

**МОЖНО
СФОРМИРОВАТЬ
ИГРИВОСТЬ?**

FOR well-being

I am think, that...

YES, but...

FOR well-being

Сформировать можно только то,
что необходимо, то,
без чего невыносимо тяжело
то,
с чем будет легче, особенно, в
сложных ситуациях...

Каждый живет, преследуя свою и
одновременно общую ЦЕЛЬ – БЫТЬ
СЧАСТЛИВЫМ.

FOR well-being

Отступил – упал,
стоячего, сидячего
положения не
существует. Все просто
и одновременно сложно,
ЛИБО ВПЕРЕД ЛИБО
НАЗАД...

FOR well-being

**Мы все помним рабочее
определение
ИГРИВОСТИ:**

FOR well-being

В предлагаемой нами концептуальной схеме *игривость* определяется как *такое свойство личности, которое может обеспечить ей максимальную социальную адаптивность при сохранении максимально выраженной индивидуальной идентичности в самых разных сложных жизненных ситуациях—неопределённых, непредвиденных, кризисных, маргинальных, ролевом конфликте и т. п.*

**В ШКОЛЕ ЧАСТО
ГОВОРИЛИ, ЧТО
МАТЕМАТИКА
НАМ
БУДЕТ НУЖНА...
(ВИДИМО, НЕ
ОШИБЛИСЬ)**

Формула ИГРИВОСТИ

МАКСИМАЛЬНАЯ
СОЦИАЛЬНАЯ
АДАПТИВНОСТЬ



МАКСИМАЛЬНОЕ
ВЫРАЖЕНИЕ
ИНДИВИДУАЛЬНОЙ
ИДЕНТИЧНОСТИ

ЛИЧНОСТНОЕ
СВОЙСТВО
ИГРИВОСТЬ

$$\underline{5+5=10}$$

FOR well-being

ЛИЧНОСТНОЕ СВОЙСТВО ИГРИВОСТЬ -
МАКСИМАЛЬНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ
ИДЕНТИЧНОСТИ = МАКСИМАЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ
АДАПТИВНОСТЬ (из фильма «Ешь, молись, люби» «Господи, я
тебя благодарю за все, что есть» со слезами на глазах...



X-5=5

FOR well-being

ЛИЧНОСТНОЕ СВОЙСТВО ИГРИВОСТЬ —

МАКСИМАЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ АДАПТИВНОСТЬ =

**МАКСИМАЛЬНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ
ИДЕНТИЧНОСТИ**

Надо вставить картинку из фильма...

X-5=5

FOR well-being



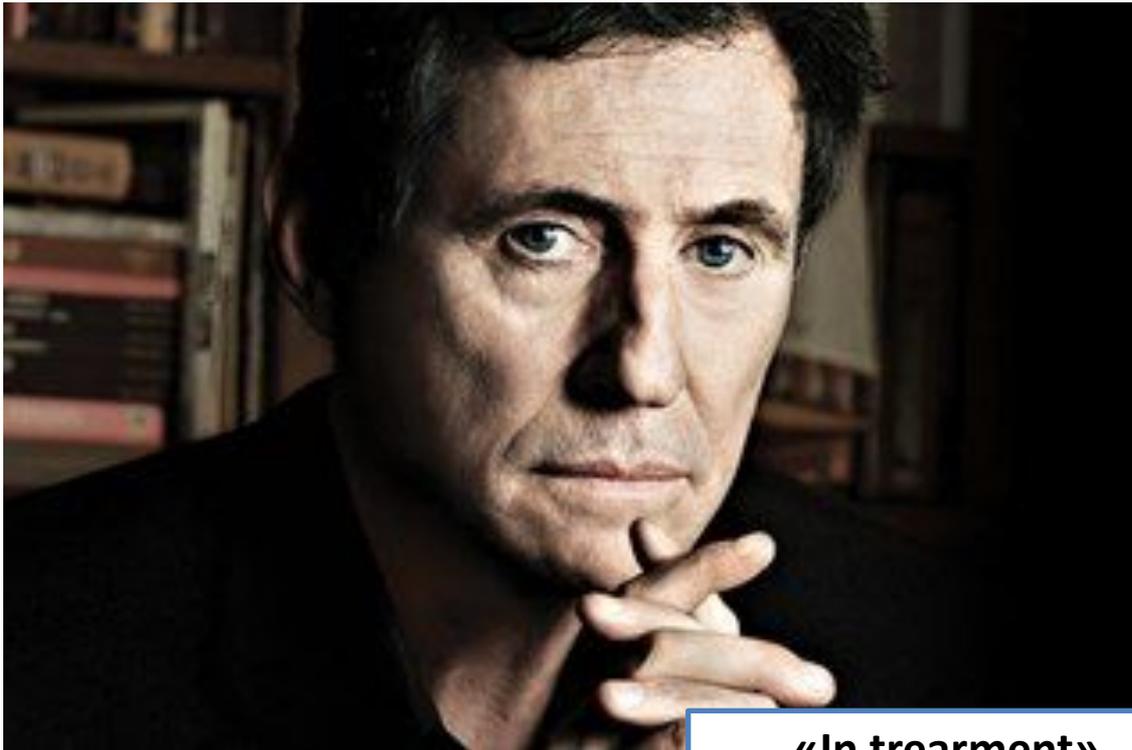
**УЛЫБАЙТЕСЬ,
ГОСПОДА,
УЛЫБАЙТЕСЬ!**

5+5=10

FOR well-being

СТЕРЕОТИП – это принятый в исторической общности **образец восприятия, фильтрации, интерпретации информации** при распознавании и узнавании окружающего мира, **основанный на предшествующем социальном опыте**. Система стереотипов представляет собой **социальную реальность**.

to have **PLAYFULLNESS**,
чтобы НЕ прожить свою
ЖИЗНЬ



«In treatment»

Он великолепный врач, и для своих пациентов готов практически на все, но в обычной жизни — это человек-недоразумение с кучей «пунктиков».

FOR well-being



**фильм «Шинель» по
рассказу Н.В. Гоголя**

«Акакий Акакиевич не предавался никакому развлечению. Никто не мог сказать, чтобы когда-нибудь видел его на каком-нибудь вечере. Написавшись всласть, он ложился спать, улыбаясь заранее при мысли о завтрашнем дне: что-то Бог пошлет переписывать завтра? Так протекала мирная жизнь человека, который с четырьмястами жалованья умел быть довольным своим жребием, и дотекла бы, может быть, до глубокой старости, если бы не было разных бедствий, рассыпанных на жизненной дороге не только титулярным, но даже тайным, действительным, надворным и всяким советникам, даже и тем, которые не дают никому советов, ни от кого не берут их сами».

«...ТЬМЫ ИСТИН НАМ ДОРОЖЕ НАС ВОЗВЫШАЮЩИЙ ОБМАН...»



**А.П. Чехов
«Крыжовник»**

Николай же ни о чем другом просто не мог думать. Он все время представлял себе **будущую усадьбу, где непременно должен был расти крыжовник.** Николай копил деньги, недоедал, женился без любви на некрасивой, но богатой вдове. Он держал жену впроголодь, а деньги ее положил на своё имя в банк. Жена не вынесла такой жизни и вскоре умерла, а Николай, нимало не раскаиваясь, купил себе имение, **выписал двадцать кустов крыжовника,** посадил их и зажил помещиком.



Вставить цитату...

«Искусство быть собой» В. Леви

**«ВСЕ, ЧТО ДЕЛАЕТСЯ ИСТИННО,
ДЕЛАЕТСЯ ЛЕГКО»**

FOR well-being



«Игрок»



«День сурка»



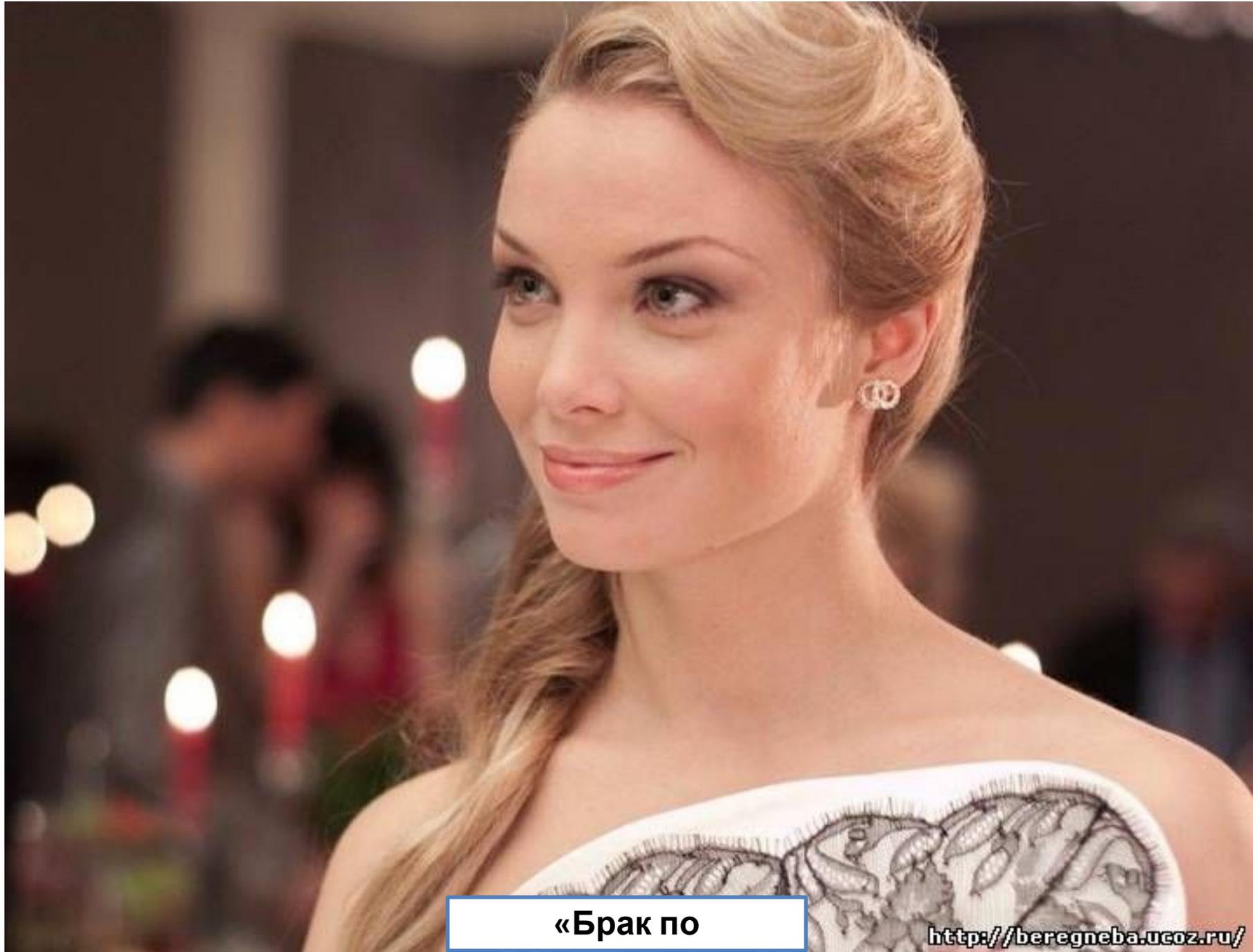
МЕНТАЛИСТ

TM & © 2010 Warner Bros. Ent. Inc. All Rights Reserved.

«Менталист»

СМОТРИТЕ НА ТВ3





**«Брак по
завещанию»**

<http://beregneba.ucoz.ru/>

Как это делают другие
наши знакомые?



Эмоция «Игривый» в игре The Sims 4

Игривое, оно же шаловливое, эмоциональное состояние в The Sims 4 бывает трех видов: обычное, усиленное (очень игривое) или же опасное – истеричное. Последнее состояние чревато серьезными последствиями, и если вовремя не выйти из него, то сим может умереть.

Что дает игривое состояние в The Sims 4?

Игривое настроение просто необходимо симам, которые решили стать комиками. Ведь именно в этом эмоциональном состоянии персонажи быстро прокачивают навык комедии в игре. Также оно помогает поскорее подняться по карьерной лестнице выбравшим карьеру преступника.

Только пребывая в игривом настроении, персонаж может приготовить особое блюдо – «Глупые мишки Гамми». Потом просто достаточно съесть эти блинчики, чтобы стать игривым.

В этом же настроении можно писать эмоциональные картины и игривые книги. Затем, благодаря взаимодействиям с ними, симы становятся игривыми.

Как персонажу стать игривым в The Sims 4?

- Как всегда, для получения игривого настроения можно воспользоваться соответствующими предметами интерьера. Они есть в режиме покупок. Такие коллекционные предметы, **как куколки MySims**, обладают игривой аурой (если ее включить). Также в интерьере можно **использовать картины, написанные в шаловливом настроении.**
- Принимая водные процедуры, тоже можно настроиться на игривый лад. Для этого, кликнув на ванну, нужно выбрать опцию «Принять пенную ванну». Уже став игривым, в ванне сможете поиграть.
- Игривость возникает при **просмотре комедий по телевизору или же смешных видеороликов за компьютером.**

- Всегда можно **почитать такие книги**, как «Смех до слез!», «Игра с едой» и любые другие, написанные в шаловливом настроении.
- Воспользуйтесь **игровым ковриком** или осмотрите Бонсай, который выглядит как кролик Ленни.
- Взаимодействуя с другими персонажами, **выбирайте веселые действия, шутите.**
- Среди эссенций жвачного растения есть **экстракт игривости**, который введет в шаловливое состояние.
- Сим становится игривым, если, взяв его куклу Вуду, выбирают опцию «Шалить».

Симы-дети тоже могут становиться игривыми. Для этого им нужно **посмотреть детскую телепередачу, покорчить рожицы перед зеркалом, поиграть с небольшими игрушками или воспользоваться гимнастическим комплексом.**

Быстрее впадают в игривое состояние **симы с чертой характера «Растяпа»**. Если говорить о влиянии черт характера на настроение, то **шаловливость** **появляется при занятиях спортом у персонажей с чертой «Неуклюжий»** и во время взаимодействия с игрушками с чертой персонажа **«Вечное дитя»**.

Так как игривое состояние может перейти в истеричное, а это, как было сказано раньше, **очень опасно**, нужно уметь **вовремя вывести сима из этого настроения**. Есть два способа.

Во-первых, можно подойти к зеркалу и попытаться перед ним успокоиться.

Во-вторых, выполните действие, настраивающее на любое другое эмоциональное настроение, например на внимательное, вдохновленное, возбужденное и т.д. Но имейте в виду, что **состояние счастья из истерики не выводит**.

Но у нас нет эссенции
ИГРИВОСТИ...

А как же
сформировать эту
«ИГРИВОСТЬ?»



FOR well-being

**А ответить на общий вопрос
(наш и попугая Кеши) КАК
сформировать «ИГРИВОСТЬ»,
думаю,
нам помогут знающие люди, кто
этим непосредственно
занимается
(Ия Владимировна и Сергей...**



**Представим на
секундочку...**

FOR well-being

Игривость [for
well-being]
сформирована...

Что дальше?

FOR well-being



**Все ХОРОШО и у
меня**

и у других...

«дело то

FOR well-being

**А у кого не хорошо, у того
нет**

ИМПРОВИЗАЦИИ.

Стоит вспомнить

высказывание

О.И. Дружбинского:

«ИМПРОВИЗАЦИЯ –
ЭТО ХОРОШО
ПОДГОТОВЛЕННАЯ
ИМПРОВИЗАЦИЯ»

FOR well-being

That's all.

FOR well-being