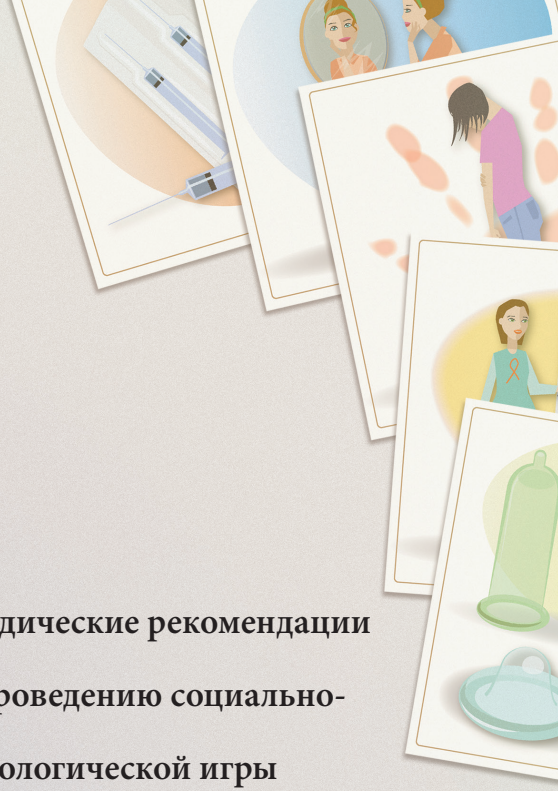




Я снова

методические рекомендации по проведению социально-психологической игры





Методические рекомендации по проведению социально-психологической игры «ЯНОВА» – К: МБФ «Альянс общественного здоровья», 2017 – 37 с.

Авторский коллектив:

Гайдук С., тренер-консультант, МБФ «Альянс общественного здоровья».

Валовая Л., тренер-консультант, МБФ «Альянс общественного здоровья».

Варбан М., канд. психол. наук, менеджер развития ресурсов технической помощи, МБФ «Альянс общественного здоровья».

Шульга Л., тренер-консультант, МБФ «Альянс общественного здоровья».

Бредихина Е., тренер-консультант, МБФ «Альянс общественного здоровья».

Огданский И., тренер-консультант, МБФ «Альянс общественного здоровья».

Литературный редактор и корректор: И. Андрущенко

Верстка и иллюстрации: Е. Плеханова

Публикация подготовлена и опубликована в рамках проекта «Усиление потенциала с целью внедрения качественных гендерно-чувствительных интервенций по снижению вреда в Украине» при поддержке 5% инициативы, которая реализуется компанией Французская экспертиза (Expertise France 5% Initiative) и финансируется Французским Министерством международных отношений и международного развития.

Точки зрения, изложенные в данной публикации, могут не отражать позиции и взгляды компании Французская експертиза (Expertise France 5% Initiative), Французского Министерства международных отношений и международного развития

This publication has been prepared and printed as part of the project «Capacity Development for Quality Assured Gender Sensitive Harm Reduction Interventions in Ukraine» with the support of the 5% Initiative implemented by Expertise France and funded by the French Ministry of Foreign Affairs and International Development.

The content of this publication does not necessarily reflect the positions or views of Expertise France, the Ministry of Foreign Affairs and International Development.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

ПО ПРОВЕДЕНИЮ СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ЯНОВА»

ОТЗЫВЫ ОБ ИГРЕ «ЯНОВА»

«Раньше я такое видела только в фильмах и даже не понимала, как можно делиться своими проблемами с посторонними людьми. Но благодаря игре я поняла, что это не сложно и действительно помогает».

Е., 44 года, клиентка проекта.

«Приятно поговорить на темы, которые касаются не только наркотиков и болезней, а и личных проблем и чувств, так как такого общения не хватает».

Н., 35 лет, клиентка проекта.



СОДЕРЖАНИЕ

6 ВВЕДЕНИЕ

8 РАЗДЕЛ 1.
ОПИСАНИЕ ИГРЫ «ЯНОВА»

17 РАЗДЕЛ 2.
ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО(-ЩЕЙ)

24 РАЗДЕЛ 3.
ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО(-ЩЕЙ)

28 ПОСЛЕСЛОВИЕ

29 ПРИЛОЖЕНИЕ 1.
Упражнения

31 ПРИЛОЖЕНИЕ 2.
Версия игры для супервизионной группы на тему «Границы и манипуляции»

35 ПРИЛОЖЕНИЕ 3.
Истории успеха клиентов(-ток) – участников(-ниц) игры «ЯНОВА»

ВВЕДЕНИЕ

Социально-психологическая игра «ЯНОВА» разработана МБФ «Альянс общественного здоровья» в рамках реализации проекта «Усиление потенциала с целью внедрения качественных гендерно-чувствительных интервенций по снижению вреда в Украине» при поддержке 5% инициативы, которая реализуется компанией Французская экспертиза (Expertise France 5% Initiative) и финансируется Французским Министерством международных отношений и международного развития.

Игра возникла по результатам формативного исследования гендерно-ориентированных проектов и услуг, проведенного в 2015 году в 5 городах Украины.

Апробация игры проводилась в течение 2016-2017 гг. на базе пилотных проектов «ПрофиГендер», которые внедряются в организациях: «Конвиктус» (Киев), «Общественное здоровье» (Кривой Рог), «Возвращение к жизни» (Кропивницкий), «Дорога к дому» (Одесса), «Ассоциация «Виктория»» (Хмельницкий).

Игра задумана как инструмент для предоставления качественных социально-психологических услуг клиентам(-кам) проектов снижения вреда и может использоваться для:

- помощи в процессе поиска внутренних и внешних ресурсов для преодоления проблемных ситуаций, связанных со здоровьем;
- развития навыков общения и взаимодействия в небольшой группе;
- информирования об услугах организаций, работающих в сфере профилактики ВИЧ-инфекции и предоставления помощи людям, живущим с ВИЧ, их родственникам и близким.

После апробации игры «ЯНОВА» в пилотных проектах возникла ее модифицированная версия для проведения супервизии профессионалов, работающих в ВИЧ-сервисных организациях.

Данные методические рекомендации ориентировочны, их цель – показать возможности и варианты игры, а также показать опыт практического ее использования в работе с конкретными клиентами(-ками) проектов снижения вреда. Этот материал – не исчерпывающая инструкция по применению, он не ограничивает профессионала в поиске других способов использования данного инструмента для решения задач поддержки и развития не только клиентов(-ток), но и специалистов, предоставляющих им услуги.

В первом разделе публикации предлагается полное описание игры, описаны необходимые материалы для ее проведения, а также дается информация о том, кто может проводить игру, как правильно к ней подготовиться, каких принципов должен придерживаться ведущий(-щая) во время проведения.

Во втором разделе собраны конкретные инструкции для ведущего(-щей). Ход игры расписан пошагово, с учетом особенностей работы ведущего(-щей) на каждом из этапов.

Третий раздел публикации знакомит читателей с различными вариантами и форматами проведения игры: групповым, индивидуальным, парным, для профессионалов и пр.

В разделе «Приложения» предлагаются упражнения, призванные помочь ведущему(-щей). Они апробированы ведущими игр в разных городах. Здесь можно найти опыт использования игры-супервизии для специалистов проектов, а также истории успеха клиентов проекта «Усиление потенциала с целью внедрения качественных гендерно-чувствительных интервенций по снижению вреда в Украине», которые, став участниками игры, смогли достичь важных изменений в своей жизни.

Авторы выражают благодарность ведущим игры «ЯНОВА» в пилотных проектах: Анне Тукачовой, Екатерине Терех, Татьяне Кузьменко, Юлии Царевской («Конвиктус», Киев), Наталье Дурдас, Ирине Кареловой («Ассоциация Виктория», Хмельницкий), Елене Пылаевой, Наталье Сергеевой («Общественное здоровье», Кривой Рог), Марии Березовской, Анне Рыжик («Возвращение к жизни», Кропивницкий), Анне Артющенко («Дорога к дому», Одесса), а также всем участникам(-цам) за их вклад в развитие и совершенствование игры.

РАЗДЕЛ 1.
ОПИСАНИЕ ИГРЫ «ЯНОВА»

ЧТО НЕОБХОДИМО ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ?

В основной комплект материалов для проведения игры «ЯНОВА» входят:

- поля четырех игровых секторов («Улитка», «Четыре стихии внутри нас», «Времена года», «Лестница»);



• набор карточек с описанием личностных качеств (для работы в секторе «Четыре стихии внутри нас»):



• набор карточек с описанием услуг и вопросами по каждой из них (для работы в секторе «Времена года»):



• набор карточек с описанием степени готовности участников(-ниц) к изменениям (для работы в секторе «Лестница»):



Для проведения игры ведущему(-щей) также необходимо иметь (не входят в комплект игры):

• набор метафорических ассоциативных карт (далее – МАК), например, можно применять карты для игры «Диксит»:



• цветные фишки или личные предметы участников, которые можно использовать в качестве фишек:



• кубик-шестигранник с цифрами (как для игры в «кости» или настольные детские игры):



КТО МОЖЕТ ПРОВОДИТЬ ИГРУ?

В данной социально-психологической игре затрагивается очень чувствительная сторона личности – эмоции и чувства. Работа с чувствами – «ювелирный» подход, требующий определенных знаний, умений и навыков, а именно: знаний в психологии, навыков коммуникации и ведения групп, работы с чувствами и эмоциями участников(-ниц), умения справляться со сложными участниками(-цами) и т.п. Поэтому для данной игры существует строгое требование к ведущему(-ей) – он/она должен(-а) иметь соответствующее образование (педагогическое, психологическое или в сфере социальной работы).

Зная и учитывая закономерности психических процессов, возрастные и гендерные особенности участников(-ниц) игры, можно конструктивно влиять на процесс изменений в их личности, поведении. Иначе можно причинить больше вреда, чем пользы.

Если в процессе игры у участников(-ниц) «задеты» сложные чувства – важно, чтобы ведущий(-щая) не «продавливал(-ла)» ситуацию дальше и глубже. Необходимо дать возможность участнику(-це) прожить «здесь и сейчас» даже неприятную для него/нее эмоцию или побыть какое-то время с негативным чувством. Процесс изменений и реагирования у каждого человека очень индивидуальный. Поэтому важен дифференцированный индивидуальный подход и толерантное, уважительное отношение к каждому.

Ведущий(-щая) направляет ход игры, контролирует процесс, следит за эмоциональным фоном участников(-ниц).

Главное для ведущего(-щей) – быть внимательным(-ной), толерантным(-ной), уравновешенным(-ной).

В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ ВЕДУЩЕМУ(-ЩЕЙ) ВАЖНО ПРИДЕРЖИВАТЬСЯ СЛЕДУЮЩИХ ПРИНЦИПОВ [1]:

1. Принимать то, что есть. Не пытаться искать улучшение или развитие, привнося что-то новое. Наблюдать то, что уже есть, и быть с тем, что есть, позволяя ему меняться, трансформироваться, принимать ценность настоящего момента.

2. Уважать различия. Все люди разные, с разнообразными мнениями, намерениями, идеями и видением мира. И если, например, в группе есть человек, мнение и поведение которого сильно противоречит общему настрою группы, ведущему важно оставаться нейтральным, не занимать ничьей позиции. Ведущий(-щая) внимательно слушает данного участника(-цу) и отмечает, что сам(-а) чувствует в данный момент – что вызывает его(ее) отклик, что ценно в том, что он(она) слышит и в том, как проявляет себя человек.

3. Самое сильное вмешательство – это быть рядом и не вмешиваться. Этот принцип касается желания помочь, поправить, изменить, «причинить добро». Когда кто-то очень жаждет помочь, например, просто расслабиться или отпустить напряжение, в этот момент он(она) посылает человеку подспудное сообщение: «Ты не в порядке, я помогу тебе что-то поменять, чтобы тебе стало лучше». В этой ситуации человек, которому стремятся помочь, осознанно или бессознательно пытается защищаться, отстаивая своё право быть принятым таким, каким он есть. И дальше появляется сопротивление всем попыткам помощи.

4. Не быть амбициозным. Бывают случаи, когда у ведущего(-щей) есть амбиции помочь, провести участников(-ниц) игры через какой-то конкретный процесс или прямо во время игры добиться какого-то конкретного результата. В такой ситуации участники(-цы) игры по своей доброй воле могут начать ему(ей) подыгрывать. И тогда все – и ведущий(-щая) и участники(-цы) – занимаются удовлетворением амбиций ведущего(-щей). Перед каждой игрой ведущему(-щей) необходимо осознать свои амбиции и отказаться от них. Только тогда игра помогает самим участникам(-цам) игры найти самостоятельное и осознанное решение своей сложной ситуации. Ведущий(-щая) не может предлагать свои варианты решения, навязывать их участникам(-цам). Ему(ей) важно дать участникам(-цам) возможность выбора и поддержать их в этом.

[1] Адаптировано из интернет-ресурса
http://value-psychology.com/5-printsipov-raboty-v-terapii-ot-arie-burshtejna

КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ К ИГРЕ?

Для игры необходимо уютное, светлое помещение. В комнате должны быть удобные стулья по количеству участников, большой стол, игра с игровыми секторами.

Для создания доброжелательной и теплой обстановки можно использовать чаепитие, для которого необходимо все подготовить заранее. Желательно, чтобы на стене были часы для контроля времени проведения игры, но можно использовать и наручные.

Перед тем как проводить игру, ведущему важно:

- детально ознакомится с общим описанием игры и инструкцией к ней;
- разработать план проведения игры (продумать конкретную тему, детальную программу продвижения для освещения данной темы, а также временные рамки);
- подготовить все необходимые материалы (см. стр. 8-10);
- создать условия для работы (проверить наличие стола, стульев, освещения, продуктов и посуды для чаепития и пр.);
- пригласить игроков (игрока).

Перед началом игры важно рассказать о ней игрокам, ознакомить их с правилами и планом работы, ответить на все интересующие вопросы. Необходимо убедиться, что все игроки понимают, как будет проходить игра, какова роль каждого , включая ведущего(-щую).

Рекомендуется первый раз провести игру с теми, кто сможет дать ведущему(-щей) обратную связь о том, что получается хорошо, а что, возможно, требует дополнительного внимания. Например, первый раз можно поиграть с коллегами, на чью профессиональную, дружественную поддержку и объективную критику можно рассчитывать.

КТО МОЖЕТ УЧАСТВОВАТЬ В ИГРЕ?

В игру могут играть все, кто хочет что-то изменить в своей жизни. Но решение участвовать должно быть принято участником(-цей) самостоятельно, а не вменяться в обязанность. Можно играть индиви-

дуально и с группой людей, которая, в свою очередь, может быть однородной (состоять, например, только из женщин или только из мужчин) или смешанной, где играют вместе и женщины, и мужчины или пары.

Количество людей в группе не должно превышать 6 человек. В игру можно вносить свои правила, темп и дополнения.

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игра длится от 1,5 до 4 часов. Время оговаривается сначала, чтобы каждый из участников(-ниц) заблаговременно спланировал свое личное время. Продолжительность игры зависит от поставленных задач и графика. Ведущий(-щая) планирует время заранее, при этом важно помнить, что в каждом игровом секторе необходимо обеспечить участие каждого игрока.

ТЕМЫ ДЛЯ ИГРЫ

Темы для игры выбираются ведущим(-щей) в соответствии с запросами и потребностями участников(-ниц). Могут быть следующие варианты:

- игра, направленная на повышение самооценки;
- игра для осознания проблем, связанных со здоровьем, и нахождения путей решения каждой проблемы;
- игра, направленная на работу с чувствами;
- игра-супервизия для людей, предоставляющих услуги (социальный работник, психолог, медик и т.п.). Пример такой игры представлен в приложении 2;
- игра, направленная на формирование команды.

Перечисленные выше темы не исчерпывают все варианты игр. Ведущий(-щая) игры может модифицировать данные темы и дополнять ее новыми вариантами.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ СЕКТОРОВ

СЕКТОР 1. «Улитка»



Назначение сектора: установление доверительных отношений. Определение запросов (сложностей, проблем) клиентов(-ок).

СЕКТОР 2. «Четыре стихии внутри нас»



Назначение сектора: анализ имеющихся личностных ресурсов участников и поиск ресурсов, необходимых для реализации запроса (например, изменение поведения, выработка новых навыков, принятие себя и т.д.).

СЕКТОР 3. «Времена года»



Назначение сектора: информация об организациях, оказывающих услуги по профилактике ВИЧ-инфекции/туберкулеза/гепатитов/инфекций, передающихся половым путем, а также помощь в решении социальных проблем, связанных с этими заболеваниями.

СЕКТОР 4. «Лестница»



Назначение сектора: самооценка готовности клиента(-ки) к действиям в соответствии с предложенными на карточках вариантами, анализ поставленных целей и стратегий их достижения.

В полном варианте все участники(-цы) двигаются по секторам поочередно. Возможны варианты использования только части секторов (они будут описаны ниже).

ХОД ИГРЫ (ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ШАГОВ)

ШАГ 1. Знакомство с игроками и предоставление им информации об игре «ЯНОВА».

ШАГ 2. Демонстрация секторов игрового поля, МАК, материалов для игры, знакомство с правилами. Выбор фишек и/или личных предметов игроков для использования на полях игры.

ШАГ 3. Выбор каждым игроком одной карты, которая должна соответствовать актуальному эмоциональному состоянию клиента(-ки) в данный момент («здесь и сейчас»).

ШАГ 4. Работа в секторе «Улитка». Информация о секторе. Размещение выбранных карт (МАК) в этом секторе. Описание своего эмоционального состояния через изображение на карте.

ШАГ 5. Работа в секторе «Четыре стихии внутри нас». Информация о секторе. Ходы в этом секторе производятся с использованием игральных кубиков и фишек. Обсуждение темы собственных внутренних ограничений, проблем, а также ресурсов, которые могут помочь их решить и преодолеть. Обсуждение происходит через метафору конкретной стихии и качеств, которые ассоциируются с ней.

ШАГ 6. Работа в секторе «Времена года». Информация о секторе. Броском кубика в этом секторе определяются ходы и, соответственно, выбор карточки с описанием услуг. Обсуждаются темы внешних ресурсов, которые могут помочь решить внутренние и внешние проблемы клиентов(-ок) (например, возможности ближайшего окружения, услуги конкретных организаций, варианты переадресации в партнерские организации и т.п.).

ШАГ 7. Работа в секторе «Лестница». Информация о секторе. Ходы на этом поле происходят с использованием фишек и карточек, описывающих конкретные достижения каждого игрока в течении игры. Размещение фишек должно соответствовать восприятию своей актуальной ситуации и перспектив развития. Обсуждаются темы личностных достижений каждого участника(-цы) и возможных путей, стратегий дальнейшего развития.

ШАГ 8. Обратная связь от участников(-ниц) об игре, самочувствии после нее. Обсуждаются желание и возможности участия через определенное время в следующей игре, график проведения, тема будущей игры.

РАЗДЕЛ 2.
ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО(-ШЕЙ)

ШАГ 1. Определите цель и задачи игры, напишите ее программу. Продумайте, какой будет игра – групповой или индивидуальной, однородной, смешанной или предназначенной для пар. Пригласите на игру от одного до шести игроков. Предупредите их о продолжительности игры (т.е. о том, сколько времени она продлится, включая время на чаепитие и возможные перерывы). Начните со знакомства в комфортной и дружественной обстановке.

Предложите участникам(-цам) чай, кофе – это поможет снять тревожность перед игрой, наладит эмоциональную атмосферу и доверительные отношения.

Кратко объясните участникам(-цам) цель и задачи игры. Обязательно обсудите правила взаимодействия во время игры, такие как: говорить по очереди, соблюдать конфиденциальность, толерантно относиться друг к другу и т.п. Объясните, что время игры принадлежит все участникам(-цам) поровну, поэтому важно, чтобы все они во время всех этапов игры имели равные возможности. Если кто-то не хочет сообщать информацию о себе – это его/ее право и все должны уважать такое решение. Также, если кто-то из участников(-ниц) в процессе игры захочет остановиться и прекратить – надо дать ему(ей) такую возможность.

Важно сказать о продолжительности игры и уточнить, могут ли все игроки посвятить игре такое время. Если продолжительность не устраивает большинство участников(-ниц), то возможны два варианта. Во-первых, если есть возможность, – откорректировать время в сторону его уменьшения. Во-вторых, напомнить участникам(-цам), что время заранее оговаривалось и меняться не может.

ШАГ 2. Продемонстрируйте игровое поле, колоду МАК, материалы для игры, ознакомьте участников(-ниц) с правилами. Помогите с выбором фишек и/или личных предметов игроков, которые могут быть использованы в качестве фишек во время игры. Например, можно предложить участникам(-цам) самостоятельно изготовить для себя фишки или другие фигурки из пластилина или других материалов для творчества.

ШАГ 3. Разложите колоду карт МАК изображением вверх. Предложите каждому игроку выбрать одну карту. Она должна отражать актуальное («здесь и сейчас») эмоциональное состояние игрока.

Ориентировочные слова ведущего(-щей): *«Прислушайтесь, пожалуйста, к себе. Посмотрите на разложенные перед вами карты. Возьмите ту, которая вас заинтересовала. Пожалуйста, не раздумывайте долго, выбирая карту. Опишите, что вы видите на картинке, как это связано с тем, что сейчас происходит с вами, что вы чувствуете в данный момент».*

ШАГ 4. Работа в секторе «Улитка»

Вступление (ориентировочные слова ведущего(-щей)): *«Улитка всегда путешествует по миру со своим домиком, который является ее комфортным мобильным убежищем от всех невзгод. Она может наслаждаться жизнью, чувствуя себя в безопасности. Ведь когда ей нужно, она всегда может спрятаться в свой домик. Очень важно, чтобы пространство вокруг нас помогало чувствовать себя в безопасности. В нашей игре мы научимся заботиться о психологической безопасности каждого из вас».*

Карты, выбранные игроками для описания своего эмоционального состояния (потребности, запроса), располагаются в секторе «Улитка». Броском кубика каждый участник(-ца) определяет последовательность своего хода (от первого до шестого). Участники(-цы) согласно выпавшему месту в очереди описывают то, что они видят на своей карте. Если ведущий(-щая) видит, что участник(-ца) испытывает сильные эмоции при описании какой-то части рисунка или, наоборот, затрудняется сказать что-либо, то можно задать уточняющие вопросы. Например, спросить: *«Что в этом рисунке для тебя важно?», «На что это похоже?»* и т.п. После того, как все опишут свои карты, ведущий(-щая) подводит итог данного этапа. Ориентировочные слова: *«Итак, мы попробовали узнать больше о том, что помогает обеспечению нашей психологической безопасности. Это важно для того, чтобы, свободно встречаясь со своими проблемами, мы знали, на что опереться в их решении. Теперь мы можем перейти к исследованию своих сильных сторон, ресурсов. Мы называем их «стихии внутри нас».*

Далее ведущий(-щая) приглашает всех перейти к следующему сектору игры.

КОММЕНТАРИЙ

Первый игровой сектор **«Улитка»** символизирует личность с ее проблемами. Часто люди не осознают свои проблемы, актуальное эмоциональное состояние или не хотят их озвучивать. Важно научиться не «прятать» проблемы и/или эмоции, чувства глубоко в свою «раковину», а осознавать их и искать возможности для преодоления. В игре «ЯНОВА» через описание изображения на ассоциативной карте участники(-цы) получают опыт осознания и озвучивания своих проблем, эмоций, чувств. Кроме этого рассказ о своих чувствах на основании изображения на картинке способствует развитию коммуникативных навыков, снижает напряжение и способствует формированию интереса участников друг к другу.

ШАГ 5. Работа в игровом секторе «Четыре стихии внутри нас».

Вступление (ориентировочный текст): *«В каждом из нас живут четыре стихии, которые проявляются по-разному. Если мы хорошо знакомы со своими внутренними стихиями – мы управляем ими. Если мы что-то о них не знаем – они могут управлять нами. Давайте познакомимся ближе с нашими стихиями».*

Ведущий(-щая) выбирает изображение стихии из имеющихся карточек, отсюда начинается игра в данном секторе. Участники(-цы) по очереди бросают кубик, чтобы определить последовательность вступления в игру в секторе «Четыре стихии внутри нас». Желательно дать возможность каждому игроку пройти все четыре стихии последовательно («Огонь», «Вода», «Земля», «Воздух»). При рассмотрении каждой стихии игрок бросает кубик для выбора качества из списка, который расположен на обороте карточки. По количеству точек на кубике определяется порядковый номер качества, написанного на карточке (номера считаются сверху вниз).



Ведущий(-щая) помогает участникам(-цам) проанализировать собственные «внутренние стихии» и проблемы, которые они могут вызывать, а также внутренние ресурсы для поиска решения этих проблем. Для этого можно использовать следующие вопросы: *«Есть ли у вас качество, которое выпало в игре?», «Как вы думаете, мешает или помогает вам это качество решать проблему, которую вы назвали в секторе «Улитка»?», «Подумайте и ответьте, если бы вы обладали этим качеством, какую пользу/вред оно бы вам принесло?»* После того, когда каждым из участников будут пройдены все четыре стихии, ведущий(-щая) подводит итог работы. Ориентировочные слова: *«Мы сделали попытку больше узнать о своих личных качествах, например, о тех, которые являются нашими ресурсами и о тех, которые могут казаться нам слабыми звеньями. Сейчас мы перейдем к работе над тем, что может стать нашими внешними ресурсами. Мы переходим к полю «Времена года».*

Далее ведущий(-щая) приглашает всех перейти к следующему сектору игры.

КОММЕНТАРИЙ

В секторе **«Четыре стихии внутри нас»** происходит процесс самопознания, саморазвития, постановки личных целей. Ценность данной работы состоит и в том, что можно осознать свои индивидуальные качества и встретиться с теми из них, которые раньше отвергались.

При необходимости, можно предложить игрокам сделать упражнения для снятия напряжения и формирования психологического комфорта (см. «Приложение 1»).

ШАГ 6. Работа в игровом секторе «Времена года».

Ведущий(-щая) начинает со вступления (ориентировочный текст): *«Времена года сменяют друг друга. У каждого из нас есть и любимое время года, и то, когда нам не очень уютно. В нашу организацию вы можете приходить в любое время года – мы всегда сможем вас поддержать. Если вы замерзли в осенний дождь – мы предложим вам горячий чай. В летнюю жару – вы сможете насладиться у нас прохладой. Если у вас есть вопросы, которые касаются сохранения*

и поддержания здоровья, – мы готовы предоставить вам информацию и посильную помощь в любое время года».

В секторе «Времена года» ведущий(-щая) раскладывает карточки с описанием социально-медицинских услуг, которые соответствуют целевой аудитории и набору услуг в данной конкретной организации. Содержание и количество карточек ведущий(-щая) определяет с учетом цели и задач игры, потребностей целевой аудитории, продолжительности игры. Кубик определяет номер карточки, на которую попадает игрок (кубик кидается каждым игроком несколько раз, в зависимости от количества карточек и игроков). Номера карточек считаются слева направо. Каждый игрок по очереди бросает кубик и выбирает определенную карточку. По каждой карточке игроку задается вопрос: *«Посмотрите на картинку. С какой услугой организации или ее деятельностью связана эта карточка?».* Для подтверждения догадки участника(-цы) ведущий(-щая) может попросить перевернуть карточку и убедиться в правильности ответа. После этого игрок должен ответить на вопросы, находящиеся на обратной стороне карточки. Ведущий(-щая) может попросить участников(-ниц) помочь тем игрокам, которые затрудняются с ответами. Каждый участник(-ца) может взять за игру от одной до нескольких карточек в зависимости от регламента игры. Ведущий(-щая) отмечает достижения каждого из участников(-ниц) и приглашает их продолжить игру в следующем секторе.

КОММЕНТАРИЙ

Работа в третьем игровом секторе **«Времена года»** предполагает получение ответов на следующие вопросы: «Что (какие возможности) есть вокруг меня?», «В какое время у меня есть доступ к определенным внешним ресурсам?», «Какие именно внешние ресурсы, и каким образом я могу использовать, чтобы улучшить качество своей жизни?»

Независимо от времени года, независимо от природных явлений – для клиентов программ снижения вреда всегда есть возможность пребывания в комьюнити-центрах или офисе организации. О перечне актуальных услуг ВИЧ-сервисных организаций можно в полном объеме узнать, рассмотрев приготовленные карточки с наглядными рисунками и соответствующим описанием. Кроме этого сам ведущий игры или приглашенные специалисты организации могут подробно рассказать игрокам об услугах, которые они могут получить.

ШАГ 7. Работа в игровом секторе «Лестница».

Ведущий(-щая) раскладывает карточки для данного игрового поля цифрами вверх – от 1 до 5. Далее он(она) делает следующее вступление (ориентировочный текст): *«Любой путь начинается с первого шага. Перед вами изображение лестницы – это символ нашего пути к цели, к развитию, изменению себя, поведения или своей жизни в целом. Иногда мы проходим этот путь сразу – от начала и до конца, иногда останавливаемся на полпути, а иногда и совсем отказываемся его проходить, потому что не чувствуем себя готовыми. Во время игры вы проделали большую работу по изменению себя, своего поведения, своей жизни. Посмотрите внимательно на лестницу, на карточки и текст на них (текст отражает степень вашей готовности к изменениям). Выберите одну карточку с конкретным текстом и положите ее на том месте лестницы, который отвечает данному этапу вашего пути к изменению себя, своего поведения, жизни в целом. Руководствуйтесь вашим ощущением. Не бойтесь ошибиться. Здесь нет правильных или неправильных позиций. Все определяет только ваш выбор. Кроме этого, вы всегда можете заменить карточку или ее место на лестнице. Прочитайте текст, написанный на каждой карточке, и на той, которую вы выбрали. Подумайте и скажите, соответствует ли текст тому этапу на лестнице, который вы выбрали? Соответствует ли этот текст вашему видению изменений, которые у вас происходят? Расположите свою фишку на лестнице, рядом с карточкой, которую вы выбрали. Скажите, на правильном ли вы пути?»* Ведущий(-щая) должен(-на) следить, чтобы карточки с номерами от 1 до 5 размещались на лестнице последовательно вверх – по возрастанию номера.

Карточка 1:
Я осознаю свои проблемы (изучаю, думаю, принимаю, открыто встречаюсь со сложностями).

Карточка 2:
Я могу просить о помощи, принять помощь (знаю где, как и у кого).

Карточка 3:
Я работаю над собой (ищу варианты решений, принимаю себя).

Карточка 4:
Я действую по-новому (меняюсь, развиваюсь).

Карточка 5:
Я живу по-новому (с новым качеством жизни).

Далее ведущий(-щая) обсуждает с каждым игроком перспективы и дальнейшие планы по достижению целей, изменений, а также возможные пути развития. Кроме этого можно добавить обсуждение того, кто и что может помочь игроку быстрее достичь цели, конкретных изменений, чтобы продвинуться по лестнице вверх.

После этого ведущий(-щая) отмечает достижения каждого игрока, кратко описывает зону их ближайшего развития.

КОММЕНТАРИЙ

Четвертый игровой сектор **«Лестница»** показывает результат игры для каждого из участников(-ниц). Возможно, кто-то из участников(-ниц), пройдя несколько игр, сможет подняться на самый верхний отрезок лестницы. Но если участник(-ца) не продвигается вверх по ступеням лестницы – не надо его(ее) торопить. Возможно у него(нее) еще недостаточно ресурсов для изменений. Важно поддержать такого игрока, спросить, какая помощь нужна, чтобы продвижение было более существенным или быстрым, по возможности объяснить, кто может предоставить такую помощь.

Подбирайте тему и задачи для игры в соответствии с вашим квалификационным уровнем и образованием. Работайте только с теми запросами, которые хорошо понимаете и где можете реально помочь в решении проблемы! Если вы социальный работник – уделите внимание проблемам клиентов в социальной сфере.

ШАГ 8. Подведение итогов игры.

Ведущий(-щая) предлагает участникам(-цам) поделиться своими впечатлениями об участии в игре, после чего благодарит их и рассказывает о возможностях принять участие в играх по другим темам.

РАЗДЕЛ 3.
ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО(-ШЕЙ)

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА УЧАСТНИКОВ(-НИЦ)

Игра с группой участников. Игра с группой предусматривает фасилитацию участия каждого игрока, то есть поддержку активности всех участвующих. Ведущему(-щей) важно четко следить за тем, чтобы каждый игрок был активен на каждом этапе игры – мотивировать тех, кто стесняется, тушуется, и тактично останавливать тех, кто слишком много и долго говорит.

В связи с тем, что разные люди, участвующие в игре, могут иметь различный темп работы, особенности восприятия, внимания и памяти, это может увеличить продолжительность на неопределенное время. Поэтому ведущему(-щей) важно найти особый подход к каждому из игроков, а также спрогнозировать распределение времени и возможное превышение временного лимита. Для того, чтобы урегулировать эти вопросы, ведущему(-щей) следует в начале игры обсудить с игроками распределение времени на каждый этап, варианты возможных действий в случае превышения временного лимита и принять вместе с группой правила, а также возможные варианты решения проблемы увеличения продолжительности игры. Такими вариантами могут быть: завершение игры на каком-то из этапов при согласии всех игроков, доведение игры до конца, пропуск отдельных шагов или этапов игры, продолжение игры в другой раз и т.п.

Игра с парой (сексуальными партнерами). Главной задачей ведущего(-щей) при работе с парой сексуальных партнеров является четкая формулировка запроса, определение проблем пары, которые понятны для обоих и которым будет посвящена игра. Ведущему(-щей) рекомендуется записать эту формулировку и периодически напоминать ее паре.

Важно, чтобы пара была готова к совместной работе во время игры и умела обходиться без конфликтов и насилия, если возникнут различия во взглядах. Для того, чтобы этого избежать, перед игрой необходима предварительная подготовка пары: детальное описание процесса игры, уточнение, чем именно эта игра может быть полезной для пары, как она может ей помочь, обсуждение того, подойдет ли игра данной паре и т.п.

При проведении игры ведущему(-щей) важно следить за тем, чтобы оба партнера могли свободно высказываться и имели равную возможность говорить о своих запросах, потребностях и сложностях. Кроме этого, при обсуждении путей решения проблемы пары, важно, чтобы это возможное решение было приемлемым для обоих, не вызывало эмоциональный дискомфорт и не нарушало отношения в паре.

Индивидуальная игра (с одним игроком). Такая игра практически является индивидуальной социально-психологической консультацией. Фактически проводится консультирование с использованием разных приемов, которые облегчают общение с клиентом(-кой). Этот вариант игры занимает значительно меньше времени, чем игра с группой или парой, и ведущий(-щая) может больше внимания уделить работе над индивидуальным запросом. За одну игру можно не проходить все ее этапы, а разбить на несколько встреч.

Игра-супервизия для сотрудников ВИЧ-сервисных организаций. Особенностью такой игры является то, что игроками являются сотрудники(-цы) проекта, предоставляющие услуги клиентам(-кам) – психологи, социальные и аутрич-работники, медики, координаторы направлений, кейс-менеджеры и пр. Ведущим(-щей) может быть специально обученный супервизор или психолог. Для проведения игры-супервизии необходимо модифицировать ее цели и задачи, а также описание игровых полей. Может понадобиться и дополнительный инструментарий, например, дополнительные колоды МАК, специально разработанные карточки, описание случаев (кейсов) и пр. Все это заранее готовит ведущий(-щая) в зависимости от запросов игроков, целей и задач супервизии. Пример версии игры-супервизии представлен в Приложении 2.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЛЯ ИГРЫ МЕТАФОРИЧЕСКИХ КАРТ

Для проведения игры используется набор метафорических карт. Рекомендовано использовать базовую колоду «Диксит» – набор метафорических ассоциативных карт (или МАК), состоящий из 84 иллюстрированных карт. Ведущий(-щая) может подбирать и использовать в игре другие наборы МАК на свое усмотрение, в зависимости от тематики работы и особенностей игроков.

МАК в игре «ЯНОВА» – это инструмент, позволяющий активизировать участников(-ниц), облегчающий процесс осознания и проявления эмоций, чувств, мыслей, вербального и невербального общения, а также взаимодействия игроков друг с другом. Работа с МАК дает возможность достичь целей игры и решить ее задачи.

Карты в игре можно использовать для:

- Описания актуального эмоционального состояния игрока. Например, в начале игры можно вытянуть открыто или «вслепую» карту из колоды и ответить на вопрос «Как эта карта рассказывает о моем нынешнем состоянии?».

- Описания определенных качеств/черт характера игроков. Игрок выбирает карту, описывающую его личность или какую-то конкретную черту характера, о которой хочется рассказать.

- Формулирования проблемы, запроса. Можно предложить выбрать одну или несколько карт, описывающих жизненную ситуацию или конкретную проблему и рассказать об этом, опираясь на изображение.

- Рассмотрения возможных вариантов действия, путей решения. Например, вытянуть «вслепую» несколько карт (от 3 до 5 штук) и, описывая, что на каждой из них изображено, составить целостный рассказ о возможных путях развития ситуации, конкретных действиях по решению проблемы, положительных сторонах каждой из альтернатив решения (обязательно поискать такие!) и своих усилиях.

- Определения собственных внутренних ресурсов игроков

для развития и решения имеющихся проблем. Такие ресурсы могут быть доступными (осознаваемыми) игроками или блокированными. Для вербализации осознанных ресурсов и осознания блокированных, как и в предыдущем случае, можно использовать несколько карт. Они выбираются из колоды открыто или «вслепую». Базируясь на описании изображения каждой карты, составляется рассказ о том, что и каким образом может помочь в раскрытии ресурсов.

• Других вариантов, которые соответствуют ситуации, потребностям игроков, а также творческому подходу ведущего(-щей).

КОММЕНТАРИЙ

Ведущему(-щей) важно помнить, что многим игрокам нравится работа с картами, поэтому они могут слишком увлечься ими, что станет причиной затягивания игры.

Поэтому ведущий(-щая) должен контролировать эту форму работы и корректно ограничивать участников(-ниц).

ПОСЛЕСЛОВИЕ

В процессе апробации игра «ЯНОВА» показала свою универсальность и почти неограниченные возможности использования при условии небольших модификаций цели, задач, описания полей и инструментов, которые в ней применяются.

В работе ВИЧ-сервисных и каких-либо других организаций, которые предоставляют социально-медицинские услуги, ее можно использовать для работы как с клиентами(-ками), так и с сотрудниками(-цами).

Для клиентов(-ток) игра имеет много вариантов тем, которые можно проработать исходя из конкретных потребностей и специфики клиентов(-ток).

Для сотрудников игру можно применять для:

- организации неформального общения,
- дополнительного (неформального) образования,
- повышения квалификации,
- развития навыков преодоления стресса,
- для профилактики профессионального выгорания,
- для профессионального развития в рамках супервизионной поддержки персонала.

Чтобы заинтересовать и ознакомить персонал с новым интересным и уникальным инструментом работы с клиентами, игру можно проводить в демонстрационном режиме.

Процесс использования игры «ЯНОВА» будет приносить всем удовольствие и пользу при условии соблюдения профессиональной этики, толерантности к различиям во взглядах, организации комфортного и безопасного пространства во время игры для всех ее участников(-ниц), включая ведущего(-щую).

Не стоит пренебрегать социально-психологической игрой как способом саморазвития. Играйте в игры, меняйте их, придумывайте свои. Возьмите их себе на вооружение и сделайте частью своей жизни. Так вы сможете всегда находиться в процессе развития. А сам процесс личностного роста никогда вам не наскучит и будет оставаться интересным и увлекательным.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1[2]

«УПРАЖНЕНИЯ»

Данные упражнения можно использовать для активизации внимания участников(-ниц) игры, как отдельные задания в рамках игры в конкретном секторе, для переключения с одного вида деятельности на другой и/или отдыха, а также как инструмент для снятия стресса в повседневной жизни.

УПРАЖНЕНИЕ «ДЫХАНИЕ СПОКОЙСТВИЯ».

Инструкция: Сядьте удобно, закройте глаза. Расслабьте мышцы, сделайте полный выдох, затем зажмите большим пальцем правой руки правую ноздрю и сделайте полный вдох левой. Во время вдоха представляйте, как воздух поднимается вверх к небу. То же самое проделайте с левой ноздрей. Необходимо произвести эти действия восемь раз с каждой ноздрей. После этого продолжайте вдыхать обеими ноздрями. Ваши мысли пришли в спокойное уравновешенное состояние.

УПРАЖНЕНИЕ «НАПРЯЖЕНИЕ – РЕЛАКСАЦИЯ».

Инструкция: Последовательно напрячь (на вдохе) и расслабить (на выдохе) следующие части тела (желательно по 3 – 5 повторений):

- кулаки (максимальное сжатие – расслабление);
- плечи (максимальное «втягивание» головы, поднять плечи к ушам и опустить, расслабить с выдохом);
- шея (тянуть подбородок к груди, не открывая рта);
- спина, плечи, руки (свести и тянуть локти вверх и назад);
- ноги-1 (сидя на стуле поднять пятки от пола, но не отрывать носки до ощущения напряжения в стопах и икрах);
- ноги-2 (сидя на стуле, разогнуть ноги в коленях параллельно полу и потянуть на себя носки, расслабить и опустить на пол с выдохом).

[2] Упражнения адаптированы из материалов тренинга «Теория и практика предоставления психологической помощи лицам, пострадавшим в военных действиях, и их семьям». Авторы и ведущие: Матвей Пикельнер и Гила Петрова (Израиль). Упражнения используются с разрешения авторов.

УПРАЖНЕНИЕ «РИСУНОК СВОЕГО СОСТОЯНИЯ».

Инструкция: Рисунок выполняется пастелью или цветными карандашами.

1. Нарисовать метафорический рисунок себя (своего эмоционального состояния) в данный момент. Рисунок выполняется на маленьком листке бумаги (например, половина листа А4 или меньше).

2. Нарисовать метафорический рисунок ситуации, когда ощущалось счастье, было хорошо. Рисунок выполняется на листке бóльшего размера, чем первый рисунок (например, лист А4).

3. Совместить оба рисунка – наклеить один на другой. Обсудить изображение в парах или группе.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ВЕРСИЯ ИГРЫ ДЛЯ СУПЕРВИЗИОННОЙ ГРУППЫ НА ТЕМУ «ГРАНИЦЫ И МАНИПУЛЯЦИИ»

(модифицировано супервизором проекта «Усиление потенциала с целью внедрения качественных гендерно-чувствительных интервенций по снижению вреда в Украине» Ю. Царевской, «Конвиктус», г. Киев)

Для супервизии в модифицированном варианте игры «ЯНОВА» используются имеющиеся сектора и дополнительные карточки, которые ведущий(-щая) должен подготовить самостоятельно.

ИНСТРУКЦИЯ ВЕДУЩЕМУ(-ШЕЙ)-СУПЕРВИЗОРУ ПО РАБОТЕ С КОНСУЛЬТАНТАМИ(-КАМИ)

1. СЕКТОР «УЛИТКА». Игрокам из числа консультантов(-ток) проекта предлагается положить на поле личный предмет небольшого размера и выбрать из колоды карт «Диксит» ту, которая может охарактеризовать его/ее положение как консультанта(-ки) в работе с клиентами(-ками). Каждый игрок по очереди представляет свою карту: «Я – консультант(-ка), меня зовут_____, я работаю с _____. В работе с клиентами(-ками) я чувствую себя _____ и это отображает карта, которую я выбрал(-ла)». После этого ведущий(-щая) делает выводы о том, что в работе с клиентами(-ками) консультантам(-кам) необходимо выстраивать четкие границы, придерживаться их, обсуждать вопросы границ с клиентами(-ками), а также противостоять манипуляциям со стороны клиентов(-ток) и самим не манипулировать ими. Также важно помогать клиентам(-кам) в выстраивании границ.

2. СЕКТОР «СТИХИИ ВНУТРИ МЕНЯ». Ведущий(-щая) раскладывает заранее подготовленные карточки с описанными проблемами в работе с клиентами(-ками):

1. умение отказывать;
2. умение настаивать;

3. личные отношения с клиентами(-ками);

4. слишком жесткие границы;

5. непостоянные границы;

6. разные границы у разных консультантов(-ток) по отношению к одному(-ной) и тому же (той же) клиенту(-ке).

Игрокам предлагается вспомнить случаи, когда, во-первых, они нарушали границы при общении с клиентами(-ками) и это негативно влияло на консультирование (вызывало трудности), во-вторых, когда клиенты(-ки) нарушали границы консультанта(-ки), что также сказалось на эффективности консультационного процесса. После этого каждому игроку предлагается выбрать карточку с описанием проблемы. Карточки (их шесть) выбираются путем подбрасывания кубика. Каждый игрок озвучивает свою проблему, написанную на выбранной им(ею) карточке, описывает, что означала эта проблема для консультанта(-ки) и клиента(-ки), приводит примеры из практики консультирования конкретных клиентов(-ток), рассказывает, как эта проблема повлияла на процесс консультирования и что консультант(-ка) предпринимал(-ла) для того, чтобы исправить ситуацию.

После того как все игроки озвучат свои проблемы, ведущий(-щая) делает выводы о том, что у каждого из игроков были случаи нарушения границ при взаимодействии. Поэтому необходимо улучшать свои навыки осознания и выстраивания личных границ и границ клиентов(-ток).

3. СЕКТОР «ВРЕМЕНА ГОДА». Ведущий(-щая) раскладывает заранее подготовленные карточки с описанными манипуляциями в работе с клиентами(-ками):

1. манипуляции с потребностью в признании;

2. манипуляции через обесценивание;

3. манипуляции через чувства стыда, вины, страха;

4. манипуляции через демонстрацию беспомощности;

5. манипуляции с перекладыванием ответственности;

6. манипуляции «на слабо».

Игрокам предлагается вспомнить случаи из практики, когда, во-первых, они сами манипулировали клиентами(-ками), во-вторых, к ним

применяли манипуляционные техники, как это повлияло на процесс взаимодействия, консультирования, работы.

После этого каждому игроку предлагается выбрать карточку с описанием манипуляции. Карточки (их шесть) выбираются путем подбрасывания кубика. Каждый игрок озвучивает свою технику манипуляции, написанную на выбранной им(ею) карточке, описывает, что означала эта манипуляция для консультанта(-ки) и клиента(-ки), приводит примеры из практики консультирования конкретных клиентов(-ток), рассказывает, как эта манипуляция повлияла на процесс консультирования и что консультант(-ка) предпринимал(-ла) для того, чтобы исправить ситуацию.

Когда все игроки выскажутся, ведущий(-щая) делает выводы о том, что у каждого были случаи использования техник манипулирования для достижения каких-либо целей. Поэтому необходимо улучшать свои навыки осознания манипуляций и противостояния им.

4. СЕКТОР «ЛЕСТНИЦА» используется для осознания игроками своих личностных особенностей, их изменений в процессе игры и перспектив дальнейшего развития. Ими могут быть, например:

- навыки консультирования и степень их развития;
- границы в работе с клиентами(-ками), как я умею их выстраивать и удерживать;
- навыки различать, осознавать и противостоять манипуляциям со стороны клиента(-ки), насколько они развиты;
- навыки различать, осознавать и не применять манипуляции по отношению к клиенту(-ке), насколько они развиты.

Ведущий(-щая) раскладывает заранее приготовленные карточки с описанием степени готовности к изменениям[3]:

1. Я осознаю имеющиеся у меня проблемы с (качествами, границами, манипуляциями) – я их изучаю, думаю, принимаю, открыто встречаюсь со сложностями.

2. Я могу попросить о помощи, принять ее для решения своих проблем – я знаю: где, как и к кому обратиться для поддержки.

[3] Описание степени готовности к изменениям может быть и другим, например: я начинаю, уверен(-на) и устойчив(-ва), нуждаюсь в развитии, могу передавать другим и т.п.

3. Я работаю над собой – ищу варианты решений, принимаю себя.

4. Я меняюсь, развиваюсь.

5. Я живу, действую, работаю по-новому.

После этого каждый игрок выбирает одну карточку с описанием степени готовности к изменениям, располагает ее на лестнице вместе со своим личным предметом-фишкой и объясняет свой выбор.

Ведущий(-щая) обсуждает с каждым игроком перспективы и планы по достижению целей и изменений, а также возможные пути дальнейшего развития. Кроме этого можно добавить обсуждение того, кто и что может помочь игроку быстрее достичь цели, конкретных изменений, чтобы продвинуться по лестнице вверх.

После этого ведущий(-щая) отмечает достижения каждого игрока, кратко описывает зону их ближайшего развития.

Для закрепления позитивного эмоционального фона ведущий(-щая) предлагает каждому игроку выбрать и подарить сидящему рядом человеку карту из колоды «Диксит», которая олицетворяет какое-либо умение, навык, качество, помогающие в работе с людьми. Каждый консультант(-ка) получает «подарок» и дарит свой другому участнику(-це) игры.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ИСТОРИИ УСПЕХА КЛИЕНТОВ(-ТОК) – УЧАСТНИКОВ(-НИЦ) ИГРЫ «ЯНОВА»[4]

ИСТОРИЯ А.

Клиентка А. пришла в пилотный проект «ПрофиГендер» по купону. Через несколько дней сотрудница пригласила ее поучаствовать в игре «ЯНОВА». Во время игры всех поразила ее уверенность в собственных силах. На все вопросы у А. были ответы, и другие варианты не рассматривались. Она часто повторяла, что никому в этой жизни не доверяет, что все жизненные процессы держит под контролем, и вообще, у нее нет никаких проблем.

Во время игры у А. появился запрос: она вышла замуж за М., вернувшегося из зоны боевых действий. Он очень мечтал о ребенке, но забеременеть А. не могла, это приводило к серьезным конфликтам в семье.

В начале игры А. отличалась особой агрессивностью, высокомерием и вспыльчивостью. Но уже в процессе она начала постепенно открываться, а к концу игры озвучила свою настоящую проблему, осознала риски от употребления наркотиков (муж наркотики не употребляет) и первый раз в жизни попросила у мужа прощения за свое поведение.

Это была первая игра. Сейчас А. и М. – постоянные клиенты организации, причем А. принимает активное участие во всех мероприятиях, приглашает на группы знакомых, рекомендует всем игру «ЯНОВА», искренне говорит, что игра помогла ей увидеть свою проблему и разобраться с ней. А самое главное, после перенаправления и сопровождения к врачу-гинекологу она подлечилась и сейчас ждет рождения ребенка. Они с мужем приходят на консультации, участвуют в группах, привлекают новых клиенток в проект. Это лидер, рождённый во время игры! «ЯНОВА» стала для А. любимой игрой.

[4] Истории успеха записаны ведущими игры «ЯНОВА»в пилотных проектах в гг. Кропивницкий и Хмельницкий.

ИСТОРИЯ С.

С. (8 лет стажа инъекционного употребления наркотиков, клиентка проекта ПрофиГендер) во время участия в игре «ЯНОВА» на поле «Времена года» выбрала карту «Заместительная поддерживающая терапия». Вместе с социальным работником эту карту активно обсуждали и другие участницы игры, в частности те, которые уже являются участниками программы. Опыт других участниц стал для С. положительным примером и послужил мотивацией обращения на сайт ЗПТ. На данный момент С. принимает заместительную терапию и отказалась от инъекционного употребления наркотиков.

ИСТОРИЯ М.

М. (15 лет стажа инъекционного употребления наркотиков, клиентка проекта ПрофиГендер, недавно вышла из мест лишения свободы, проживает с мамой, маленьким ребенком и братом) во время игры на поле «Времена года» выбрала карту «Консультирование по вопросам противодействия насилию», после чего поделилась сложившейся в ее семье ситуацией. Брат клиентки, проживающий с ними, неоднократно проявлял физическое, материальное и моральное насилие по отношению ко всем членам семьи. М. неоднократно обращалась в полицию, но, как правило, сталкивалась с равнодушием и бездействием сотрудников правоохранительных органов. Более того, полицейские пригрозили М. привлечением к уголовной ответственности. Сотрудники проекта предоставили М. контакты служб, где ей сразу предоставили юридическую консультацию и помощь в оформлении жалобы на бездействие сотрудников правоохранительных органов. М. очень благодарна – теперь она знает свои права и как действовать в случае агрессии со стороны брата и нежелания полиции реагировать на подобные семейные конфликты.

ИСТОРИЯ А. (история мужчины!)

Обычно участницами игры «ЯНОВА» становились клиентки проекта ПрофиГендер. Однако, мужчина по имени А., узнав о проведении игры на сайте ЗПТ, который он посещал, изъявил желание поучаствовать в ней. Он не являлся участником проекта или сексуальным партнером кого-либо из клиенток, однако очень проникся игрой и откровенно делился своими проблемами. Одной из них был его страх перед поиском работы. Он открыл свой ВИЧ-позитивный статус и рассказал, что считает это барьером и помехой для получения работы. Во время обсуждения по ходу игры участники группы и социальные работни-

ки убедили его в том, что нужно попробовать, и что он имеет право не информировать работодателей о своем статусе.

На данный момент А. стал на учет в службе занятости и нашел подработку на стройке. Он очень благодарен за участие в игре, а сотрудники проекта поняли для себя, что практика организации смешанных групп (состоящих из пар; мужчин и женщин, которые не являются партнерами; членов семей клиентов, которые не являются участниками проекта), при согласии всех участников, будет очень полезной.



Альянс
громадського здоров'я

