

Интерактивная игра «Клубок»

Цель игры:

- Визуализация: Показать, как все участники конфликта тесно связаны друг с другом.
- Осознание: Помочь участникам понять, что решение проблемы затрагивает всех и требует усилий от каждого.
- Практика: Научить слушать друг друга и работать над общей целью — «распутать клубок» (решить конфликт).

Реквизит:

- Один большой и мягкий клубок толстых ниток или пряжи.

Количество участников:

- От 6 до 20 человек.

Ход игры:

1. Подготовка

Участники встают в тесный круг. Ведущий (медиатор) объясняет правила: «Представьте, что этот клубок — наш конфликт. Он запутан, и из-за этого мы все оказались в сложной ситуации. Наша задача — распутать его. Но есть важное правило: мы не можем рвать нить или просто бросать клубок. Мы должны действовать сообща».

2. Создание «паутины конфликта»

Ведущий держит клубок и, оставив у себя конец нити, начинает игру.

1. Ведущий смотрит на любого участника в кругу, называет его по имени и говорит фразу, начинающую конфликтную ситуацию.
 - *Пример:* «Алексей, я был очень расстроен, когда ты вчера на уроке сказал, что моя идея глупая».
2. После этого ведущий, не выпуская свою нить, кидает клубок Алексею.
3. Алексей теперь держит нить у себя. Он должен ответить на претензию (можно кратко) и, в свою очередь, высказать свою претензию другому участнику, кинув ему клубок.
 - *Пример:* «Спасибо, что сказал. Я не хотел тебя обидеть. А меня злит, когда Катя постоянно перебивает меня на перемене».
4. Игра продолжается. Каждый участник, получив клубок, должен:
 - Держать свою нить.
 - Кратко отреагировать на слова предыдущего участника (можно просто сказать «Понял(а)»).
 - Высказать свою претензию или проблему другому участнику и передать клубок ему.

В итоге, когда все участники выскажутся, в кругу образуется плотная и запутанная «паутина» из нитей, которая наглядно показывает, как все связаны одной общей проблемой.

3. Этап медиации — «Распутывание»

Это самая важная часть игры.

1. Ведущий говорит: «Конфликт создан. Мы все в нем завязли. Теперь наша задача — его разрешить. Давайте попробуем распутать эту паутину».
2. Теперь процесс идет в обратном порядке. Ведущий начинает первым.
3. Правило: Участник, который начинает распутывать, должен найти того, кому он передал клубок во время создания паутины.
4. Он говорит этому человеку примирительную фразу или предлагает решение проблемы.
 - *Пример:* «Катя, давай договоримся, что на следующей перемене ты дашь мне договорить мысль до конца».
5. После этого он наматывает свою нить обратно на клубок и кидает его Кате.
6. Катя делает то же самое: находит того, кому она передавала клубок, говорит примирительную фразу ему и наматывает свою нить на клубок, передавая его дальше.

Игра продолжается до тех пор, пока весь клубок не будет смотан обратно и не вернется к первому участнику.

4. Рефлексия

После того как круг распутан и все снова стоят свободно (нити больше их не связывают), проводится обсуждение:

- Ощущения: Что вы чувствовали, когда запутывались в паутине? А когда распутывали?
 - Выводы:
 - Легко ли было создавать конфликт? А разрешать?
 - Что эта игра наглядно показала нам о природе конфликтов? (Что они затрагивают всех).
 - Почему важно было не просто бросить клубок, а намотать нить обратно? (Это символизирует личную ответственность за разрешение конфликта).
 - Какую главную мысль о медиации вы для себя вынесли? (Чтобы распутать проблему, нужно действовать сообща, слушать друг друга и идти на уступки).
- Эта игра оставляет очень сильное эмоциональное впечатление и отлично закрепляет понимание того, что разрешение конфликта — это совместный труд.