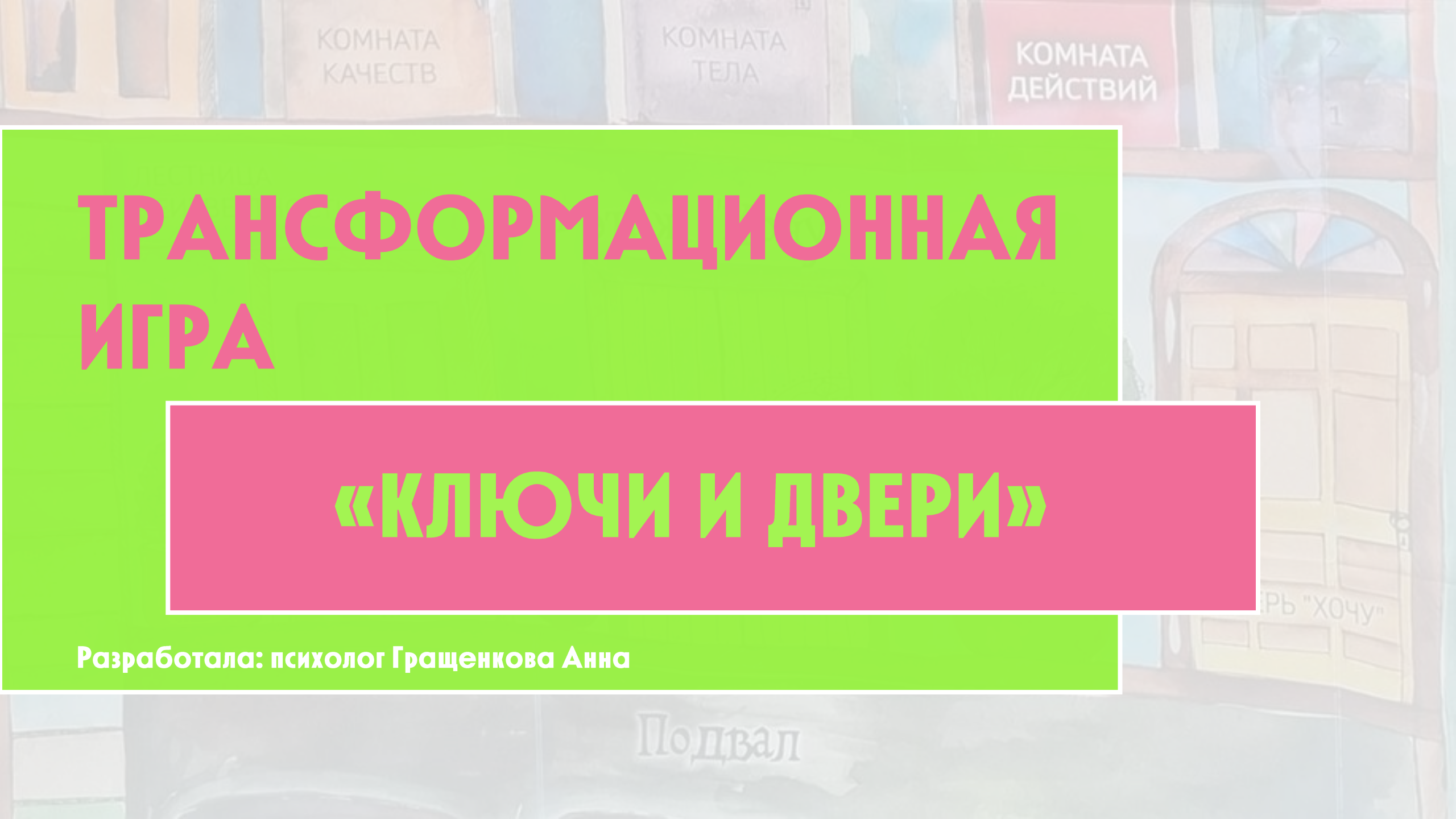




КОМНАТА
КАЧЕСТВ

КОМНАТА
ТЕЛА

КОМНАТА
ДЕЙСТВИЙ

2

1

ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА

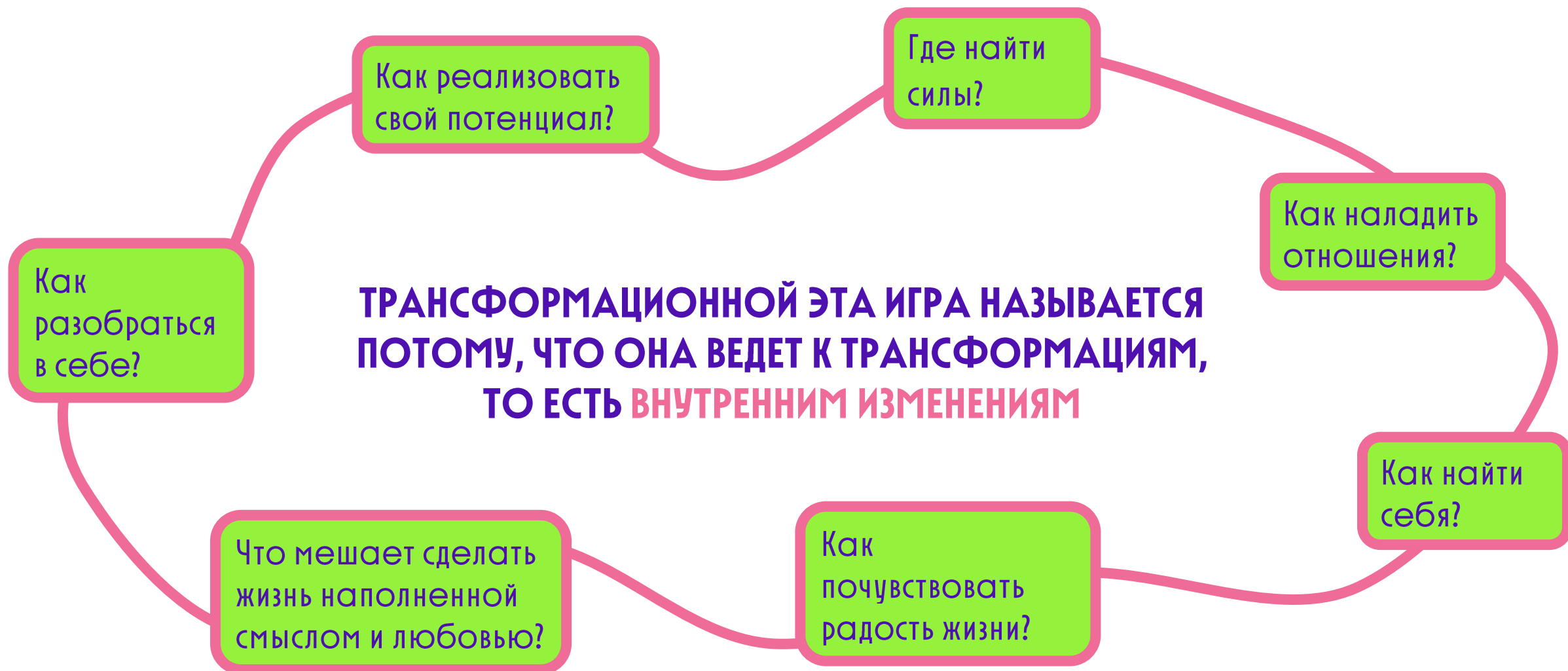
«КЛЮЧИ И ДВЕРИ»

Разработала: психолог Гращенкова Анна

Подвал

РЬ "Хочу"

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПРОРАБОТАТЬ В ИГРЕ



НАПОЛНЕНИЕ ИГРЫ

Поле



Метафорические карты (20 шт.)



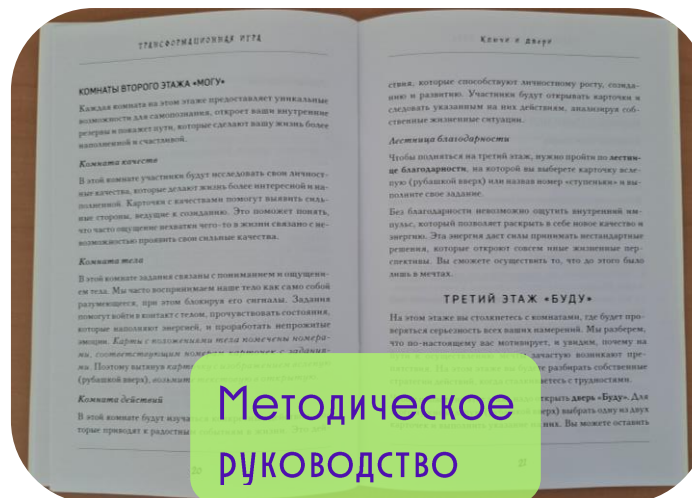
Ключи (20 шт.)



Изображения тела (15 шт.)



Методическое руководство



Текстовые карточки-подсказки (260 шт.)



В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ МЫ ПОПАДАЕМ В ДОМ, КОТОРЫЙ ЯВЛЯЕТСЯ ПРОЕКЦИЕЙ НАШЕГО ВНУТРЕННЕГО МИРА

Наша задача – **ОТКРЫТЬ ТАЙНУЮ КОМНАТУ** и **ПОЛУЧИТЬ** оттуда **ПОСЛАНИЕ**. Но его невозможно расшифровать, пока вы не пройдете свой **УНИКАЛЬНЫЙ** маршрут по этому дому, открывая в нем разные комнаты. Там мы будем находить задания или подсказки, которые написаны на карточках. После того, как задание будет выполнено, игрок направляется в другую комнату



САМ «ДОМ» РАЗДЕЛЕН НА ЭТАЖИ:

ЧЕРДАК, который следует разобрать от жизненного хлама, чтобы открыть тайную комнату и расшифровать свое послание

3 этаж **«БУДУ»** – это про наши умения противостоять жизненным испытаниям, способы выхода из сложных ситуаций

2 этаж **«МОГУ»** – это наши внутренние резервы, с помощью которых мы выстраиваем свою жизнь

1 этаж называется **«ХОЧУ»**.
Это наши желания и решения

ПОДВАЛ, где мы посмотрим на неприглядную сторону нашей личности, увидим то, что разрушает, если дать этому взять над собой верх

ЧТОБЫ ПОПАСТЬ НА КАЖДЫЙ
ЭТАЖ – НУЖНО ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ,
А ДЛЯ ЭТОГО ПОДОБРАТЬ
НЕОБХОДИМЫЙ КЛЮЧ

Каждая **ДВЕРЬ** на новый этаж – это символ **ПЕРЕХОДА**
к чему-то новому.
А **КЛЮЧ** отсылает нас тому, что нужно **НАЙТИ В СЕБЕ**,
чтобы эту дверь открыть



МЕХАНИКА ИГРЫ

1 Формулировка запроса, выбор ключа и открытие 1 двери

2 Проход по дому по своему уникальному маршруту, который будет выстраиваться в зависимости от того, какие карточки-подсказки игрок будет находить в каждой комнате

3 По собранным посланиям расшифровывается ответ на запрос игрока и делаются выводы

В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ УЧАСТНИКИ ВЫТАСКИВАЮТ КАРТОЧКИ И ЗАПОЛНЯЮТ ЛИСТ, НА КОТОРОМ НАРИСОВАНЫ ГРАНИЦЫ ЭТАЖЕЙ ДОМА. ПОЛУЧАЕТСЯ МОЗАИКА ИЗ СМЫСЛОВЫХ ЧАСТЕЙ, КОТОРАЯ ПОДВОДИТ ИГРОКА К ОТВЕТУ НА СВОЙ ЗАПРОС



ВОПРОСЫ ДЛЯ АНАЛИЗА ИГРЫ:

Какой ключ помог открыть дверь «Хочу»? Как его смысл связан с вашими желаниями и решениями?

Что интересного вы нашли в подвале? Как вам это мешает? Как часто вы даете этой темной части взять над вами верх?

Какой ключ помог открыть дверь «Могу»? Как его смысл связан с вашими внутренними резервами, качествами, действиями?

Какой ключ помог открыть дверь «Буду»? Как его смысл связан с вашим умением переживать препятствия и жизненные уроки?

Какое послание вы получили из тайной комнаты? –Как оно сочетается с тайным посланием, которое вы достали на лестнице неизвестности?

Что вы нашли на чердаке? С чем готовы расстаться? Какие дары в себе открыли?