

## «Шашки»

В этой главе мы предлагаем вниманию читателя описание одного из *триггеров*. Он называется «**живые шашки**».

Листы бумаги нужно расположить на полу в шахматном порядке так, чтобы создать подобие поля для игры в шашки. Участникам, разделенным на две команды «черных» и «белых», предстоит разыграть шашечную партию. После пятиминутной подготовки, игроки занимают места на поле. Объясняя правила игры, ведущий добавляет к общепринятым несколько новых: «шашки» должны стоять на своих клетках твердо, не прыгая и не переминаясь с ноги на ногу. Игрок, сделавший попытку хода, обязан завершить его, не меняя направления. По необходимости ведущий, исполняющий роль судьи, может ввести по ходу партии ограничение времени на обдумывание и обсуждение хода. Вступать в споры с судьей — бесполезно и опасно — за это «шашка» может быть удалена с поля. Игра продолжается, как правило, десять-пятнадцать минут, и все, произошедшее в группе за это время, является материалом для последующей групповой сессии.

Безусловно, в этой игре присутствует момент *соревнования*, от которого необходимо уйти в первые минуты обсуждения: ведь мы играли не ради того, чтобы развлечься и не ради обучения славной игре в шашки. Нас не интересует, кто выиграл, а кто проиграл, нам важно вместе понять, почему так произошло. На что были потрачены первые минуты подготовки? О чем участникам удалось договориться? Была ли избрана тактика игры? Кто руководил партией? Кто «назначил», уполномочил этих руководителей? Кто из игроков своевольничал, а кто был послушной «шашкой»? Каков был механизм принятия групповых решений? Эти и многие другие вопросы станут предметом обсуждения на этой групповой сессии, которая займет, скорее всего, не менее часа. Игра «живые шашки» является триггером, то есть «возбудителем» для группы, толчком к анализу моделей поведения и способов принятия решения.

К сожалению, триггер легче всего превратить в *фишку*, что, увы, и происходит довольно часто.