

Безопасные психологические игры и упражнения для создания ситуаций событийности на уроке или во внеурочное время

«Почему большинство людей в любом возрасте так любят играть?»

Прежде всего, видимо, потому, что игра – это целостное состояние души, это единство мыслей, чувств и движения. Это гармоничная жизнь в образе, роли, ситуации, мире. Это уникальное фантастическое пространство, обладающее огромным творческим потенциалом. В игре можно творить себя, свои отношения с другими, своё будущее и будущее мира в совершенно безопасной атмосфере и ситуации. Можно сказать себе: «Я играю роль» и позволить себе быть самим собой. Хорошая игра – это всегда эксперимент, который ставит на себе каждый участник. Его результаты не всегда предсказуемы, а иногда – достаточно болезненны. Вот почему так важно взрослому умело и грамотно выбрать необходимую игровую ситуацию, руководствуясь известным принципом: «Не навреди!»

Что же стоит за интересом и огромным желанием детей участвовать в различного рода социально-психологических играх?

Для определённой категории детей (да и взрослых) за желанием играть стоит потребность в сильных и целостных эмоциональных переживаниях. Особенно это характерно для подростков. Игры предоставляют им возможность эмоционально отреагировать на различные волнения и трудности, построить на уровне чувств отношения с окружающими, научиться контролировать и регулировать свой внутренний мир. У некоторых такое отношение к игре сохраняется долгие годы.

Для старших подростков игра является безопасным «как бы» пространством отношений с окружающими людьми. Мальчики-девочки, последователи-лидеры, отверженные - «звёзды» - всё это система отношений, которые подросткам невероятно трудно осознавать, строить, изменять в реальной жизни. В игре им такая возможность предоставляется.

Наконец, для некоторых людей (как правило, для старших школьников) характерно восприятие игры как психологической возможности. Возможность понять себя и других, увидеть и прочувствовать перспективы развития, прожить модели поведения, отношений, которые до этого казались невозможными или были недоступны. Игра выступает как лаборатория, средство познания и развития.

Эти три варианта отношения к игре выступают и как индивидуальные особенности отдельных людей, и как этапы личностного развития. Опыт так же показывает: без обучающей поддержки взрослых «игровой потенциал» детей развивается крайне медленно.

В результате организации игрового пространства любой педагог решает три последовательные задачи:

1. Научить детей жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровые отношения.
2. Научить быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с другими людьми.

Из опыта работы педагога-психолога МБОУ СОШ № 5 Краснук Т.В.

3. Научить осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов.

Итак, соотнесём особенности игры как деятельности и её Психолого-педагогические возможности».

Игра как деятельность и её психолого-педагогические возможности

Особенности игры как деятельности	Психолого-педагогические возможности игры
Игра – это внутренне мотивированная, самоценная для человека деятельность	В игре человек чувствует себя естественно, адекватно своей человеческой природе, так как естественное состояние человека – это состояние Деятеля, инициатора собственного развития
Человек включается в игру целиком: всем своим интеллектуальным, личностным, эмоциональным потенциалом, своим жизненным опытом и творческими ресурсами	Игра предоставляет широчайшие возможности для развития и саморазвития, так как человек находится в состоянии «максимальной готовности» к этому
Игра задаёт участнику правила поведения, границы дозволенного, временные пределы самореализации в данном игровом пространстве	Игра предоставляет значительные возможности для формирования саморегуляции, навыков планирования, самоконтроля и самооценки
Игра является «экспериментальной площадкой» личности, позволяет чувствовать себя свободным от всех ограничений (стереотипов, шаблонов мышления и привычных вариантов решения проблемы)	Игра позволяет осмыслить и понять себя, увидеть (почувствовать) перспективы изменения, построить новые модели поведения, научиться по-другому относиться к миру и к себе
Игра – это совместная деятельность, предполагающая коллективную взаимозависимость и расширение личных возможностей за счёт привлечения потенциала других участников	Игра развивает важнейшие социальные навыки и умения, способность к эмпатии, кооперации, разрешению конфликтов путём сотрудничества, учит человека видеть ситуацию глазами другого

Игры и упражнения

Игры на знакомство

1. **"Снежный ком"**. Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

2. **"Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя"**. Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

3. **"5 важных вещей"**. Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

4. **"Рассказать о себе в трех словах"**.

5. **"Газетка"**. Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая "газетка". Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен быстро успеть назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали, поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

6. **"Представиться по-разному"**. Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

7. **"Мяч по кругу"**. Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем у каждого мяч должен побывать только один раз.

8. **«Улыбка»**. Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую улыбку (по очереди).

9. **«Комплименты»**. Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

Предупреждение

1. Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово.

2. Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами.

10. **"Построиться по именам в алфавитном порядке"**. Хорошо при первой встрече.

11. **"Нарисовать на листе бумаги что-то характеризующее художника"**.

12. **"Сделать визитку соответствующую своей личности"**.

13. **"Знакомимся по кругу"**. Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

14. **"Карточки"**. Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: «Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно» и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

15. **«Запомни имя мое»**. Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

16. **"Животные на спине"**. Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

17. **"Поздороваться за руку с максимальным количеством людей"**. Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза

человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

18. **Ветер дует в сторону...** Игроки становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону..." (пр. того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

19. **"Люди - к людям"**. После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям" играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа "ухо - к плечу", "Правая нога - к левой руке" и т. п.). После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям" играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

20. **Молекула.** Играющие хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет "По двое!" (трое или четверо). Играющие должны объединиться в пары (тройки или четверки). Не успевшие - выбывают.

21. **Клубочек.** Игроки становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется игроков без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

22. **Автографы.** Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

23. **Зеркало.** Игроки выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

24. **Съедобное – несъедобное.** Играющему кидают мяч с вопросом (на пример: У тебя есть брат?), он должен поймать его только в том случае, если это верно.

25. **Расскажи о себе.** Игроки разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

26. **Большая игра «Знакомство»**

Этапы игры

1. Разминка.
2. Создание «Букваря» отряда.
3. Интервью с членами отряда.
4. «Ярмарка» умений.
5. Обсуждение игры.

Оборудование: два листа ватмана, буквы для «Букваря» (из листов формата А4), лепестки цветка для интервью с текстами вопросов (из листов формата А4), сердцевина цветка, разрезанная на нужное количество пазлов, восковые мелки или цветные карандаши, фломастеры, шариковые ручки, клей.

Разминка

Для ее проведения могут быть использованы любые психогимнастические упражнения: их выбор ведущий может сделать по своему вкусу. Главное — энергетически настроить отряд на взаимодействие друг с другом и на работу. Обязательно следует провести с детьми упражнение «Имя и движение».

«Имя и движение»

Дети, стоящие в круге, делают шаг вперед, называют свое имя и совершают некоторое несложное движение (хлопок, приседание, движение руками, поворот на месте и т.д.). Затем они возвращаются в круг. Потом выбирается водящий. Он становится в центр круга, произносит какое-нибудь имя и делает любое движение. Участники должны сделать шаг вперед, хором сказать названное ребенком имя и повторить его движение. Начинает игру ведущий.

Ярмарка умений

Ведущий раздает детям небольшие кусочки цветной бумаги.

Ведущий. *Каждый кусочек — это пазл. Собрав правильно все эти пазлы, мы получим сердцевину нашего цветка.* Кстати, чтобы не терять времени напрасно, круг на ватмане — будущая сердцевина цветка — уже подготовлен ведущим для прикрепления пазлов: тонкими линиями нарисованы их границы.

Ведущий. *Сейчас каждый из вас на этом кусочке бумаги напишет, какие свои умения, способности, дарования он готов подарить отряду, чем может поделиться со всеми*

Затем каждый озвучивает написанное, а ведущий комментирует ответы участников, например: «С Олей нам не страшно идти в поход с ночевкой — вкусный обед нам обеспечен!» Или: «На «Веселых стартах» нам нечего бояться: Толя со своей ловкостью непременно победит!» И так далее. По ходу рассказа детей пазлы приклеиваются к листу ватмана. Через некоторое время сердцевина цветка заполняется, и весь цветок отряда в целом тоже завершен. Если кто-то из детей в этот день отсутствует, для его лепестков должно быть оставлено место, а его пазлы приклеиваются пустыми. Ведущий просит детей и вожатого непременно доделать и «Букварь отряда», и «Цветок отряда».

Рефлексия

С нашей точки зрения, игры такого рода не предполагают серьезного обсуждения. Достаточно спросить детей об их самочувствии, понравилась ли им игра, и если да, то чем именно. Ведущий подводит итог и благодарит детей и взрослых за участие. Ватманы остаются на отрядном месте, хорошо, если они сохранятся до следующей психологической игры.

Игры на снятие тактильного барьера

1. **"Поздороваться носами"**. За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.
2. **"Найти значок"**. Проводится в парах мальчик-девочка. Например, мальчик выходит за дверь. В этот момент второй мальчик прячет на девочке какой-то предмет типа значка. Лучше в неожиданных местах. Можно проводить вместе несколько пар, кто быстрее. Можно проводить "в слепую". Можно делать прищепками - пары с завязанными глазами, ведущий развешивает на них прищепки - а потом кто быстрее снимет их с партнера. Или парные соревнования.
3. **"Рисуем на ладошках"**. Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.
4. **"Молекулы"**. Группа хаотично передвигается по помещению. Ведущий кричит, - "Объединяемся в группы по 3(4,5 и т.д.) человек. Остальные должны быстро объединиться, как было сказано, и крепко обняться в группах. Если после этого в играх нужно несколько микрогрупп, то можно назвать сразу нужное число.

5. **"Остров - 1"**. Группе сообщается, что они оказались на необитаемом острове. Вдруг на горизонте они увидели корабль. Это их последний шанс, поэтому нужно постараться любым способом привлечь к себе внимание. После этого можно спросить у группы - кто кого заметил. Этот человек погибает палец, а потом смотрят, у кого пальцев больше.

6. **"Остров" - 2"**. Группе нужно уместиться на "острове" - куске ткани. Причем "вода поднимается" - т.е. размер острова уменьшается. Уменьшать можно почти до бесконечности.

7. **"Путаница"**. Все встают в круг и протягивают вперед руки. Нужно схватиться своими руками за руки разных людей. Затем нужно распутаться. Можно усложнить задание, если запретить разговаривать. На обсуждении путаницу можно сравнить с человеческими отношениями, которые кажутся запутанными, когда все между собой переплетены, но если всем к этому стремиться, то можно распутать.

8. **"Мешочек"**. Группа встает кругом и, взяв друг друга под руки и протянув руки вперед, перебрасывает по кругу мешочек с горохом. Главное его не уронить т.к. в этом случае игра начинается с начала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

9. **«Почесать спинку»**. Инструкция: Встаньте, пожалуйста в 2 больших круга, так, чтобы каждый из вас оказался напротив ученика из другого внешнего круга (или внутреннего круга). Теперь ребята из внешнего круга одновременно должны повернуться направо. А теперь должны повернуться налево те, кто стоит во внутреннем кругу. Каждый видит перед собой спину своего напарника и может начинать делать друг другу массаж. (Назовите двух участников из разных кругов, стоящих рядом). Пусть Олег и Ольга начнут растирать ладонями плечи, стоящих перед ними участников. Когда они закончат, те двое делают массаж следующим - перед ними и т. д. пока не вернется к Олегу и Ольге.

Рефлексия

1. Приятно ли было делать то, что вы делали?
2. Понравилось ли вам, как это делали для вас другие?

Игры на сплочение коллектива

1. **Посчитай**. Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача — найти сумму всех чисел и назвать результат. Выигрывает более точная команда.

2. **Что такое?** Командам раздаются карточки с названиями 3-х - 4-х предметов. Задача для каждой команды: после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

- Удобное сиденье с подставками для рук? (Кресло.)
- Жидкость, предназначенная для соединения деталей? (Клей.)
- Молоко, телефон, дождь.

- Хлеб, ножницы, луна.
- Жираф, ложка, снег.
- Машина, ночь, сахар.

3. Покажи. Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

- оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
- болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;
- крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;
- Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;
- букву «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;
- картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге» и т.п.

4. Русские писатели и поэты. На листах бумаги команды в течение 2—3 минут записывает имена русских писателей и поэтов. Затем листы сверяются методом исключения. Выигрывают те, у кого фамилий останется больше.

5. Мастера пантомимы. Игрок одной команды для своих соперников должен, используя мимику, жесты и не произнося ни звука, изобразить заданное животное, так, чтобы все догадались, кто это.

6. Весёлый счёт. Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: $32 + 4$. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

7. Кто быстрее? Команда выполняет задания быстро и четко.

1-й вариант. Постройте, используя всех игроков команды:

- квадрат;
- треугольник;
- круг;
- ромб;
- угол;
- букву;
- птичий косяк.

2-й вариант. Построиться в шеренгу по:

- росту;
- цвету волос;
- алфавиту имен;
- размеру ноги.

8. «Паутина». Подготовка к этой игре не менее увлекательна, чем сама игра. Вам понадобятся разноцветные клубки шерсти или толстые мотки веревки, маленькие кусочки картона 4х6 см и небольшие подарки для

каждого из игроков. Число участников – от 4 человек. Для каждого игрока отрежьте от мотка куски нитки или бечевки длиной примерно 6–8 метров. Если нити будут разноцветными, ваша «конструкция» получится веселой и красивой. Кроме того, это поможет самым маленьким игрокам распутать паутину. Для усложнения задачи можно использовать одноцветные нитки.

На один конец каждой нити прикрепите табличку с именем игрока, а на другой – подарок для него. Теперь вы должны «соткать паутину», протягивая нити через всю комнату.

9. «Машины» Инструкция: Вы можете представить машину, составленную из вас самих? Вначале игры каждый сам по себе должен быть просто человеком - машиной. Возможно, время от времени ваш механизм функционирует недостаточно точно, что-то заедает, тогда «робот» останавливается и начинает двигаться слишком медленно или наоборот слишком быстро...

Теперь по двое делаем стиральную машину. Теперь по четверо выбираем машину.

Соберитесь вместе и подумайте над вопросами:

- Какую машину вы хотите составить?
- Из каких частей она будет состоять?
- Какой частью машины хочет стать каждый из вас?
- Должна ли машина издавать какие-либо звуки?

Одни показывают, другие угадывают. Теперь составим одну общую (несуществующую, фантастическую машину). Все части должны быть взаимосвязаны друг с другом.

10. «Круг с закрытыми глазами».

Инструкция:

Участники собираются плотной группой в центре аудитории. По команде ведущего все закрывают глаза и, не произнося вслух ни одного слова, пытаются, выстроиться в круг. Через 1-2 минуты по команде ведущего все открывают глаза и обсуждают, что получилось, какие были трудности, что помогло в работе.

11. «Объятие».

Инструкция: Сядьте, пожалуйста, в один большой круг. Кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое хорошее отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу, чтобы вы все хорошо относились друг к другу и дружили между собой.

Естественно иногда можно и поссориться друг с другом, ведь когда люди дружны, им проще переносить обиды и разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным участникам, обнимая их. Быть может, будет такой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите пока просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого, совсем маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете

превратить это объятие в большое, крепкое и дружеское. Когда объятия будут доходить до вас, любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия, чтобы вы все сделали наши хорошие взаимоотношения еще более крепкими.

Проверьте, хочет ли сидящий рядом с вами ребенок участвовать в упражнении. Вы можете определить это по некоторым невербальным признакам. Но, вы можете и открыто спросить его: «Хочешь ли ты, чтобы я обняла тебя?» Большинство детей отвечает вам «Да». После этого начинайте первый кон игры, нежно и мягко обняв сидящего рядом с вами ребенка. Он в свою очередь спрашивает своего соседа, хочет ли он принять участие в игре, и если да, то обнимает его. Таким образом, дружеское объятие передается по кругу, пока не вернется к Вам. Мы надеемся, что, дойдя до Вас, оно станет более крепким и будет сделано с большим энтузиазмом.

12. «Вверх по радуге» Участников просят встать, закрыть глаза, сделать глубокий вдох и представить, что вместе с этим вдохом они взбираются вверх но, радуясь и, выдыхая, съезжают с неё как с горки. Повторяется три раза.

После этого желающие делятся впечатлениями, затем упражнения повторяется ещё раз с открытиями глазами.

13. «Волшебная подушка»

Инструкция: Сядьте, образуя круг. Я принесла вам сегодня волшебную подушку. Каждый из вас может на нее сесть и рассказать нам о каком-нибудь своем желании, может быть, самом важном. Тот, кто сидит на подушке, будет всегда начинать рассказ словами: «Я хочу...» Все остальные будут внимательно его слушать. После того как мы выслушаем желания всех ребят, мы сможем поделиться своими впечатлениями.

Рефлексия:

- Слушали тебя ребята, когда ты говорил?
- Когда тебя слушали и когда не прислушивались? Какие чувства ты при этом испытывал?
- Благодаря кому или чему твое желание может исполниться?
- Ты веришь в то, что оно сбудется?

14. «Передай мяч»

Инструкция: Все дети садятся в круг. По команде ведущего они передают друг другу мяч, произнося фразу: «Я уважаю себя за то, что...» Каждый участник делает выбор того человека, к которому обращается.

Комментарии для ведущего: необходимо наблюдать за тем, чтобы каждый из участников услышал слова уважения в свой адрес. В случае, если кто-то из присутствующих не получил в свой адрес слова поддержки и уважения, их высказывает ведущий.

15. «Что я люблю делать»

Инструкция: Вы можете перечислить мне вещи, которые вы вообще не любите делать? А что вы делаете с большой неохотой? А можете ли вы

назвать мне несколько занятий, которые вам на самом деле нравятся? Каждый ребенок рассказывает о себе.

Инструкция: А теперь нарисуйте картину, глядя на которую, сразу станет понятно, что каждый из вас делает то, что ему действительно очень нравится. Покажите на рисунке, где вы при этом находитесь, один ли или есть еще кто-то?

По окончании упражнения каждый ребенок представляет свой рисунок группе и рассказывает о нем.

16. «Распускающийся бутон»

Инструкция: Разбейтесь на группы по пять человек. Сядьте в круг на полу и возьмитесь за руки. Постарайтесь все вместе одновременно встать, не отпуская рук. Вы можете предварительно обсудить, кто где будет стоять, чтобы лучше выполнить эту задачу.

После того, как одна из групп выполнит задачу и встанет на ноги, начнется вторая часть игры. Каждая группа превратится в расцветающий бутон. Для этого дети должны отклониться назад, крепко держа друг друга за руки.

Рефлексия:

- Понравилась ли тебе эта игра?
- Какие были у твоей группы трудности?
- Отчего зависит выполнение этой задачи, как ты думаешь?
- Стал ли ты лучше относиться к себе, другим ребятам?
- Насколько ценным для тебя и важным для других было твое участие в занятии?

17. «Ругаемся овощами»

Это своеобразная словесная дуэль, когда вместо грубых слов используются названия овощей. Предлагается ребенку использовать эту технику, когда он расстроен или злится на кого-нибудь.

“Фигуры”. Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить квадрат, равносторонний треугольник, звезду, используя только устные разговоры.

“Голоса животных”. Дети разбиваются на пары, выбирая голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения и при погашенном свете перед ними стоит задача – найти партнера по голосу выбранного животного.

“Угадай, что я вижу!” В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. А лучше всего она действует, отвлекая внимание, если Петя снова ссорится с Аней или коля печально забился в угол.

Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Из опыта работы педагога-психолога МБОУ СОШ № 5 Краснюк Т.В.

Вы: Нет.

Он: шапку Олега?

Вы: Нет.

Он: Фантик на столе?

Вы: Да!

Поверьте, продолжаться это может до бесконечности!

“Рассказ без прилагательных”. Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь тему (“Как я собирался в лагерь”, “Наше путешествия в лагерь” и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говоря им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Затем зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.

Рефлексия.

Вопросы, заданные подросткам:

1. Понравилось ли вам занятие?
2. Что нового и полезного для себя вы узнали на занятии?
3. Что можно будет из прожитого вами использовать в жизни отряда?
4. Какие будут вопросы или пожелания?

Вопросы:

1. Какие трудности возникли в выполнении задания?
2. Все ли ваши сверстники принимали активное участие?
3. Интересно было совместно выполнять работу?
4. Вы довольны результатом проделанного?
5. Если нет, то, что нужно было добавить, изменить?