

**ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА
УСТАНОВЛЕНИЕ
ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО
КОНТАКТА МЕЖДУ
ИГРАЮЩИМИ УЧАСТНИКАМИ**



На психофизическое развитие ребенка большое влияние оказывает общение с тем взрослым, к которому он эмоционально привязан, с которым ему нравится общаться. Именно в игре создаются необходимые условия для возникновения и развития таких отношений.

Можно подобрать или адаптировать известные игры, придумать новые, прекрасно усвоить методику их проведения в различных психологических группах, и все же игра не будет проходить успешно, если ведущий эмоционально скован, зажат, слишком серьезен. Поэтому взрослому тоже следует уметь играть — для развития навыков общения, эмпатии и понимания других людей, активизации познавательной деятельности и развития личностных качеств, необходимых в работе с проблемными детьми. Уметь играть — значит быть непосредственным, уметь вжиться в любую, в том числе и отрицательный, образ, не бояться быть смешным и непонятым. Такие качества не появятся сами по себе. Поэтому, прежде чем начинать занятия с детьми, надо поработать над собой. Ниже приводятся несколько игр, которые могут помочь взрослым лучше узнать себя и раскрыть свои способности.



«Пойми меня»

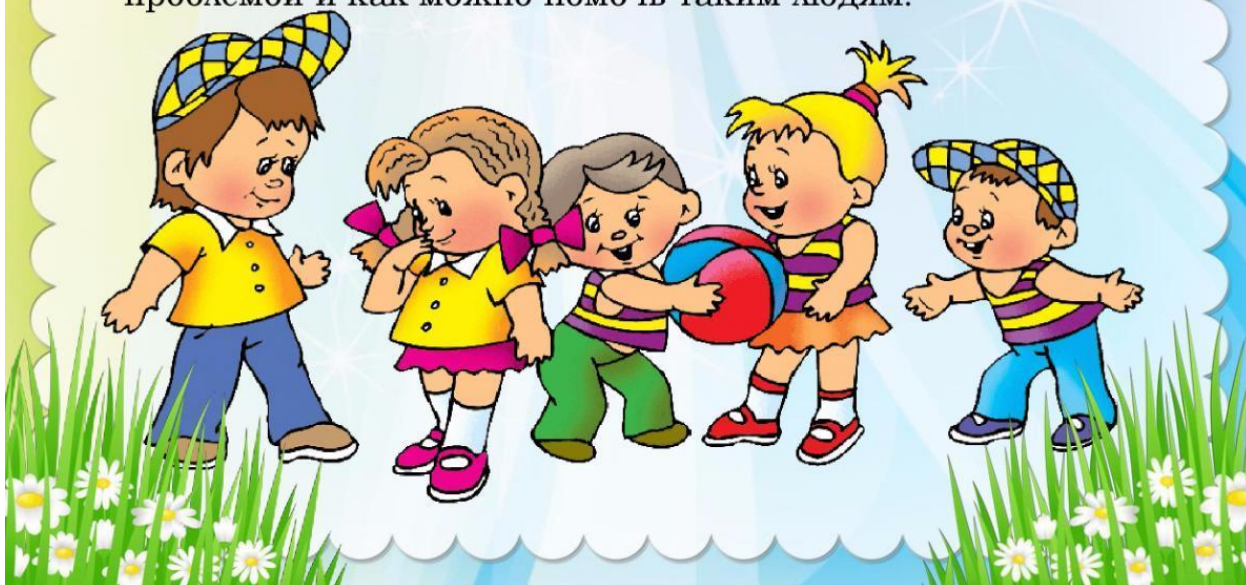


Цель: развитие у детей способности принимать общие решения в затруднительных условиях общения.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Участники объединяются в подгруппы по три человека. Ведущий дает задание: каждая подгруппа должна выработать общее решение, договориться о каком-либо действии. Например, выйти из комнаты в коридор или встретиться в следующее воскресенье в два часа на Дворцовой площади. Но при этом у каждого участника (конечно, условно) есть серьезные проблемы, которые затрудняют для него общение с остальными. Первый не видит (ему завязывают глаза), но слышит и говорит. Второй все видит и слышит, но не может говорить и двигаться (сидит на стуле). Третий абсолютно не слышит (затыкает уши), зато может видеть и двигаться. Участники договариваются о распределении ролей. После этого ведущий сообщает задание каждой тройке.

Методические указания. По окончании упражнения дается время на обсуждение. Выясняется, сколько времени понадобилось участникам на выработку общего решения, какую стратегию они избрали в достижении цели, какие чувства испытывает человек с какой-либо проблемой и как можно помочь таким людям.



«Запомни имя»



Цель: развитие воображения, двигательной памяти.

Количество игроков — 6—10.



Инструкция. Участники группы встают в круг. Один из них делает шаг вперед, называет свое имя, любимый вид спорта и показывает движения, характерные для этого вида спорта. Следующий участник повторяет его имя и показанные движения. Затем называет свое имя и «демонстрирует» свой любимый вид спорта. И так далее по кругу. В конце упражнения выясняется, что

все участники знают друг друга по именам и даже помнят, каким видом спорта увлекается каждый.

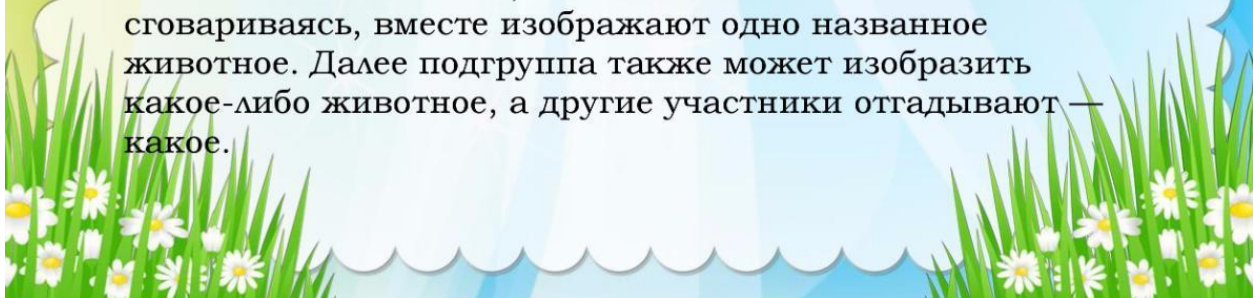
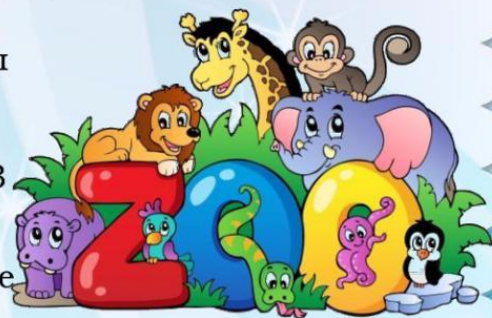
Методические указания. Эту игру не следует проводить со слепыми или слабовидящими детьми.

«Зоопарк»

Цель: развитие воображения, раскованности в движениях.

Инструкция. Все участники по очереди показывают движения, характерные для задуманного ими по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники объединяются в подгруппы по 2—3 человека. Ведущий, указывая

на любую подгруппу, дает название животного. Участники, не сговариваясь, вместе изображают одно названное животное. Далее подгруппа также может изобразить какое-либо животное, а другие участники отгадывают — какое.



«Разноцветные движения»



Цель: развитие воображения, творческих способностей.

Количество игроков — 6—10.

Инструкция. Из числа играющих выбирается водящий, которому предлагается на несколько минут выйти из аудитории. За это время участники придумывают, как можно движением изобразить цвет. Сначала загадывается какой-либо из простых цветов (красный, синий, желтый, зеленый). Когда все готовы, приглашают водящего и сообщают ему, что группа выбрала один из четырех цветов. Изображают его движением, каждый по-своему.

Успешное проведение игры во многом зависит от того, удастся ли группе преодолеть своеобразный психологический барьер. Взрослому руководителю необходимо помочь группе добиться первого успеха. Первую попытку следует предоставить наиболее изобретательному участнику игры, а водящим назначить того, кто способен фантазировать и не растеряется в этой роли.

Вариант: если будут отгадываться почти все задуманные цвета, задание можно усложнить или немного изменить: вместо цвета задумать и показать вкусовые ощущения (горький, сладкий, кислый, соленый), звуки музыкальных инструментов и т.п. Можно изменять и «язык», на котором выражается задуманное понятие, — это могут быть позы, прикосновения, мимика, взгляд, изменение голосовой интонации и др.

Методические указания. В условия этого упражнения включается правило: прямых подсказок быть не должно. Например, нельзя изображать предмет, окрашенный в задуманный цвет, или жестом указывать на него. В движениях нужно попытаться изобразить характер, ощущение этого цвета. Так, большинство людей красный цвет ощущают как резкий, сильный, возбуждающий. Это

может быть выражено энергичными, резкими движениями. Синий цвет, напротив, чаще связывают с движениями мягкими, плавными, замедленными.

Обычно после объявления этого задания участники говорят, что не знают, как это сделать, что это просто невозможно. Если ни один человек не решается попробовать первым, следует для начала сделать попытку всей группой. Когда задуманный цвет, наконец, впервые угадан, участники с увлечением начинают придумывать «разноцветные движения».



«Видеотелефон»



Цель: развитие воображения, творческих способностей.

Инструкция. Участники выстраиваются в одну колонну. Ведущий тихо называет последнему в колонне какое-либо слово (либо показывает карточку со словом). Игрок придумывает, как это слово можно передать не вербально (с помощью движений, жестов, мимики), затем касается плеча впереди стоящего. Тот поворачивается и наблюдает за действиями «передающего». Когда у второго игрока возникает своя версия, он таким же образом передает ее дальше, придумывая уже свои движения.

Методические указания. По окончании передачи следует обсуждение и анализ работы всей группы. Выясняется, верно ли было передано слово или же где-то произошел сбой.

«Покажи сказку»



Цель: развитие творческих способностей, раскованности в движениях.

Инструкция. Участники объединяются в две подгруппы — команды. В каждой команде игроки договариваются, сюжет какой известной сказки будет ими продемонстрирован. Затем они распределяют роли и показывают свое

представление другой подгруппе. Зрители полностью просматривают подготовленный спектакль-пантомиму, после чего пытаются угадать название сказки. Затем актеры и зрители меняются местами.

Методические указания. После просмотра второй сказки участники обсуждают свои спектакли, отмечают наиболее удачные сценки и предлагают свои версии пантомимы.

«Попробуй повторить»



Цель: развитие слуховой памяти, четкости речи.
Количество игроков может быть любым. Инструкция.
Ведущий предлагает повторить за ним скороговорки,
количество слов в которых постепенно увеличивается:

- ❖ Дарья дарит Дине дыню.
- ❖ Чащи чаще в нашей пуще, в нашей пуще чащи гуще.
- ❖ В ночи не кирпичи лопчут на печи. Лопчут на печи в опаре калачи.
- ❖ Кукушка кукушонку купила капюшон, кукушонок в капюшоне был очень смешон.
- ❖ Шел Саша по шоссе, нес сушки в мешке. Сушку — Грише, сушку — Мише. Есть сушки — Проше, Васюше и Антоше. Есть две сушки — Нюше и Петруше.

