

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ “В поисках Башни”

ОБЩАЯ АННОТАЦИЯ

Целевая группа: подростки 12-17 лет.

Психологическая игра, основанная на обсуждении и проработке некоторых ключевых психологических проблем подростков, связанных с коммуникацией и доверием к себе, к людям и миру в целом. В ходе игры участники столкнутся с испытаниями и ситуациями, благодаря которым они смогут оценить развитие у себя определенных социально-психологических компетенций и установок.

В основе игры заложены следующие компетенции, личные качества и социальные установки, связанные с доверием:

- умение признавать, понимать, что нужна помощь и поддержка, умение обращаться за помощью и быть готовым оказать ее самому;
- умение отстаивать и защищать свои психологические границы, права, интересы, способность противостоять негативному давлению и уметь сказать «нет», т.е. следовать своим потребностям и желаниям;
- установка на доверие миру и людям - умение видеть в ситуации, людях положительные качества, намерения, мотивы, ресурсы даже в затруднительных ситуациях, умение мыслить оптимистично, установка на позитивный исход и сотрудничество, активность в отношении этого (в противовес жалобам, пассивности и пессимистичному взгляду на жизнь), привычка видеть плохое и подлое в людях, излишняя подозрительность и враждебная настроенность);
- уверенность в своих силах, вера в себя и умение принимать себя, доверять себе, своим особенностям, внутреннему голосу и опыту;
- умение выражать открыто свои эмоции и понимать, что может скрываться за эмоциями других, открытость к людям и миру в целом;
- умение опираться на прошлый опыт, трансформируя как положительный, так и негативный опыт в ресурс для собственного развития;
- умение разбираться в людях, мотивах их поступков, уметь оценивать риски и возможности от общения с ними;
- умение брать ответственность за свои выборы, осознавать их последствия не только для себя, но и для других людей;
- умение анализировать причинно-следственные связи своих поступков, креативно, гибко и критически мыслить.

В ходе игры участникам предстоит погрузиться в Мир, стоящий на грани апокалипсиса и, взяв на себя ответственную роль его Защитников, найти таинственную и спрятанную между мирами Белую Башню, в которой сосредоточена великая сила света, доверия и жизненной энергии. Открыв тайны и сакральные знания великой силы Белой Башни, участники смогут спасти Мир и подарить ее знания людям.

Для этого необходимо будет:

1. Пройти испытания, описанные в 4-х игровых кейсах - ситуаций выбора.
2. Узнать свои сильные и слабые стороны в сфере общения с людьми и выстраивания межличностных отношений, связанные с темой доверия.

Игровой результат: возвращение Мира к гармонии и балансу, предотвращение апокалипсиса, благодаря открытию и распространению великой силы Доверия. Возвращение человечеству доверия к миру, себе, людям.

Результат участников:

- лучшее понимание себя;
- диагностика своих коммуникативных компетенций, социальных установок, ценностей и стратегий взаимодействия с людьми.

МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ИГРЫ

Концепция игры и развитие игрового сюжета базируются на идеях, изложенных А.Б. Купрейченко в монографии “Психология доверия и недоверия” (Купрейченко А.Б. Психология доверия и недоверия.— М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2008г.).

В данном труде доверие рассматривается в том числе в системе 4-х наиболее близких ему понятий: **веры, уверенности, контроля и расчета.**

Доверие и недоверие как социально-психологические феномены

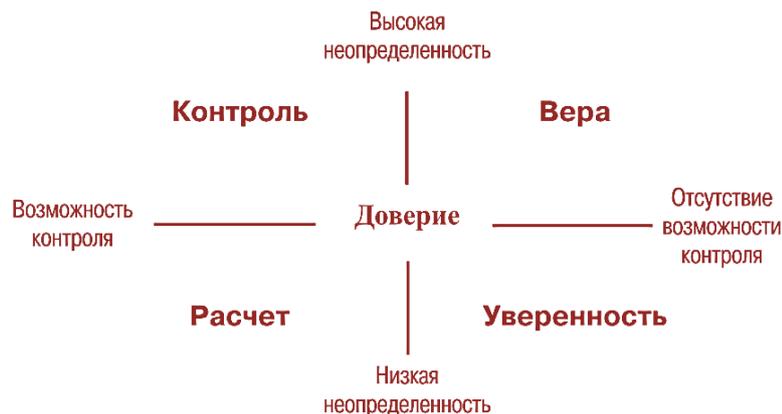


Рис. 1. Доверие в системе других понятий

Данные четыре качества предшествуют формированию подлинного доверия на начальном этапе взаимодействия субъекта с другими людьми, ситуациями, явлениями, объектами.

Если доверие еще не сформировано, личность, исходя из своих индивидуально-психологических и социально-психологических особенностей, может пойти по пути веры или уверенности, основанных на эмоциональном принятии, либо по пути трезвого расчета и контроля. Иными словами по пути излишней доверчивости или полного недоверия.

Выбор пути также может зависеть от ситуации и партнеров по взаимодействию. *Когда я наделен способностью контролировать, рассчитывать, верить и обладаю уверенностью, то могу, в зависимости от ситуации и человека, с которым я впервые общаюсь, выбирать, по какому пути лучше пойти. В другой ситуации и с другим партнером по взаимодействию я могу поступить иначе.*

Однако, если я не наделен всеми 4-мя качествами, а лишь одним или несколькими, то мои действия не зависят от ситуации. С разными партнерами и в разных ситуациях я буду использовать одну и ту же стратегию поведения, например, всегда идти по пути контроля, даже в общении с давно знакомыми и проверенными людьми, или же всецело доверять первому встречному, несмотря на то, что уже не раз был обманут.

Основываясь на данной идее можно выделить 3 типа людей:

1. **Доверчивые люди** - те, у которых преобладают вера и уверенность, но отсутствуют контроль и расчет, а соответственно не развиты социальные компетенции и личностные качества, которые за них отвечают.
2. **Недоверчивые / недоверяющие люди** - у которых преобладают контроль и расчет, но отсутствуют компетенции и качества, которые позволяли бы им обладать верой и уверенностью.
3. **Доверяющие люди** - в структуре личности которых заложены все четыре психологических качества: вера, контроль, уверенность и расчет.

Доверяющие люди являются более адаптивными и успешными. Они обладают уверенностью в себе и других, позитивно мыслят и верят в положительные качества, намерения и мотивы других людей, поэтому легко вступают в социальные отношения и взаимодействия. При этом они обладают компетенциями, помогающими им отслеживать и замечать негативное развитие событий, обман и иные риски от

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

общения/взаимодействия с другими субъектами отношений, то есть могут подключать контроль и расчет с целью изменения своего поведения и, в случае необходимости, прервать или не вступать во взаимодействие, которое кажется небезопасным.

Также в книге отражен важный для обоснования игрового сюжета момент, связанный с изучением условий возникновения доверия. Автор пишет, что многие ученые сходятся во мнении, что доверие и недоверие возникают в следующих обстоятельствах:

1. наличие значимой ситуации, характеризующейся неопределенностью или связанной с риском;
2. оптимистическое ожидание субъекта относительно исхода события;
3. уязвимость субъекта и его зависимость от других участников взаимодействия;
4. добровольность взаимодействия;
5. отсутствие контроля.

(http://psyedu.ru/files/articles/psyedu_ru_2012_1_2654.pdf)

Отражение предложенной методологии в сюжете игры “В поисках Башни”.

Для развития игрового сюжета были созданы 4 персонажа (виртуальных героя), от лица которых участники игры - подростки будут выполнять игровые действия.

Каждый персонаж имеет свою жизненную историю и наделен социально-психологическими и индивидуальными особенностями, которые определяют их поведение в игровых ситуациях.

Предполагается, что у игровых персонажей не сформировано подлинное доверие, и у каждого из них в большей степени проявлено одно из 4-х предшествующих доверию качеств:

Персонаж 1 - “Воин Варлен” – контроль.

Персонаж 2 - “Бизнесмен Эдвард” – расчет.

Персонаж 3 - “Студентка Моника” – вера.

Персонаж 4 - “Путешественник Джон” – уверенность.

Характеристика героев.

Воин Варлен

Сильные качества и компетенции:

- уверенность в себе и своих силах, доверие себе;
- умение отстаивать свои психологические границы, права, интересы, способность противостоять негативному давлению и уметь сказать «нет», т.е. следовать своим потребностям и желаниям;
- умение брать ответственность за себя и других людей;
- способность видеть риски, опасность и предотвращать их (культура безопасного поведения);
- сильное критическое мышление.

Недостатки, слабые стороны:

- непроявленные эмоции и чувства, все держит в себе;
- ориентация на негативное восприятие людей и ситуации;
- косность, статичность, неспособность менять свою точку зрения в зависимости от ситуации;
- чувство одиночества.

Компетенции, которые нужно развивать, чтобы стать доверяющим человеком:

- умение выражать открыто свои эмоции, открытость к людям и миру в целом;
- установка на доверие - умение видеть в ситуации, людях положительные качества, намерения, мотивы, ресурсы, даже в затруднительных ситуациях, умение мыслить оптимистично, установка на позитивный исход и сотрудничество, активность в отношении этого (в противовес жалобам, пассивности и пессимизму, видеть плохое и подлое в людях);
- гибкость мышления, умение менять свое мнение в зависимости от ситуации;
- умение признавать, понимать, что нужна помощь и поддержка, умение обращаться за помощью и быть готовым оказать ее самому (акцент на умение просить помощь).

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Бизнесмен Эдвард

Сильные качества и компетенции:

- умение разбираться в людях, понимать их эмоции, чувства, скрытые мотивы; высокий эмоциональный интеллект; умеет отличить правду от лжи;
- гибкость мышления; умеет поменять свое мнение или убеждение в зависимости от ситуации, поведения человека и принять подходящее решение;
- сильное аналитическое мышление, развитые навыки планирования;
- умеет присваивать полученный опыт, в том числе негативный и в дальнейшем на него опираться.

Недостатки, слабые стороны:

- помнит о пережитых разочарованиях и обидах, тяжело прощает, застревает в негативных переживаниях;
- манипулятивная природа отношений, устанавливает отношения, только если в них есть выгода;
- не уверен в себе и своих силах, испытывает страх совершить ошибку, постоянно сомневается в своих действиях;
- чувство одиночества.

Компетенции, которые нужно развивать, чтобы стать доверяющим человеком:

- умение выстраивать открытые, доверительные отношения (вместо применения давления и манипуляции);
- умение справляться с негативными переживаниями, отпускать негативную ситуацию (не тащить “поезд с мусором”);
- уверенность в своих силах, вера в себя и умение принимать себя, доверять себе, своим особенностям, внутреннему голосу и опыту;
- умение признавать, понимать, что нужна помощь и поддержка, умение обращаться за помощью и быть готовым оказать ее самому (акцент на оказании помощи).

Студентка Моника

Сильные качества и компетенции:

- умение признавать, понимать, что нужна помощь и поддержка, умение обращаться за помощью и готовность оказать ее самому;
- установка на доверие; умение видеть в ситуации, людях положительные качества, намерения, мотивы, ресурсы, даже в затруднительных ситуациях, умение мыслить оптимистично, установка на позитивный исход, активность в отношении этого (в противовес жалобам, пассивности и пессимизму, видеть плохое и подлое в людях);
- умение сотрудничать и сходить с людьми, находить друзей и партнеров;
- умение выстраивать открытые доверительные отношения.

Недостатки, слабые стороны:

- чрезмерная наивность, доверчивость, неспособность распознать обман и манипуляцию;
- неспособность отстоять свои границы и собственную точку зрения, сомнения в себе, неуверенность;
- слабое критическое мышление;
- неспособность учиться на ошибках, присваивать жизненный опыт.

Компетенции, которые нужно развивать, чтобы стать доверяющим человеком:

- умение разбираться в людях, понимать их эмоции, чувства, скрытые мотивы, развивать эмоциональный интеллект; уметь отличить правду от лжи;
- умение отстаивать свои психологические границы конструктивным способом, права, интересы, способность противостоять негативному давлению и уметь сказать «нет», т.е. следовать своим потребностям и желаниям (доверять себе);
- умение критически мыслить, подвергать свои душевные порывы сомнению и анализу;
- умение присваивать полученный опыт, в том числе негативный и в дальнейшем на него опираться.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Путешественник Джон

Сильные качества и компетенции:

- уверенность в себе и в своих силах, доверие себе (*умение отстаивать свои психологические границы, права, интересы, способность противостоять негативному давлению и уметь сказать «нет», т.е. следовать своим потребностям и желаниям, доверять себе*);
- умение сотрудничать и сходитьсь с людьми, находить друзей и партнеров;
- умение выражать открыто свои эмоции, открытость к людям и миру в целом;
- умение справляться с негативными ситуациями, не застревать в обидах и негативных переживаниях.

Недостатки, слабые стороны:

- неспособность адекватно оценить свои возможности и риски;
- не ориентируется на длительные и устойчивые отношения;
- не учитывает интересы и возможности других, в основном ориентируется на свои интересы, возможности и желания;
- предпочитает действовать без четкого плана.

Компетенции, которые нужно развивать, чтобы стать доверяющим человеком:

- способность видеть риски, опасность и предотвращать их (культура безопасного поведения);
- умение выстраивать долгосрочные отношения;
- умение брать ответственность не только за себя, но и других людей, учитывать их мнение и интересы;
- умение видеть последствия своих решений в долгосрочной перспективе.

С точки зрения обучающего и развивающего компонента, виртуальные герои служат проекцией для участников игры. Подростки, проходя игровые испытания и совершая выборы от лица персонажей, ассоциируют себя с одним из виртуальных героев, наиболее близким по своим характеристикам и предлагаемым им решениям, исследуют преобладающие у себя самих стратегии поведения, узнают о недостающих компетенциях или качествах.

Так как проявление доверия возможно только в ситуации неопределенности, уязвимости и отсутствия контроля, для решения задачи по личностной трансформации героев был выбран метод работы с игровыми кейсами.

Кейс-метод предполагает обучение и освоение soft-skills, что важно для формирования доверия, через решение проблемных ситуаций. Данный метод имеет практическую направленность и использует интерактивный формат, что обеспечивает высокую эмоциональную вовлеченность и активность участников.

Кейс в игре «В поисках Башни» - это описание конкретной ситуации выбора, которая происходит в игровом мире.

История каждого игрового кейса предполагает высокий уровень неопределенности результатов выбора героев, уязвимость героев, задействованных в ситуации и низкий уровень контроля, так как ситуации создают не персонажи, а они в них попадают по ходу развития игрового сюжета.

Важно отметить, что в основу сюжета каждого кейса заложено противоречие ценностей. Например, выбор между ценностью чужой жизни и приоритетом собственных целей или принципов, выбор между решениями пойти на поводу у своих страхов или позволить себе рискнуть.

Однако для дальнейшей работы с участниками важны именно обоснования выборов героев, которые помимо ценностного основания, отражают особенности их характеров и высвечивают негативные паттерны поведения или убеждения и определяют тем самым компетенции, которые необходимо восполнять.

ИГРОВАЯ МЕТАФОРА.

Участники оказываются в фантастическом пространстве в жанре стим-панк, где миры оказываются на грани уничтожения. Символом и основой всех миров в игре является Белая башня. В игровой метафоре она – прототип Детского телефона доверия. Белой башне грозит опасность и ее необходимо найти и защитить.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Участники принимают на себя роль таких защитников и с 4-мя наставниками отправляются на поиски башни. Четыре главных героя-наставника по метафоре – это 4 составляющих доверия.

Миссия команды Защитников - найти Белую башню, получить от ее Хранителей (по метафоре игры – психологи Детского телефона доверия) формулу вакцины от вируса “Distrust 20”, чтобы излечить человечество от опасной болезни, восстановить в мире баланс доверия и недоверия и предотвратить приближающийся апокалипсис.

Развитие игрового сюжета.

Защитникам предстоит пройти четыре испытания, описанных в кейсах с ситуациями выбора, на пути к Белой башне. В ходе этих испытаний каждому из них придется делать сложный личный выбор и принимать жизненно важные решения.

В конце, пройдя все испытания, герои найдут Белую башню, проникнут в ее чертоги и найдут хранилище с тайными знаниями о доверии и формулу вакцины от вируса “Distrust 20”. Участники получают послание (видео-послание о доверии) от Хранителей башни, в котором будет раскрыта тайна, из чего складывается доверие в каждом мире, как его сохранить и как приумножить, как доверять свои проблемы и переживания людям в трудные моменты жизни.

Также подростки могут в своих социальных сетях с помощью фотографий и постов рассказать всему Миру о том, что они увидели и узнали в ходе игры, поделиться тайными знаниями о доверии и самой Белой башне, чтобы каждый нуждающийся в помощи, мог ее получить в нужную минуту. Ведь только когда каждый человек на земле сохранит свою Белую башню в целости, восстановит подлинное доверие к людям и веру в себя, будет готов обращаться за помощью, получится остановить глобальное разрушение всего человечества.

ТЕХНОЛОГИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРЫ.

*Подробная механика игры в ОНЛАЙН и ОФЛАЙН форматах представлена в сценариях.

Формат проведения игры.

2 формата проведения игры: **ОНЛАЙН** и **ОФЛАЙН**.

Общая продолжительность игры:

В **ОНЛАЙН** и **ОФЛАЙН** формате 90 минут (2 урока по 45 минут).

Количество участников: от 15 до 30 человек.

Площадка проведения:

- **ОНЛАЙН** формат проводится на площадке видеоконференций **ZOOM**.
- **ОФФЛАЙН** формат проводится в помещении учебного класса или ином подходящем помещении образовательной организации. Для большего погружения в игру рекомендуется оформить помещение в стилистике игры. Разместить в пространстве изображения с символами и персонажами игры, ввести музыкальное сопровождение этапов игры.

Ведущий игры: педагог-психолог.

Этапы игры:

Этап	Содержание	Время
I	<p>Получение доступа к игре. Участникам предлагается отгадать код доступа к игре. Это номер Детского телефона доверия 8-800-2000-122. Для этого они отгадывают 4 простых ребуса/загадки/задачи.</p> <ul style="list-style-type: none"> • В ОНЛАЙН формате игры каждый участник выполняет задания самостоятельно. По своей сути полученный код - это пароль для входа в вебинарную комнату, где будет проходить игра. Условие, которое важно соблюсти, чтобы не нарушить тайминг мероприятия - участники выполняют задание до наступления основного игрового времени и проходят авторизацию за несколько минут до назначенного времени начала игры. • В ОФЛАЙН формате возможна работа в микрогруппах. Участники получают карточки с заданиями, находят цифру-ответ для каждого из заданий и называют ведущему итоговый код. Время на прохождение этапа включено в основной тайминг игры. 	5 минут
II	<p>Рассказ о Детском телефоне доверия. Ведущий объясняет, что угаданный код - это не просто набор цифр, а номер Детского телефона доверия. Детский телефон доверия - служба психологической помощи, которая была создана, чтобы помогать детям и подросткам в трудной жизненной ситуации. Если вам нужна психологическая помощь, вы всегда можете позвонить по номеру 8-800-2000-122, это бесплатно, безопасно и анонимно. В этом году осенью Детскому телефону доверия исполняется 10 лет, и игра, участниками которой вы сегодня станете, приурочена к его юбилею.</p>	7 минут
III	<p>Опрос участников по теме доверия. Ведущий проводит опрос участников, как они понимают слово доверие. Далее предлагает ответить, к какому типу людей они себя больше относят:</p> <ul style="list-style-type: none"> - к недоверчивым - предпочитающим все контролировать, просчитывать свои действия и действия других людей; - доверчивым - следующим зову своего сердца и ощущениям в общении с другими людьми; - доверяющим - верящим в положительное в людях, но умеющим и критически относиться к собеседнику. <ul style="list-style-type: none"> • В ОНЛАЙН формате опрос проводится на сайте https://www.strawpoll.me, участники могут видеть метрику по итогам опроса. • В ОФЛАЙН формате педагог проводит устный опрос (например, поднимите руки те кто ..., либо подойдите к соответствующей табличке). Выборочно может спросить по одному участнику из каждой группы выбора, почему тот так себя оценил. <p>В дальнейшем данные опроса могут быть использованы для рефлексии участниками личных результатов игры. Как они оценивали себя до начала игры, и какие выборы они совершали в ходе участия в игре. Есть ли различия.</p>	3 минуты
IV	<p>Погружение в игровую легенду. Участники приглашаются в игру. Идет просмотр погружающего видеоролика о Белой башне и Защитниках. Представление 4-х персонажей (виртуальных героев).</p>	5 минут
V	<p>Основной этап игры - Игровое действие. Подростки в игровой роли Защитников отправляются на поиски Белой башни. Ведущий выступает в роли Проводника и последовательно предлагает участникам решить 4 ситуации-выбора (игровые видео кейсы). Прохождение кейсов построено по общей механике.</p>	60 минут

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

VI	<p>Завершение игры и подведение итогов. Участники успешно проходят испытание и получают доступ к знаниям о доверии. Смотрят завершающее видео: 10 фактов о доверии. Ведущий проводит деролинг и экспресс обсуждение итогов игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> - что нового узнали о себе и о доверии; - что возьмут с собой, что трансформируют, что не пригодилось; - совпал ли выбор опроса (какой вы человек) со стратегией выборов во время игры. <p>В самом конце ведущий приглашает участников принять участие в конкурсе/флешмобе. Рассказывает про условия участия и задание про ДТД и подарки от проекта.</p>	10 минут
----	--	----------

Интеграция Детского телефона доверия в игру “В поисках башни”.

1. Служба Детского телефона доверия и ее психологи в скрытом и опосредованном формате включены в игровую метафору игры.

Белая башня - игровая метафора и образ службы Детского телефона доверия, хранилища знаний, силы поддержки и доверия, источника помощи против разрушительного вируса недоверия, агрессии и неуверенности в себе.

Хранители Белой Башни - игровой прототип психологов службы Детского телефона доверия, кто помогает Защитникам и раскрывает в конце игры формулу вакцины против вируса и делится 10 составляющими данной формулы.

Игровая ситуация апокалипсиса и распространения вируса Недоверия - метафора трудной жизненной ситуации у подростка. Представленные выборы в кейсах - аналог типичных трудностей, с которыми подростки могут столкнуться в межличностном общении, при принятии сложных жизненных решений.

Если в жизни подростка случается его личный апокалипсис, он заражается вирусом Недоверия - утрата веры в себя и свои силы, доверия к родителям или друзьям, разочарование в любви, тогда ему нужно прийти в Белую башню, то есть позвонить в службу ДТД и обратиться к ее Хранителям - психологам за помощью. Хранители откроют тайные знания - помогут разобраться в ситуации. Дадут поддержку, и окажут психологическую помощь - дадут вакцину от вируса Недоверия. Подросток поймет, что есть люди, которым он может доверить свои чувства, которые его примут и поддержат, получат ресурсы: знания, практики, применив которые он сможет справиться со своими трудностями. Сможет поверить в себя и свои силы, начнет снова доверять людям и выстраивать с ними гармоничные отношения.

Получив положительный опыт, будет готов рекомендовать обращаться за помощью своим друзьям и знакомым, когда им будет трудно.

2. В оформлении и брендировании материалов к игре используется логотип Детского телефона доверия.

3. Код доступа к игре, который участники игры должны отгадать и использовать для входа на вебинар, является номером Детского телефона доверия 8 800 2000 122.

4. До начала основного этапа игры, с участниками проводится беседа о Детском телефоне доверия.

Доносится информация, что игра проводится в рамках 10 - летнего юбилея службы: что служба Детского телефона доверия ориентируется на интересы своей целевой группы - подростков. Игра “В поисках башни” - новый интересный формат взаимодействия с подростками, позволяющий поговорить с ними о теме доверия, его роли в человеческих отношениях, а также способ донести до широкой аудитории информацию о возможности позвонить по номеру Детского телефона доверия 8-800-2000-122 и получить профессиональную психологическую помощь и поддержку в трудную минуту. У подростков формируется образ современной, ориентирующейся на их потребности и интересы службы, которой можно доверять. Формат игры в виде вебинара отвечает современным тенденциям перехода на онлайн образование, и позволяет провести игру даже в случае повторения ситуации с ограничением или запретом на офлайн активности.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

5. В ходе обсуждения игровых выборов психологи могут делать прямую отсылку к Детскому телефону доверия.

В каждом из 4-х кейсов предложена игровая подводка для ведущего, мостик из игрового мира в реальный мир участников, в котором существуют службы помощи и помогающие специалисты, акцентируется внимание участников на том, что у них есть право и возможность обращаться за профессиональной психологической помощью в службу Детского телефона доверия в разных ситуациях, что иногда помощь нейтрального человека, который находится на расстоянии, бывает очень полезна.

6. Завершение игры построено на расшифровке формулы вакцины от вируса Недоверия с использованием цифр номера Детского телефона доверия. По игровому сюжету в конце игры участники находят Белую башню, где встречают Хранителей (прототип психолога ДТД), которые раскрывают для них формулу вакцины от вируса Недоверия - Номер Детского телефона доверия. Основные цифры номера **8-800-2000-122** хранят в себе конкретные составляющие доверия. Хранитель рассказывает о важности взаимоподдержки и помощи и просит о том, чтобы Защитники донесли эту формулу своим друзьям и поделились своими открытиями, знаниями, пройдя путь испытаний и непростых выборов.

7. В ходе анализа игры в вебинарном и офлайн форматах ведущий подводит эмоциональные и рациональные итоги игры, **приглашает и организует детей на участие во флешмобе**, направляет их на лендинг игры, чтобы они могли сделать пост в соц. сетях, пройдя демоверсию игры и выложить хэштеги акции **#впоискахбашни, #детскийтелефондоверия, #88002000122**. А также напоминает о возможностях проекта для помощи и личностного роста участников, призывает их приглашать друзей и знакомых в игру.