

Тема: Большая психологическая игра "Образование галактики"

Цель: формирование и сплочение детского коллектива, создание благоприятного психологического климата в классе, развитие эмпатии, познание себя.

Категория участников: обучающиеся 10 класса

Специалисты: педагоги-психологи Пивцаева Е.Г., Данилина Е.В.

Этап 1. Введение в игру.

Участники сидят в общем кругу. Звучит музыка (космическая тематика).

Ведущий начинает рассказ:

Представьте себе Вселенную: без начала и конца, огромную, бездонную. Но, все во Вселенной имеет свое начало. Долго-долго без сути, и без назначения хаотичные частички движутся в пространстве. Представьте, что вы эти частички. Можете закрыть глаза, чтобы легче было представить себя этими частичками. (Пауза в несколько минут).

А сейчас вы начнете быстрое спонтанное движение по комнате.

Частички сталкиваются друг с другом, смотрят друг на друга, рассматривают друг друга, здороваются, улыбаются, приветствуют друг друга. Представьте себя в свободном полете (группа хаотично движется по аудитории). Пауза.

Ничего не бывает вечно, все меняется и в итоге частички похожие друг на друга встречаются и образуют планеты.

Каким образом? Будьте внимательны, потому что время от времени вам придется реагировать на разнообразные задания. Каждое задание важно выполнять с максимальной точностью. Скажем, распределиться на группы по цвету волос. Считаем до десяти, вам необходимо будет найти людей с точно таким же, как у вас, цветом волос. И если у черноволосого в причёске есть осветленные пряди, то он никак не может остаться в группе "черных": у него есть дополнительный цвет! Не бойтесь остаться в гордом одиночестве. В конце концов, абсолютно понятно, что если цвет ваших волос или их длина отличны от цвета и длины волос других участников, то это не делает вас лучше или хуже остальных. Вы просто другой! И потому, что мы разные, мир так разнообразен и интересен.

Надеюсь, что задание понятно? Мы начинаем.

- распределитесь на тех, у кого есть часы на руке, и у кого нет! Раз, два, три...десять. Стоп! Проверяем. В этой группе у всех участников есть на руке часы. А в этой группе все счастливики, потому что "счастливики часов не наблюдают..."

- Продолжаем ходить! Распределиться по цвету брюк и юбок! (Счет, проверка).

Представив несколько вариантов распределения, оставить участников в группах.

Дальнейшее развитие игры будет проходить между этими группами.

Этап II. Работа в группах.

1. Презентация планеты.

“Название планеты”. Участники групп выбирают название своим “домам-планетам”.
Цель: способствовать созданию позитивного эмоционального единства группы; поощрение совместного переживания, связанного с выполнением общей задачи.

2. “История моей планеты”. Каждая группа придумывает историю зарождения и развития своей планеты. Цель: интеграция группы, за счет понимания необходимости постоянной включенности в совместную деятельность и чувства взаимной ответственности членов команды.

3. “Рисунок моей планеты”.

Ресурсы: цветные маркеры, ватман, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Участникам предлагается передать свое представление о планете, жителями которой они являются. Рисунок создается совместно всеми участниками группы на листе ватмана. Цель: закрепление позитивного эмоционального настроя, объединение для решения совместной задачи в условиях взаимопомощи и партнерства.

Каждому члену команды дается индивидуальное задание. Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Планета должна иметь квадратную форму» – листок с такой надписью вручается одному участнику тренинга, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно планета имела именно квадратную форму! Второе задание: «Вся планета имеет коричневый цвет» – это задание для следующего участника. «На планете должны быть 2 моря», и т.д. Участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос.

4. “Метеоритный дождь”. Планетам стало скучно в огромном космическом пространстве и они решили объединиться в галактики.

Для определения принимающей и вступающей в галактику планеты участники бросают жребий. Затем члены вступающей в галактику планеты выходят за дверь. Затем приглашаются по одному. Оставшиеся члены групп образуют круг. Плотно взявшись за руки. Входящим по одному предлагается войти в круг. При этом у группы существует договоренность о том, каким образом должен вести себя человек, чтобы его пустили (вежливо об этом попросить, выполнить какое-либо условие и т.д.). Участник, пытающийся выполнить условия, пробует различные формы общения, стараясь угадать неизвестную ему договоренность членов группы. Цель: совершенствовать коммуникативные навыки путем активного игрового взаимодействия, развивать отношения партнерства, стремиться к устранению психологических барьеров, ограничивающих эффективность общения.

5. “Скалы”. Участники выстраиваются в шеренгу вдоль линии “обрыва скалы” (чертится мелом на полу) в различных позах, олицетворяющих каменные изваяния. Задача каждого из играющих пройти по краю “обрыва”, не сорвавшись в “пропасть”. Разрешается держаться за “скалы”. Цель: снять напряжение участников путем вовлечения их в групповое физическое действие, объединить для решения задачи на основе партнерства, создать в группе атмосферу взаимной ответственности, эмоциональной свободы, радости от коллективного успеха.

6. “Образ моей планеты”. Участникам, после недолгого обсуждения, предлагается построить скульптуру-образ своей планеты. Цель: способствовать интеграции группы за счет участия в совместной деятельности, создать активную творческую атмосферу и позитивный настрой в группе.

Этап III Игры на сплочение.

1. «Путаница». Группа образует круг, все участники протягивают руки внутрь круга, а ведущий соединяет руки играющих таким образом, чтобы получилась путаница. В каждой руке одного игрока оказывается рука другого. При этом ведущий старается соединить вместе как можно более удаленных друг от друга участников. Когда путаница создана, группе дается ограниченное время, чтобы распутаться, не расцепляя при этом рук и с осторожностью отнесясь к партнерам по игре, чтобы не причинить им боль непродуманными движениями и действиями. Финалом игры будет либо круг, либо несколько групп игроков, последовательно соединенных друг с другом. Входе игры ведущий:

- поддерживает игроков в стремлении распутаться, напоминает о внимательном отношении друг к другу;
- стремится сохранить напряжение игры, азарт соревнования. Напоминает о том, что игра ограничена во времени, нагнетает напряжение и творческий запал. Когда задача решена или время истекло, ведущий вместе с группой подводит итоги игры:
- Какие впечатления вынесли участники из упражнения? Чем они хотят поделиться друг с другом?
- Что на их взгляд, могло усилить эффективность решения проблемы?
- Кто был выдвинут группой в качестве лидера или стал лидером самопровозглашенным? Как относится группа к этому явлению?

2. «Кто быстрее?»

Цель: сплочение коллектива.

Ход упражнения: Группа должна быстро, без слов, построить, используя всех игроков команды, следующие фигуры:

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

Психологический смысл упражнения: координация совместных действий, распределение ролей в группе.

3. «Рисунок Галактики». Участникам предлагается нарисовать коллективный рисунок с пожеланиями потомкам.

Этап V: Завершение. Участники обсуждают игру, делятся впечатлениями, подводят итоги.

