

МБОУ г. Иркутска СОШ №16

Использование психологических игр для развития субъектной позиции младшего школьника

сборник для учителей начальных классов, педагогов-психологов



Иркутск
2016

Использование психологической игры для развития субъектной позиции младшего школьника: сборник для учителей начальных классов, педагогов-психологов / сост. Н.П. Тохтеева, под ред. Т.А. Мамаевой. – Иркутск, 2016 – 80с.

Сборник для учителей начальных классов «Использование психологической игры для развития субъектной позиции младшего школьника» составлен с целью оказания методической помощи педагогу начального образования при формировании субъектной позиции младших школьников в условиях внеурочной деятельности.

Методические материалы содержат теоретическое освещение проблемы формирования субъектной позиции младшего школьника, подборку «больших» психологических игр, способствующих решению данной проблемы. Каждая игра сопровождается методическими указаниями по ее проведению.

Сборник может быть интересен педагогам, начинающим свой профессиональный путь, педагогам-психологам, а также студентам педагогических специальностей для использования при прохождении практики.

Оглавление

Введение	4
1. Субъектная позиция младшего школьника: понятие, критерии сформированности	7
2. Методические указания к организации и проведению психологических игр	13
Психологическая игра «Волшебная поляна»	13
Психологическая игра «Заколдованное сердце».....	15
Психологическая игра «Созвездие»	19
Психологическая игра «Необитаемый остров».....	21
Игра разработана для учеников вторых классов.....	21
Психологическая игра «Калейдоскоп»	24
Психологическая игра «Особенная страна».....	27
Психологическая игра «Неведомые миры».....	30
Психологическая игра «Новый дом»	31
Психологическая игра «Мы строим парк»	34
Психологическая игра «Впереди у нас – пятый класс»	37
Список литературы.....	44
Приложение 1. Сценарий психологической игры «Волшебная поляна».....	45
Приложение 2. Сценарий психологической игры «Заколдованное сердце»	48
Приложение 3. Сценарий психологической игры «Созвездие».....	53
Приложение 4. Сценарий психологической игры «Необитаемый остров» ..	56
Приложение 5. Сценарий психологической игры «Калейдоскоп»	59
Приложение 6. Сценарий психологической игры «Особенная страна».....	63
Приложение 7. Сценарий психологической игры «Неведомые миры»	65
Приложение 8. Сценарий психологической игры «Новый дом»	66
Приложение 9. Сценарий психологической игры «Мы строим парк»	68
Приложение 10. Сценарий психологической игры «Впереди у нас – пятый класс».....	73

Введение

В условиях модернизации российского образования в системе обучения и воспитания произошли многочисленные преобразования. В большей степени они коснулись начальной ступени обучения. Одной из главных целей начальной школы на современном этапе является формирование у младшего школьника учебной самостоятельности, основанной на устойчивом познавательном интересе, способности ученика к постановке целей, мысленному планированию, интеллектуальным способам познания мира, рефлексии, самооценке, коррекции собственной деятельности. Это невозможно без активного участия самого обучающегося в образовательном процессе.

В этих условиях актуальной является проблема формирования субъектной позиции ученика, которая имеет широкий социокультурный контекст, привлекает внимание представителей многих наук о человеке.

В настоящее время, в условиях внедрения ФГОС НОО, определена необходимость формирования у младших школьников умения учиться, способности к организации своей деятельности, наработана достаточная теоретическая база, но не уделяется недостаточно внимания к развитию этих качеств учащихся, позволяющих им выступать субъектом образовательного процесса. Формирование субъектной позиции младшего школьника возможно не только в условиях учебного процесса, но и внеурочной деятельности.

Психологическая игра как инструмент психологической работы, обладает достаточным потенциалом для формирования субъектной позиции младшего школьника.

Однако, в своей работе, мы предлагаем рассмотреть возможности использования психологических игр для решения данной проблемы. Как показывает анализ специальной литературы, в данном контексте интересующая нас тема недостаточно разработана в методическом аспекте: представленная информация носит фрагментарный характер, не сопровождается диагностическими материалами и т.п. Выше изложенное определяет необходимость создания комплексного сборника для классного руководителя, позволяющего сформировать субъектную позицию младшего школьника.

Сборник «Использование психологической игры развития субъектной позиции младшего школьника» составлен с целью оказания методической помощи педагогу начального образования при формировании субъектной позиции обучающихся условиях внеурочной деятельности.

Сборник имеет следующую структуру:

- ✓ Введение.
- ✓ Теоретические основы проблемы
- ✓ Методические указания к организации и проведению психологических игр
 - ✓ Психологическая игра «Волшебная поляна»
 - ✓ Психологическая игра «Заколдованное сердце»
 - ✓ Психологическая игра «Созвездие»

- ✓ Психологическая игра «Необитаемый остров»
- ✓ Психологическая игра «Калейдоскоп»
- ✓ Психологическая игра «Особенная страна»
- ✓ Психологическая игра «Неведомые миры»
- ✓ Психологическая игра «Новый дом»
- ✓ Психологическая игра «Мы строим парк»
- ✓ Психологическая игра «Впереди у нас – пятый класс»
- ✓ Список литературы
- ✓ Приложение 1. Сценарий психологической игры «Волшебная поляна»
- ✓ Приложение 2. Сценарий психологической игры «Заколдованное сердце»
- ✓ Приложение 3. Сценарий психологической игры «Созвездие»
- ✓ Приложение 4. Сценарий психологической игры «Необитаемый остров»
- ✓ Приложение 5. Сценарий психологической игры «Калейдоскоп»
- ✓ Приложение 6. Сценарий психологической игры «Особенная страна»
- ✓ Приложение 7. Сценарий психологической игры «Неведомые миры»
- ✓ Приложение 8. Сценарий психологической игры «Новый дом»
- ✓ Приложение 9. Сценарий психологической игры «Мы строим парк»
- ✓ Приложение 10. Сценарий психологической игры «Впереди у нас – пятый класс»

Представленные психологические игры отобраны на основе анализа материалов Т.В. Азаровой, О.И. Барчук, Т.В. Бегловой, М.Р. Битяновой, Е.Г. Королевой, О.М. Пятковой, В.М. Букатовой, Б.С. Волкова, Е.О. Смирновой, С.А.

Психологические игры рекомендованы к использованию как в 1, так и в 4 классах начальной школы, тем не менее в представленных играх указан конкретный возрастной показатель, на который они ориентированы.

Поскольку психологические игры являются инструментом в работе педагога-психолога, мы считаем необходимым осветить основные *правила проведения данных игр* в работе классного руководителя.

Необходима, обязательна мотивация участников на игру, максимальное подчеркивание преимуществ активности, но ни в коей мере не выступать в жесткой роли взрослого организатора, «не тащить на сушу». Всячески поддерживайте тех, что вышел, принял участие в игре. Стимулируйте соперничество и поддержку обучающихся тем участникам, кто находится в центре внимания в процессе игры. Постоянно отмечайте наиболее сильные стороны участников.

Подробно разъясняйте цели каждого задания, внутренний психологический механизм действий, предлагаемых участникам, приводя в качестве примеров реальные жизненные ситуации.

Обязательно контролируйте эмоциональное состояние групп. Для этого Вам важно владеть приемами создания эмоционального настроения в аудитории, следить за динамикой происходящих событий, чтобы не допускать затягивания.

Поддерживайте, в случае необходимости, уровень личной конкуренции и ситуацию соревнования команд.

Организуйте после каждого упражнения совместный анализ увиденного вместе со всеми участниками игры. Постарайтесь вывести итог в алгоритм оптимального поведения в подобных ситуациях реально и жизни.

При возможности, осуществляйте коррекционную работу: работайте на уменьшение тревожности, снятие мышечных зажимов, преодоление застенчивости, умение быть в центре внимания и т.д.

Работая с зажатыми ребятами, помните о причинах застенчивости:

- ✓ негативный опыт общения с людьми в определенных ситуациях, основанного либо на собственных прямых контактах, либо на наблюдении за тем, как «другие погорели»;
- ✓ отсутствие «правильных» навыков общения;
- ✓ предчувствие неадекватности собственного поведения и, как следствие, постоянная тревога по поводу своих действий;
- ✓ привычка к самоунижению из-за своей «неадекватности» (я застенчивый, я жалкий, я неспособный, я без мамы не могу).

Предусмотрите в конце игры оценку участниками того, что они взяли для себя, а также ряд заданий на применение полученной информации в ситуациях повседневного общения в школе, дома и т.д.

Больше давайте возможности участникам выступать в иной ролевой позиции с целью раскрытия каких-то новых сторон своего Я. Игровая ситуация дает для этого дополнительные возможности, поскольку в игре младший школьник чувствует себя более защищенным.

Требования к классному руководителю, выступающего в качестве ведущего психологические игры.

Общение с детьми должно базироваться на уважении всех участников друг к другу, чувствительности к мыслям и чувствам других, душевной теплоте.

Классный руководитель должен удостоверять детям заинтересованность их ответами, стимулировать их откровенно и подробно рассказывать о собственных переживаниях и проблемах.

Ведущий должен проявлять тактичность по отношению к детям и умение помогать им.

По окончании игры классный руководитель поощряет детей к высказыванию и обсуждения собственных впечатлений от игры.

Успехов Вам в проживании психологических игр!

1. Субъектная позиция младшего школьника: понятие, критерии сформированности

Для определения понятия «субъектная позиция» применительно к личности младшего школьника, имеет смысл рассмотреть сложившиеся в науке подходы к трактовке каждого из данных понятий.

Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме формирования у школьников субъектной позиции, показателем которой является приобретаемый им в процессе образования субъектный опыт дает основание утверждать, что это одна из актуальных, но мало изученных проблем. Так, субъектный опыт учащихся рассматривается как «опыт в обучении» (Л. И. Божович, Д. Б. Эльконин и др.); как опыт правил и организации собственных действий и собственного отношения (Ю. А. Артемьева, Е. В. Бондаревская, А. В. Брушлинский, Н. П. Локалова, В. А. Петровский, В. В. Сериков, А. В. Хуторской, И. С. Якиманская и др.).

По мнению А. Брушлинского и В. Слободчикова, быть субъектом – то есть творцом своей личной истории – важнейшее свойство человека [7]. Человек как субъект собственной деятельности способен превращать свою жизнь в предмет практического преобразования, относиться к самому себе, оценивать способы деятельности, контролировать ее ход и результаты, изменять ее приемы.

Следующее понятие, которое следует раскрыть в связи с определением содержания рассматриваемого нами понятия – это позиция.

Позиция с точки зрения бытового представления – это мнение, в каком-то вопросе. В психологии позиция обозначает место, положение индивида или группы в системе отношений в обществе, определяемое по ряду специфических признаков и регламентирующее стиль его поведения. В этом значении позиция синонимична понятию «статус». В педагогике понятие «позиция обучающегося» связывается с высоким уровнем развития учебной мотивации и самосознания, что способствует появлению у детей нового типа отношения к учению, к взрослым, делает их истинными субъектами мотивированной и увлекательной учебной деятельности. Таким образом, можно утверждать, что формирование у учащихся мотивации на учебную деятельность – это, можно сказать, одна из главных педагогических задач.

А. В. Хуторской определяет понятие позиция школьника как не просто позицию ученика, посещающего школу и аккуратно выполняющего предписания учителя и домашние уроки, а позицию человека, совершенствующего самого себя [10]. В этой мысли автора прослеживаются предпосылки формирования субъектной позиции младших школьников и определяется ее основная характеристика – устремленность личности растущего человека на самосовершенствование. По словам автора, учебная деятельность – это деятельность по самоизменению, поэтому для исследования проблемы формирования субъектных свойств личности больше всего подходит

определение субъекта как носителя предметно-практической активности и познания [11].

На основании изложенного можно заключить, что понятия «субъект», «позиция» и «деятельность» взаимосвязаны между собой и составляют основу для воспитания как основной формы направленного воздействия общества на растущего человека, социального управления процессом его формирования как личности. В связи с этим актуальной становится задача – научить детей осознавать собственный опыт, рефлексировать его и встраивать в структуру уже имеющегося опыта, а также пользоваться этим опытом в процессе различных видов деятельности, что закономерно обеспечивает расширение их субъектной позиции.

Итак, быть субъектом – значит занимать активную, авторскую позицию по отношению к собственной жизни, строить ее сознательно и целенаправленно. Это философское положение имеет для нас принципиальное педагогическое следствие: формирование субъектности в школьнике – это формирование его активной, творческой позиции в отношении жизни вообще и затем – ее частных ежедневных проявлений.

Т. В. Азарова, О. И. Барчук и др. авторы, выделяют следующие характеристики личности, которые раскрывают понятие субъектной позиции [2, с. 45]:

1) наличие устойчивой системы ценностно-смысловых регуляторов действий, поступков и оценок, способность к совершению поступков – поведенческих проявлений, регулирующих не внешними обстоятельствами, а внутренними жизненными целями, смыслами и ценностями; устойчивая внутренняя мотивация поступков, деятельности, оценок;

2) умение осознанно планировать свои действия исходя из поставленных целей и системы жизненных ценностей, гибкость в постановке и изменении плана действий, осуществляемых в зависимости от-внешних условий и внутреннего отношения; способность регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы);

3) сформированная самооценка, умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку; постоянное соотнесение себя, своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром, прежде всего – миром людей; существование в контексте истории, культуры, человеческих отношений, способность к равноправному диалогу с миром.

Существует множество подходов к пониманию психологической игры, ее назначения и использования. Игрой называют и психотехнический прием, с помощью которого на 1,5–2 минуты можно настроить детей на работу в группе, структурированное действие по правилам, большое и сложное ролевое действие и многое другое. То есть мы можем констатировать, что есть множество видов игр и между ними существуют значительные различия.

Интерес в нашей работе представляет жанр игры, который называют «большой» психологической игрой. За основу в своей работе мы берем определение Б. С. Волкова, который рассматривает «большую» психологическую игру как это целостное, законченное действие, совершенно самостоятельное, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил, достаточно продолжительное по времени [5, с. 35]. Она позволяет участникам получить опыт, ценный и для их практической жизни. «Большая игра» принципиально отличается от других видов игры тем, что для своих участников она выступает как деятельность.

Нам импонирует позиция И. Хейзинга, который оправдывает данную игру как свободную деятельность, которая осознается как “не взаправду” и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы [9, с. 146]. В этом определении объясняется почему игра так привлекательна для любого человека любого возраста и откуда богатство ее обучающих, развивающих, совершенствующих личностных возможностей.

При этом необходимо обозначить принципиальное отличие игры как деятельности от игры другого типа, скажем, игры как средства. Педагоги активно используют игру в качестве приема, позволяющего им решать педагогические, прежде всего учебные, задачи. Для повышения интереса детей к содержанию урока, повышения их активности, переключения внимания или отдыха, они используют различные игровые приемы. Но при этом каждый педагог хорошо понимает, что игра для него – это только средство решения учебной задачи, яркая «обертка» учебного материала. Но есть и другая возможность применения игры в учебном процессе. Назовем ее игровым уроком. В данном случае все пространство урока занимает игровой сюжет, с его игровыми правилами и игровой логикой развития событий. А все предметные знания, умения и навыки, которые хотел бы учитель передать ученикам на этом уроке или проверить степень их усвоения, выступают игровыми средствами. Без них дети не могут и шагу сделать в игровом пространстве, не могут решить свои игровые задачи, и все же игра выступает на таком уроке целью, а знания, умения, навыки – средством. Что, совершенно правильно с точки зрения развивающего обучения: не жизнь (деятельность, самопознание) ради образования, а образование ради жизни и деятельности и самопознания. Психолого-педагогические возможности игры как деятельности подобно представлены в трудах М. Р. Битяновой. См. таблицу 1 стр. 10.

Таблица 1

**Игра как деятельность и ее психолого-педагогические возможности
(по М. Р. Битяновой) [2, с. 41]**

Особенность 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 задает 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 себе
Игра – это совместная деятельность, предполагающая коллективную взаимопомощь и расширение личных возможностей за счет привлечения потенциала других участников	Игра развивает важнейшие социальные навыки и умения, способность к эмпатии, кооперации, разрешению конфликтов путем сотрудничества, учит человека видеть ситуацию глазами другого

Цель образовательной деятельности школы на сегодняшний день заключается в создании условий для формирования у всех участников образовательной среды субъектной позиции в отношении мира, других людей и своей собственной жизни.

Наша задача заключается в раскрытии возможностей психологической игры с позиции формирования субъектной позиции младшего школьника. Выделив различные аспекты субъектной позиции обучающегося, мы попытались проанализировать возможности психологической игры. Результаты представлены в таблице 2 на стр. 11.

Таблица 2

Субъектная позиция и возможности психологической игры

Субъектная позиция	Возможности психологической игры
Наличие устойчивой системы ценностно-смысловых регуляторов действий, поступков и оценок. Способность к совершению поступков – поведенческих проявлений, регулирующих не внешними обстоятельствами, а внутренними жизненными целями, смыслами и ценностями	Игра предоставляет возможность совершать игровые выборы, за которыми стоят выборы ценностно-смысловые, и осознавать систему своих жизненных ценностей. Будучи ситуацией «как бы», игра позволяет совершать поступки, регулируемые действительно личностью, а не внешними обстоятельствами. Это возможность быть собой и лучше самого себя.
Умение осознанно планировать свои действия исходя из поставленной цели и системы ценностей. Гибкость в постановке и изменении плана действий, исходя из внешних условий и внутреннего отношения	Игра предоставляет возможность сделать ситуацию планирования явной, очевидной (что далеко не всегда возможно в реальной деятельности). В отличие от учебной ситуации в игре планирование происходит внутри мотивированной и эмоционально окрашенной деятельности человека.
Способность регулировать свою активность в процессе достижения цели и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы)	Игра, обладая системой правил, табу и игровых условий, дает участникам прекрасную возможность для развития навыков самоконтроля и саморегуляции. Погружение участников в ситуацию, когда все совершаемые действия и оценки оказываются мотивированы именно «изнутри»: целями, задачами и условиями игры. Человек учится действовать исходя из целей и задач своей деятельности
Сформированная оценка, умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку	Игра в отличие от реальной деятельности предполагает такой этап, как обсуждение, обратная связь, что значительно расширяет возможности личности в самопознании и самооценке
Постоянное соотнесение себя, своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром, прежде всего – миром людей. Существование в контексте истории, культуры, человеческих отношений. Способность к равноправному диалогу с миром	Игра как принципиально коллективная форма деятельности предоставляет широчайшие возможности по формированию данного аспекта субъектной позиции. Эти умения могут формироваться за счет содержательных, так и за счет процессуальных особенностей создаваемой игры

Возможности игры в формировании субъектной позиции человека отводят этому жанру работы совершенно особое место не только в работе педагога-психолога, но и учителя начальных классов.

Большая психологическая игра – метод, построенный на создании реального жизненного пространства, где полностью воспроизводятся модели реальной действительности (современной или исторической, естественной или мифологической), что позволяет «проживать» получаемый опыт, который ведет к качественным, устойчивым новообразованиям личности. Таким образом, большая психологическая игра — это жанр психологической работы, который сочетается с субъектным подходом к пониманию сущности человека. Далее мы подобрали психологические игры, способствующие формированию субъектной позиции младшего школьника.

2. Методические указания к организации и проведению психологических игр

Психологическая игра «Волшебная поляна»

Игра разработана для учеников первых классов.

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности «чужого личного пространства» и его уважение;
- умение осознанно планировать свою деятельность при создании собственного «дома»; способность регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач
- умение увидеть себя, свои поступки при совместном проживании на поляне и дать им всестороннюю оценку.

Возможности игры

Эта игра позволяет детям оказаться в лесу, на волшебной поляне, которую предстоит мысленно увидеть, реально обустроить и приспособить для себя лично и всей группы в целом. Поляна окажется такой, какой ее создадут дети. Нормы и правила взаимоотношений в новом необычном сообществе тоже зависят только от тех, кто будет на этой полянке жить. Это удивительно теплая игра, она умиротворяет даже те классы, в которых отношения детей складываются непросто. Возможно, это связано с тем, что игра предоставляет каждому его личное пространство. Человек, имеющий право на личный Мир, как правило, значительно терпимее относится к тем, кто его окружает. Игра предоставляет широкие возможности для психолого-педагогических наблюдений. Также это игровое действие позволяет увидеть, кто из детей пользуется наибольшей популярностью, кто с кем стремится построить отношения. Получив данную информацию, педагог и психолог могут планировать дальнейшую работу с классом с учетом его индивидуальных и групповых особенностей.

Основная задача игры

Предоставление детям опыта межличностного взаимодействия в ситуации, предполагающей обмен информацией, налаживание отношений, кооперацию и построение личного пространства.

Время игры – 1 час 20 минут.

Содержание игры и игровая цель

Эта игра позволяет детям оказаться в лесу, на волшебной поляне, которую предстоит мысленно увидеть, реально обустроить и приспособить для себя лично и всей группы в целом. Поляна окажется такой, какой ее создадут дети. Нормы и правила взаимоотношений в новом необычном сообществе тоже зависят только от тех, кто будет на этой полянке жить.

Материалы и требования к организации игры: Для проведения игры потребуется два помещения: в одном проходит разминка и погружение в игровую ситуацию, а во втором – разворачивается основное игровое действие.

В связи с этим первым помещением может быть класс, а вторым – актовый зал или тренинговый кабинет

Необходимые материалы:

- несколько листов ватмана (в зависимости от количества участников);
- цветные карандаши или мелки;
- наборы детской посуды;
- разнообразные мягкие игрушки;
- куклы, машинки, конструкторы «Лего»;
- большие куски светлой ткани, например, простыни (по количеству участников);
- платки, различные куски ткани;
- колокольчик;
- музыкальное сопровождение.

Участники

Игра предназначена для детей 6–7 лет. Оптимальное количество участников – от 10 до 20 человек. Для проведения игры необходимы один ведущий и один ассистент. Ассистировать психологу может педагог или воспитатель данного класса.

Сценарий игры «Волшебная поляна» приведен в приложении 1. В таблице 3 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 3

Общая схема игры «Волшебная поляна»

Этапы игры	Действия ведущих	Действия учащихся	Необходимые материалы	Время проведения
Разминка	Ведущий рассказывает, как можно попасть в волшебный лес	Учащиеся сидят в классе за партами	Музыка для игры	5 мин
Создание волшебной поляны	Ведущий приводит детей в зал и предлагает представить поляну. Ведущий предлагает классу нарисовать волшебную поляну	Участники садятся на краю ковра. Дети берут листы бумаги и под музыку рисуют	Музыка из серии «Звуки природы»	3 мин 7-8 мин
Создание собственного дома на поляне	Ведущий раздает простыни для строительства домов, предлагает представить, как можно украсить свой дом Ведущие распределяют	Участники под музыку получают простыни и начинают искать на поляне место для своего дома Участники решают, как они украсят	Расслабляющая музыка, простыни, разные домашние предметы, микрофон, колокольчик	2-3 мин 5-7 мин

	<p>между детьми разные вещи и атрибуты</p> <p>Ведущий предлагает вернуться в свои дома и представить, что наступила ночь, зачитывает соответствующий текст</p>	<p>свой дом, под музыку выбирают необходимые предметы</p> <p>Участники садятся в свои дома и представляют то, что им говорит ведущий</p>		3 мин
Один день на поляне (совместное проживание ситуации)	Ведущий под музыку сообщает, что наступило утро, и можно жить на поляне так, как хочется	Участники под музыку начинают изображать свою жизнь на поляне	Веселая музыка	25-40 мин
Обсуждение игры	<p>Ведущий звонит в колокольчик и просит вернуться в свои дома, т.к. наступила ночь. Звучит текст, настраивающий на обсуждение игры</p> <p>Просит остаться на местах, сесть в круг и поделиться впечатлениями</p>	<p>Участники возвращаются домой и ложатся спать. Обдумывают, как они прожили день на поляне</p> <p>Остаются на местах и обсуждают игру</p>	Колокольчик, спокойная музыка, микрофон	<p>2-3 мин</p> <p>5 мин</p>

Психологическая игра «Заколдованное сердце»

Игра разработана для учеников вторых классов.

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности межличностных отношений в классе;
- умение осознанно планировать свою деятельность, регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач
- умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку

Возможности игры

Предлагаемый сценарий является законченной игрой. Можно изменять наполнение данной игровой оболочки в зависимости от особенностей развития класса и психолого-педагогических задач, которые стоят на данном этапе работы с классом. Эта игра дает возможность педагогу и психологу увидеть взаимоотношения внутри группы, умение детей обсуждать и решать поставленные задачи. Она помогает выявить положения детей в группе,

учеников, готовых брать на себя функции организатора, определить способы решения конфликтных ситуаций, и, конечно же, общую атмосферу класса и эмоциональные отношения как в группе, так и в отношениях с педагогом. В ходе игры раскрываются как индивидуальные особенности детей, так и особенности класса. Получив данную информацию, педагоги и психолог могут планировать дальнейшую работу с этим классом.

Задачи игры

- развитие внутригрупповых отношений; умение работать в группах, по заданию;
- развитие эмоциональных отношений как внутри группы, так и между детьми и взрослыми;
- диагностика статусного положения детей в группе.

Время игры – 1 час 20 минут.

Содержание игры и игровая цель

В разгар учебного дня учитель неожиданно не приходит в класс к началу очередного урока. Дети узнают, что Снежная королева заколдовала их учителя и превратила его в человека с ледяным сердцем. Каков человек с ледяным сердцем? Детям предстоит это увидеть и почувствовать. Класс пройдет через различные испытания, и в случае успеха сердце учителя будет постепенно оттаивать. Предложенные классу испытания потребуют от детей прежде всего умения договариваться друг с другом, а это бывает так не просто... В ходе игры, после успешного преодоления детьми каждого испытания, «сердце» учителя постепенно оттаивает и одновременно происходят изменения в его поведении. И когда все оказывается позади, учитель спасен, наступает настоящая радость для ребят. Не напрасно они столько трудились. Оказывается, вместе они могут многое преодолеть.

Материалы и требования к организации игры:

Для проведения игры потребуется два помещения: в одном проходит введение в игру, а во втором – разворачивается основное игровое действие. В связи с этим первым помещением может быть класс, а вторым – актовый зал.

Необходимые материалы:

- одно вырезанное из ватмана белое сердце;
- красное сердце, разрезанное на пять равных частей;
- набор разрезанных на две части открыток с написанными заданиями;
- стенд;
- набор пронумерованных (по количеству участников) карточек с напечатанными загадками;
- набор карточек с «шифровками»;
- набор простых карандашей (по количеству участников);
- музыкальное сопровождение;
- повязка для глаз, небольшой мяч;
- две пары скакалок;
- две простыни;
- письмо для класса.

Участники

Игра предназначена для детей 7–8 лет. Оптимальное количество участников 10–15 человек. Необходимы один ведущий и один помощник ведущего. Ведущим должен быть классный руководитель, а помощником может быть психолог, работающий с детьми

Сценарий игры «Заколдованное сердце» приведен в приложении 2. В таблице 4 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 4

Общая схема проведения игры «Заколдованное сердце»

Этапы игры	Действия ведущих	Действия учащихся	Необходимые материалы	Время проведения
Введение в игру	Ведущий заходит в класс. Помощник ведущего приносит письмо. Ведущий предлагает прочитать письмо.	Участники отвечают на вопросы ведущего. Дети читают письмо и принимают решение	Конверт с напечатанным письмом	3-4 мин
Дорога в Волшебную страну	Ведущий объясняет, каким образом можно попасть в Волшебную страну. Дает две простыни	Участники слушают условия задания. Распределяют роли и при помощи простыней начинают передвигаться из класса в актовый зал	Две простыни	5-7 мин
Погружение в игру	Ведущий приводит детей в зал и просит сесть на стулья. Рассказывает, что случилось с учителем и что предстоит сделать. Вывешивает на стенд белое сердце.	Участники пытаются общаться с учителем. Сидят на стульях и слушают о том, что произошло и что нужно делать	Стулья, стоящие вдоль стены, нарисованное белое сердце, стенд	5 мин
«Зимние забавы»	Ведущий сообщает задание. Дает время на распределение ролей и обсуждение. Включает музыку. Помощник ведущего прикрепляет к белому сердцу первую красную часть. Ведущий проводит итог первого испытания и обращает внимание на изменения, произошедшие с сердцем	Участники слушают задание. Разбиваются на пары, обсуждают сначала в парах, а потом классом, кто что будет изображать. Участники делятся своими соображениями по поводу того, какие произошли с учителем изменения	Музыкальное сопровождение. Часть красного сердца	8 мин
Выбери карточку и	Ведущий рассказывает о	Участники слушают задание. Проходит	Набор карточек по	10 мин

отгадай загадку	следующем испытании. Просит детей обсудить, кто с какой карточкой будет работать. Выдает карточки и карандаши. Подает сигнал к работе, музыку. Помощник собирает карточки и проверяет. Ведущий сообщает результат. Помощник прикрепляет к белому сердцу вторую красную часть	обсуждение по выбору карточек. Дети по очереди называют номер карточки и получают ее. По сигналу ведущего начинают работать. Участники сидят на стульях и делятся наблюдениями о том, какие изменения произошли с учителем	количеству участников с напечатанными загадками, простые карандаши, музыкальное сопровождение, вторая красная часть сердца	
Подбери противоположные слова	Ведущий рассказывает о следующем испытании. Выдает детям список слов и карандаш. Подает сигнал о начале работы. Ведущий сообщает, что время истекло, начинает читать первые слова. Ведущий подводит итог игры, а помощник в это время прикрепляет к белому сердцу третью красную часть	Участники слушают задание, выбирают в зале место и приступают к выполнению. Дети читают подобранные противоположные слова	Список со словами, карандаш или ручка, третья красная часть сердца	5 мин
Выполни в паре	Ведущий раздает разрезанные открытки и просит разбиться на пары. Ведущий просит каждую пару прочитать задание на открытке. Ведущий просит выходить по очереди пары и выполнять задания. Помощник выдает необходимые предметы каждой паре. Во время исполнения заданий включается веселая музыка. Ведущий подводит итог игры, а помощник в это время	Дети получают части открыток и объединяются по парам. Пары зачитывают задания, написанные на открытках. Пары по очереди выходят и выполняют задания	Набор разрезанных пополам открыток, с написанными на обратной стороне заданиями, небольшой мяч, одна повязка для глаз, пара скакалок, музыкальное сопровождение, четвертая красная часть сердца	20 мин

	прикрепляет к белому сердцу четвертую красную часть			
Расшифруй заклинание	Ведущий рассказывает о последнем испытании и раздает детям шифровки и карандаши. Подает сигнал к началу игры и сообщает, что нужно делать дальше, чтобы прочитать заклинание. Просит прочитать заклинание, прикрепляется последняя красная часть сердца. Ведущий подводит итог и обращает внимание на то, что произошло с учителем	Участники слушают задание и получают шифровки, находят в зале удобное место и выполняют задание. Дети начинают перемещаться по залу и выяснять у кого какой номер, затем дети выстраиваются в линейку и читают по очереди свои слова. Участники общаются с учителем	Шифровки по количеству учащихся с текстом заклинания, набор простых карандашей, пятая красная часть сердца	10 мин
Обсуждение игры	Ведущий предлагает всем сесть в круг и обсудить прошедшую игру	Дети и взрослые садятся в круг и делятся своими ощущениями и впечатлениями об игре		5 мин
Скульптура класса	Ведущий предлагает всем создать скульптуру класса. Просит всех замереть. В конце ведущий вручает классу сердце	Дети и взрослые расходятся по залу и начинают что-то делать. Все участники замирают. Дети берут в свой класс сердце	Рисунок сердца	3 мин

Психологическая игра «Созвездие»

Игра разработана для учащихся 1-2 классов.

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности взаимоподдержки и сотрудничества
- умение планировать свою деятельность и регулировать свою активность при достижении целей и решении задач; проявлять гибкость в постановке и изменении плана действий, исходя из внешних условий и внутренних отношений;
- умение дать оценку своим действиям и поступкам.

Возможности игры

Игра способствует развитию интереса обучающихся друг к другу, помогает выявить положения детей в группе, учеников, готовых брать на себя функции организатора, определить способы решения конфликтных ситуаций, и,

конечно же, общую атмосферу класса и эмоциональные отношения как в группе. В ходе игры раскрываются как индивидуальные особенности детей, так и особенности класса. Получив данную информацию, педагог может планировать дальнейшую работу с этим классом.

Время игры – 1 час 30 минут.

Необходимые материалы и оборудование

Игра проводится в большом свободном помещении, разделенное на 4 игровых поля.

Необходимые материалы:

- звездочки по количеству участников;
- визитки, иголки, фломастеры;
- краски, кисти, клей, скотч;
- 1 свеча;
- мячи;
- аудиозаписи

Участники

Игра разработана для учащихся 1-2 классов. Оптимальное количество участников 12–15 человек. Необходимы один ведущий и один помощник ведущего. Ведущим должен быть классный руководитель, а помощником может быть педагог-психолог, работающий с детьми

Сценарий игры «Созвездие» приведен в приложении 3. В таблице 5 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 5

Общая схема игры «Созвездие»

Этап игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время проведения
Вводная часть	Ведущий приветствует участников. Знакомит с действующими лицами и друг с другом. Делит детей на группы	Участники приветствуют взрослых. Знакомятся друг с другом. Делятся на группы		15-20 мин
	Ведущий озвучивает предысторию на фоне космической музыки. Раздает часть неба каждой группе	Дети слушают ведущего. Получают задание.	Части опустевшего неба; музыкальное сопровождение	10 мин.
Разминка	Ведущий проводит разминку.	Участники стоят в кругу, каждый по кругу говорит начало фразы и называет свое имя.		3 мин.
Оживление части неба	Ведущий предлагает ответить на вопросы,	Слушают ведущего, отвечают на вопросы		7 мин

	чтоб оживить часть неба			
Оживление неба	Ведущий поочередно дает детям 7 заданий, которые помогут им оживить небо	Дети выполняют задания, для того чтоб оживить небо	Звездочки, фломастеры, краски, кисти, клей, скотч, мячи, музыкальное сопровождение	40 мин
Подведение итогов игры	Ведущий собирает всех детей для подведения итогов игры. Раздает детям слова песни	Собираются все вместе и участвуют в обсуждении. Исполняют песню	Свеча, музыкальное сопровождение, текст песни	10 мин

Психологическая игра «Необитаемый остров»

Игра разработана для учеников вторых классов.

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности сотрудничества и взаимоподдержки, ценности межличностного взаимодействия;

- умение регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач;

- умение соотносить себя, свою деятельность и жизненные планы с окружающим миром, прежде всего – миром людей.

Возможности игры

Игра помогает выявить положения детей в группе, учеников, готовых брать на себя функции организатора, определить способы решения конфликтных ситуаций, и, конечно же, общую атмосферу класса и эмоциональные отношения как в группе. В ходе игры раскрываются как индивидуальные особенности детей, так и особенности класса. Получив данную информацию, педагог может планировать дальнейшую работу с этим классом.

Задачи игры

- развитие внутригрупповых отношений; умение работать в группах, по заданию;

- развитие эмоциональных отношений как внутри группы, так и между детьми и взрослыми.

Время игры: 1 – 1,5 час

Материалы и требования к организации игры:

Для проведения игры потребуется специально оборудованную площадку (ограниченная территория, которая может быть обозначена с помощью ярких меток), включающую в себя:

- место для обсуждения “Поляна разговоров” – три сколоченные скамейки, поставленные полукругом;
- веревочная лестница, закрепленная на турнике и натянутая под углом 45 градусов по отношению к земле;

- место для переправы – веревка, натянутая между деревом (на высоте 5-6 метров) и вколотым столбом (2 м);
- место для проведения игры “паутина” – вертикальная паутина из веревок, имеющая минимум 12 ячеек, натягивается между двух столбов, в которые может пролезть участника (примерный размер 0,8х0,2м, утончается в зависимости от габаритов участников). Нижняя веревка паутины натягивается на высоте 1 м над землей.
- обозначенный с помощью ярких веревок “лабиринт”;
- сколоченная деревянная площадка размером 1,5 м х 1,5 м

Необходимые материалы:

- веревки;
- карабины и страховочная система (используемые в туризме);
- палатка;
- туристские коврики;
- теннисные мячи;
- веревочная лестница;
- воздушные шары;
- шоколад;
- лыжные палки;
- шарф или платок»
- три небольшие доски 30х30см.

Участники

Игра разработана для учащихся вторых классов. Оптимальное количество учащихся 15-20 человек. При отсутствии классного руководителя, роль ведущего может играть психолог или педагог, работающий с детьми.

Сценарий игры «Необитаемый остров» приведен в приложении 4. В таблице 6 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 6

Общая схема проведения игры «Необитаемый остров»

Этап игры	Действия ведущих	Действия учащихся	Необходимые материалы	Время проведения
Предэтап	Ведущие озвучивают участникам цель проводимой с ними игры и правила, которые они должны соблюдать	Участники выстраиваются в шеренгу и слушают ведущего		3 мин
Гнездо с золотыми яйцами	Ведущий сообщает первое задание и сообщает как его выполнить.	Участники слушают задание и по сигналу начинают выполнять.		10-15 мин
Путешествие на корабле	Ведущий сообщает следующее задание. Просит участников уместиться в два обруча, связанных	Участники становятся в обручи и выполняют дальнейшие инструкции ведущего		5 мин

	между собой в одном месте и должны передвигаться в обручах до определенного обозначенного места			
Поляна разговоров	Ведущий сообщает, что все обсуждения будут проходить на “Поляне разговоров”	Участники внимательно слушают условия пребывания на острове		2 мин
Лабиринт	Ведущий сообщает первое испытание, чтоб спастись. Просит детей выбрать одного участника который «попал» в лабиринт	Участники слушают задание. Участникам необходимо выбрать одного участника		10 мин
	Ведущий приводит участников на Поляну разговоров для обсуждения задания	Участники располагаются на Поляне, участвуют в обсуждении		3-5 мин
Убежище	Ведущий сообщает об втором испытании. Просит обсудить, на что они обменяют свои бонусы	Участники слушают задание и решают, на что именно они обменяют свои бонусы		20 мин
	Ведущий приводит участников на Поляну разговоров для обсуждения задания	Участники располагаются на Поляне, участвуют в обсуждении		3-5 мин
Паутинка	Ведущий сообщает, что о следующем испытании, где нужно добыть еду для всей команды.	Участники слушают задание и по сигналу начинают выполнять		10 мин
	Ведущий приводит участников на Поляну разговоров для обсуждения задания	Участники располагаются на Поляне, участвуют в обсуждении		3-5 мин
Сигнал о спасении	Ведущий сообщает следующее испытание. Просит детей выбрать одного участника, чтоб достать мешок для подачи сигнала	Участники слушают ведущего. Выбирают участника. По сигналу приступают к заданию		8 мин
	Ведущий приводит участников на Поляну разговоров для	Участники располагаются на		3-5 мин

	обсуждения задания	Поляне, участвуют в обсуждении		
Болото	Ведущий рассказывает о последнем испытании.	Участники, выслушав задание, приступают к его выполнению		7 мин
Обсуждение игры	Ведущий просит всех участников собраться на Поляне разговоров для обсуждения игры	Дети и взрослые садятся в круг и делятся своими ощущениями и впечатлениями об игре		10 мин

Психологическая игра «Калейдоскоп»

Игра разработана для учащихся 3–4 классов.

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности группового взаимодействия, сотрудничества и взаимоподдержки;
- умение осознанно планировать и регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач;
- умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку.

Возможности игры

В игре детям предоставляется возможность вступить во взаимодействие со многими из своих одноклассников, прожить ситуации сотрудничества, взаимоподдержки, увидеть на собственном примере и примерах своих одноклассников модели эффективного общения в различных ситуациях. Естественно, как и любая другая игра, наше игровое действие развивает способность к самоконтролю в социальной ситуации, критичность к себе и другим, способность анализировать свои действия; она сплачивает детский коллектив, создает положительный эмоциональный настрой. Благодаря своему сюжету игра имеет еще один эффект – эстетический.

Благодаря метафоре (калейдоскоп – узор отношений), лежащей в основе игрового сюжета, дети могут увидеть, почувствовать происходящие в классе групповые процессы на уровне образа, переживания. Идея узора как гармонии, возможность эту гармонию не только увидеть собственными глазами, но и самому создать, пронизывают всю игру и придают ей особое очарование.

Время игры – 1 час 40 минут.

Необходимые материалы и оборудование

Игра проводится в большом свободном помещении, желательно – с ковровым покрытием, на котором можно сидеть и даже лежать.

Необходимые материалы:

- игрушечные калейдоскопы, лучше всего – по числу участников, как минимум один на пару (если есть такая возможность, игрушки по окончании игры можно детям подарить);

- магнитофон и записи спокойной инструментальной музыки;

- моток толстой веревки (шпагата, тесьмы), которую хорошо было бы видно на полу (ковре);

- заготовка для «бумажного калейдоскопа» (постепенно на листе ватмана должны будут появиться 5 круговых узоров; каждый узор является итогом выполнения конкретного задания; перед началом упражнения дети вытягивают из конверта разноцветные бумажные фигурки, по цвету или форме которых они объединяются в пары или тройки, выполняют определенное задание, а затем их фигурки наклеиваются на лист ватмана так, чтобы получился красивый круговой узор; первый узор – внешний, далее располагаются второй, третий, четвертый узоры; последний узор возникает в центре круга);

- бланки для выполнения заданий третьего узора;

- фломастеры, восковые мелки, бумага формата А4;

- шейные платочки для завязывания глаз;

- несколько школьных парт со стульями.

Ведущий должен заранее исходя из количества детей подготовить заготовку для «бумажного калейдоскопа», на которую ему по едва заметным ориентирам было бы легко наклеивать фигурки.

Участники

Количество игроков – не больше 30 человек. Длительность игры около 2 часов. Участие в ней педагога-психолога обязательно. Классному руководителю желательно работать с помощником, который будет помогать ему приклеивать цветные фигурки на лист ватмана.

Сценарий игры «Калейдоскоп» приведен в приложении 5. В таблице 7 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 7

Общая схема игры «Калейдоскоп»

Этапы игры	Действия ведущих	Действия учащихся	Необходимые материалы	Время проведения
Введение в игровую ситуацию	Вводит участников в игру	Смотрят на калейдоскопы, слушают ведущего	Калейдоскопы	10 мин
Разминка	Проводит разминку (предлагает детям представить, что они – стеклышки в калейдоскопе, просит их сначала собраться вместе, затем разбежаться)	Выполняют указания ведущего		10 мин
Первый узор	Раздает детям бумажные кружки, просит каждого	Рисуют узор внутри бумажных кружков	Чистые бумажные кружки	15 мин

	участника создать свой узор внутри кружка. Помощник приклеивает кружки на лист ватмана	кружков	диаметром 7-8 см, фломастеры, мелки, чистый лист ватмана	
Второй узор	Предлагает детям разбиться на пары (по цвету бумажных рыбок). Просит детей в каждой паре найти признаки, которые объединяют их друг с другом. Помощник приклеивает рыбок на лист ватмана.	Разбиваются на пары, находят объединяющие признаки	Разноцветные бумажные рыбки	15-20 мин
Третий узор	Предлагает разбиться на пары (по цвету бумажных ромбиков). Дает задание парам. Помощник приклеивает ромбики на лист ватмана	Разбиваются на пары, выполняют задания	Разноцветные бумажные ромбики, конструктор «лего», повязка для глаз, чистые листы формата А4, листы с нарисованными фигурками	20 мин
Четвертый узор	Предлагает детям разбиться на «тройки» (по цвету бумажных лепестков) и найти темы, на которые им интересно общаться друг с другом. Просит представителей «троек» по очереди подбегать к нему и показывать свою тему, и так до тех пор, пока не закончатся темы. Далее предлагает детям в каждой «тройке» создать узор из самих себя. Помощник приклеивает лепестки на ватман (чтобы получилась трилистники). Ведущий обращает внимание на новый узор	Разбиваются на «тройки», выполняют указания ведущего	Бумажные лепестки	15 мин
Пятый узор	Раздает детям бумажные цветы, просит написать на них свои имена. Предлагает	Пишут свои имена на бумажных цветах.	Бумажные цветы	15-20 мин

	назвать по именам те «цветы», которые растут на этой поляне с первого класса (затем со второго, с третьего). Просит тех, чьи имена называют, подходить к бумажному калейдоскопу. Пока помощник приклеивает их цветы на лист ватмана, предлагает остальным называть те качества, которые эти «дети-цветы» украшают общую «поляну»	Выполняют указания ведущего		
Обсуждение игры	Проводит обсуждение игры. Передает детям калейдоскоп	Участвуют в обсуждении	Свеча	15-20 мин

Психологическая игра «Особенная страна»

Игра разработана для учеников 3-4 классов.

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности внутригрупповых отношений и межличностного взаимодействия;
- умение планировать свои действия исходя из поставленной целей и системы ценностей;
- умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку.

Возможности игры

Данная игра представляет собой вариант тренинговой работы с детьми 9-10 лет по развитию навыков общения и сотрудничества.

Эта игра позволяет детям создать свою особенную страну, которую предстоит мысленно увидеть, реально обустроить и приспособить для себя лично и всей группы в целом. Страна окажется такой, какой ее создадут дети. Нормы и правила взаимоотношений в новом необычном сообществе тоже зависят только от тех, кто будет в этой стране жить.

Время игры – 2 часа 30 минут.

Необходимые материалы и оборудование

Игра проводится в большом свободном помещении, желательно – с ковровым покрытием, на котором можно сидеть и даже лежать.

Необходимые материалы:

- бумага по формату визитки;
- фломастеры;
- прищепки;
- доска (или ватман);

- мел;
- карточки с описанием объектов для скульптур;

Участники

Игра разработана для учащихся 3-4 классов. Оптимальное количество участников 20-25 человек. Необходимы один ведущий и один помощник ведущего. Ведущим должен быть классный руководитель, а помощником может быть психолог, работающий с детьми.

Сценарий игры «Особенная страна» приведен в приложении 6. В таблице 8 представлена общая схема проведения игры

Таблица 8

Общая схема игры «Особенная страна»

Этапы игры	Действия ведущего	Действия учащихся	Необходимые материалы	Время проведения
Введение в игру	Ведущий предлагает открыть новую страну, в которой поселятся все участники. Напоминает правила общения	Дети внимательно слушают ведущего		10 мин
Создание Особенной страны	Предлагает участникам придумать название страны	Участникам предлагается придумать название стране. Работа идёт по схеме: <ul style="list-style-type: none"> • выдвижение идей; • отбор вариантов; • утверждение вариантов 	Доска или лист бумаги, на котором будут фиксироваться предложения детей	5 мин 10 мин 5 мин
Упражнение «Карлсон сказал»	Проводит упражнение для снятия утомления	Выполняют инструкцию ведущего		5 мин
Создание своего имени	Ведущий предлагает детям придумать себе имена для Особенной страны	Придумывают себе имена для Особенной страны	Бумага по формату визитки, фломастеры и прищепочки для прикрепления визиток	10 мин
«Представление имени»	Ведущий просит детей поочередно, выходя в центр круга, представить свои имена, сопровождая каким-	Дети и взрослые становятся в круг и по очереди представляют свои имена, сопровождающие		5-7 мин

	то жестом или движением, и объяснить почему выбрали это имя (по желанию)	жестом или движением. Остальные повторяют этот жест или движение		
Создание Конституции страны	Ведущий говорит, что в каждой стране есть своя Конституция – правила страны. Два из них дети уже обсудили и приняли. Необходимо придумать еще не менее восьми. Затем предлагает детям разделиться на 2 подгруппы для обсуждения правил и записать их на доске	Дети делятся на две подгруппы для обсуждения правил. Затем записывают правила на доске	Доска, мел (или ватман и фломастеры)	30 мин
Упражнение «Корабль»	Ведущий сообщает, что жители всей страны приглашаются в путешествие на корабле. Ведущий предлагает подумать и сказать, какой предмет они хотят погрузить на корабль. И обязательно объяснить, зачем его надо взять с собой, и как можно его использовать. Все ответы фиксируются на доске.	Участники должны подумать и сказать, какой предмет они хотят погрузить на корабль. И обязательно объяснить, зачем его надо взять с собой, и как можно его использовать.	Доска, мел.	10 мин
Упражнение «Скульптуры»	Ведущий говорит, что в стране, в которой поселились все участники, обязательно есть всевозможные памятники и скульптуры. Затем предлагается самим попробовать создать скульптуры для города. Раздает скульпторам	Для выполнения задания приглашаются скульпторы (5-6 человек). Скульпторы выбирают себе «материал» из участников группы. Оставшиеся участники – наблюдатели и	Карточки с описанием объектов для скульптур. Описание должно содержать состояние персонажа скульптуры, например, «лев готовится к прыжку»,	40 мин

	карточки с описанием того, что нужно слепить	эксперты.	«задумчивый жираф» и т.п.	
Рефлексия	Ведущий просит всех участников сесть в круг и обсудить игру	Дети садятся в круг и делятся впечатлениями		15-20 мин

Психологическая игра «Неведомые миры»

Игра разработана для учеников четвертых классов

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности уважительного отношения к другому в процессе внутригруппового взаимодействия;
- умение проявлять гибкость в постановке и изменении плана действий, исходя из внешних условий и внутреннего отношения; способность регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач;
- умение постоянно соотносить себя, свою деятельность и жизненные планы с окружающим миром.

Возможности игры

Эта игра позволяет детям увидеть необходимость и важность проявления терпимости и эмпатии; понять, какие качества помогают, а какие мешают эффективному взаимодействию. Игра также дает возможность диагностики внутригрупповых отношений.

Задача игры

- развитие коммуникативных навыков;
- развитие социальной восприимчивости, воображения, доверия, способности к эмпатии;
- формирование навыков и установок, необходимые для успешного взаимодействия с представителями другой культуры, людьми, исповедующими другие взгляды, и т.п.;
- дать возможность осознать причины и следствия непонимания, возникающие в результате взаимодействия человека с представителями других культур.

Время игры – 1,5 – 2 часа.

Материалы и требования к организации игры: Для проведения игры потребуется два помещения – два класса.

Необходимые материалы:

- бумага;
- карандаши;
- фломастеры;
- лист ватмана;
- цветная бумага;
- клей;
- пластилин;
- скотч и ножницы.

Участники

Игра предназначена для детей 9-10 лет. Группа не более 30 человек, ведущий – классный руководитель, желательно участие психолога в качестве участника игры или наблюдателя.

Сценарий игры «Неведомые миры» приведен в приложении 7. В таблице 9 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 9

Общая схема игры «Неведомые миры»

Этап игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время проведения
Введение в игру	Ведущий приветствует учащихся; просит разделить на 2 команды	Участники приветствуют ведущего и друг друга; делятся на 2 команды		3-5 мин
Создание миров	Ведущий озвучивает задание; все необходимое для работы и “план” создания цивилизаций.	Участники слушают задание ведущего. Группы занимают места, удаленные друг от друга, если возможно в разных комнатах.	Бумага, карандаши, фломастеры, лист ватмана, цветная бумага, клей, пластилин, скотч, ножницы	25-30 мин
Встреча	Ведущий собирает всех в одной комнате для презентации своих миров.	Команды представляют свои миры		30-40 мин
Принятие общих законов	Ведущий предлагает составить законы для совместного проживания сначала в командах, а потом все вместе.	Участники принимают законы путем голосования		30-40 мин
Обсуждение игры	Ведущий просит всех остаться на местах и поделиться впечатлениями	Участники делятся впечатлениями		10 мин

Психологическая игра «Новый дом»

Игра разработана для учеников четвертых классов.

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности внутригруппового взаимоотношения, сотрудничества и взаимоподдержки;

- умение осознанно планировать свои действия исходя из поставленной целей и системы ценностей, проявлять гибкость в постановке и изменении плана действий, исходя из внешних условий и внутреннего отношения

- умение постоянно соотносить себя, свою деятельность и жизненные планы с окружающим миром.

Возможности игры

Игра предоставляет возможность прожить ситуацию индивидуального и группового решения различных задач и проанализировать преимущества и недостатки того или иного подхода. Для достижения цели игры учащиеся должны максимально эффективно выстраивать отношения друг с другом, рефлексировать свои действия. Сюжет игры завязан на возможном будущем человечества, когда наша родная планета Земля полностью истощит свои запасы полезных ископаемых, погрязнет в кровопролитных войнах и болезнях, а вопрос выживания встанет ребром. Исследовав не один участок безграничного космоса, люди наталкиваются на планету, которая отвечает всем требованиям для “нового дома”, где можно начать все “с начала”. Однако планету уже населяет другая цивилизация – коренные жители «Нави» – синекожие существа очень похожие на людей внешне, но не знающие что такое война, жестокость и злость, открытые к общению, со своей сложной культурой, традициями и обычаями, не совсем понятными землянам. В игре нет четких результатов, известных заранее. Группа создает уникальный сценарий своих действий.

Основная задача игры

Игра способствует закреплению навыков коллективного взаимодействия, самоанализа, рефлексии, формированию толерантности.

Время игры – 2-3 часа.

Материалы и требования к организации игры:

Игру лучше проводить вне помещения, например, в летнем лагере на улице.

Необходимые материалы:

- презентационный материал для трансляции игровой мифологии;
- карточки с характеристикой «Землян» и «Навийцев», их традиций, обычаев, устоев;
- предметы (декорации) для оформления территории поселения, палатки;
- бумага, фломастеры, краски, цветные листы бумаги;
- музыкальное сопровождение;
- средства связи (например, сотовые телефоны);
- листочки с информацией.

Участники

Игра предназначена для детей четвертых классов. Оптимальное количество участников – от 15 до 20 человек. Для проведения игры необходимы два ведущих.

Сценарий игры «Новый дом» приведен в приложении 8. В таблице 10 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 10

Общая схема игры «Новый дом»

Этап игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время проведения
Введение в игру	Двое ведущих по количеству групп (“Земляне” и “Навийцы”) распределяют роли. Описываются основные события игры. Освещается предыстория. Определение игровой территории	Дети делятся на две группы; распределяют роли; слушают ведущих	Презентационный материал для трансляции игровой мифологии, карточки с характеристикой “Землян” и “Навийцев”, их традиций, обычаев, устоев.	10-15 мин
“Обживание” планеты переселенцами	Ведущие предлагают группам определить свою территорию и организовать на ней свою жизнь. Далее ведущие предлагают участникам провести общий сбор, на котором необходимо обсудить, кто как себя чувствует в созданном мире	Участники определяют свои территории; «обживают» ее; участвуют в обсуждении	Предметы (декорации) для оформления территории поселения, палатки. Бумага, фломастеры, краски, цветные листы бумаги, музыкальное сопровождение.	30-40 мин
Встреча поселенцев и коренных жителей	Ведущие зачитывают инструкцию для выполнения задания	Участники слушают инструкции и выполняют задание	Средства связи (например, сотовые телефоны), листочки с информацией.	15–20 мин
Переговоры.	Ведущие зачитывают инструкцию для выполнения задания	Участники слушают инструкции и выполняют задание		20-25 мин
Совет	Ведущие организуют групповую дискуссию; затем ведущие собирают группы вместе и предлагает объяснить причины выбора	Дети участвуют в групповой дискуссии	Музыкальное сопровождение. Листы бумаги.	20-30 мин
Обсуждение игры	Ведущий собирает детей в круг для обсуждения игры	Участники собираются в круг и обсуждают игру		5-10 мин

Психологическая игра «Мы строим парк»

Игра разработана для учеников 4 классов

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности командной работы, взаимоподдержки и сотрудничества, формирование чувства ответственности;
- умение планировать и регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы)
- умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку.

Возможности игры

Помимо развивающего значения игра имеет значительный диагностический потенциал. Очень полезно присутствие на игре наблюдателей и педагогов - предметников, и классного руководителя.

Игра выявляет уровень развития класса как учебной группы: становится понятным характер коллективных учебных задач, к решению которых они готовы и которые им пока не по силам.

Задачи игры

- создать в детском коллективе ситуацию, требующую от каждого его члена ответственного поведения;
- научить детей ставить перед собой задачи и организованно их решать;
- сформировать у детей навыки командной работы.

Время игры – 1 час 30 мин.

Содержание игры и игровая цель

Мгновением волшебной палочки ученики класса на время переносятся в волшебный город, где многое устроено не так, как в их обычной жизни. В этом городе живут взрослые и дети, а управляют городом добрые люди, при этом учитывая мнение только взрослых обитателей. Обиженные такой «несправедливостью» дети волшебного города решаются заявить свой протест: они требуют, чтобы им тоже было предоставлено право управлять жизнью города наравне со взрослыми. Взрослые не возражают, но предлагают детям пройти испытание, доказать свою готовность и способность решать важные задачи и проблемы. Детям предлагается создать макет городского парка отдыха, в котором были бы учтены интересы всех детей города, а также соблюдались бы еще некоторые важные правила. На это им дается несколько дней и все необходимые технические средства, а также средства, сделанные детьми в процессе предварительной работы.

Когда парк будет выполнен и оценен педагогами и взрослыми жителями волшебного города (естественно, что результат будет зависеть только от качества проделанной работы), дети по велению волшебной палочки возвращаются в «реальность»

Материалы и требования к организации игры:

Для проведения игры потребуется два помещения: в одном проходит разминка, а во втором, – разворачивается основное игровое действие. В связи с

этим первым помещением может быть класс, а вторым – актовый зал с ковровым покрытием.

Необходимые материалы:

- плакат-шаблон будущего парка;
- шаблоны парковых объектов;
- технические задания;
- тексты анкет;
- цветные мелки, фломастеры, шариковые ручки;
- бумага А4;
- колокольчик;
- секундомер.

Рабочие материалы к игре — такие, как анкеты и технические задания, даны в приложении.

Участники

Количество участников не должно превышать 12-16 человек, должны присутствовать педагоги, психолог. Вести игру может один психолог при условии, что ему будут оказывать техническую помощь 1-2 педагога. Оптимальное число ведущих - 2 человека.

Сценарий игры «Мы строим парк» приведен в приложении 9. В таблице 11 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 11

Общая схема игры «Мы строим парк»

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время проведения
Погружение детей в игровую ситуацию. Постановка цели игры.	Ведущий произносит текст вступления (желательно из-за ширмы, в микрофон); перед включением света ведущие «преображаются» в фей. Ведущий четко проговаривает игровую задачу и условия ее выполнения. На стенде размещают плакат с требованиями к макету	Дети входят в помещение и молча рассаживаются на ковре. Внимательно слушают задание, задают уточняющие вопросы	Музыкальное сопровождение; костюмы «фей». Плакат с требованиями к макету	10 мин
Разработка общего плана работы над	Ведущий руководит работой детей, передает им листы	Работают индивидуально на своих бланках;	Индивидуальные бланки «Что нужно сделать	15 мин

эскизом парка.	с названиями видов работ; раздает индивидуальные бланки и карандаши. Помогает детям прикреплять на стенд листочки с конкретными видами работ в заданном порядке	обсуждают порядок работ и вырабатывают совместное решение. В случае необходимости обсуждают и отстаивают принятое ими решение	для того, чтобы создать макет парка»; полоски картона с вариантами конкретных видов работы над макетом	
Проведение опроса и обработка данных анкетирования.	Ведущий руководит работой детей, обозначает цветом выбранные зоны. Помощники раздают бланки анкет и чуть позже – по 3 кружочка каждому ребенку. Ведущий подсчитывает и объявляет число голосов, отданных за каждую зону. Ведущий и помощники обрабатывают ответы на второй вопрос анкеты и фиксируют результаты в специальном бланке	Работают с индивидуальными опросными листами. Обозначают кружками свой выбор, по желанию поясняют его	Индивидуальные опросные листы, белые картонные кружки по 3 штуки на участника; 4 листа цветного картона; бланк для обработки ответов на второй вопрос анкеты	15 мин
Разделение на рабочие группы и подготовка макета парка	Ведущий и помощники проводят жеребьевку и усаживают детей по группам на ковре, распределяют между собой группы, которые они будут консультировать, раздают им необходимый материал и помогают их работе. Ведущий дает общие инструкции и	Делятся на рабочие группы; знакомятся с текстом технического задания; распределяют внутри группы виды работ. Консультируются с группой, создающей макет общей территории. Раскрашивают и укрепляют шаблоны; обсуждают	Реквизит для жеребьевки; тексты «технического задания» для групп; заготовка общего макета и макетов отдельных территорий, шаблоны строений и объектов (5-6 на группу); фломастеры, карандаши, цветные мелки	25-30 мин

	отслеживает время	готовый макет, готовятся к презентации		
Создание общего макета	Ведущий руководит работой детей, помощники из числа взрослых помогают создавать общий макет	Каждая группа выбирает и представляет свой макет. Задают вопросы друг другу; дорабатывают, если надо, свои макеты. Изучают общий макет, обсуждают детали		15 мин
Оценка созданного проекта.	Ведущий дает общие инструкции и оглашает принятое решение	Делают свой выбор в пользу одной из парковых зон; при желании поясняют свой выбор. Взрослые участники высказывают свое мнение по поводу качества макета	4 листа цветного картона	5-7 мин
Обсуждение игры.	Ведущий в темноте, под музыку сообщает о том, что участники покидают волшебный город. Ведущий руководит групповым обсуждением и произносит заключительные слова	Молча слушают слова первого ведущего; садятся в круг для обсуждения; участвуют в обсуждении игры	Музыкальное сопровождение; свеча в подсвечнике	10-20 мин

Психологическая игра «Впереди у нас – пятый класс»

Игра разработана для учеников 3–4 классов.

Формируемые компоненты субъектной позиции младшего школьника

- формирование ценности сотрудничества, взаимопомощи и взаимоподдержки в процессе межличностного взаимодействия.
- умение осознанно планировать свои действия исходя из поставленной цели и системы ценностей, проявлять гибкость в постановке и изменении плана действий, исходя из внешних условий и внутреннего отношения; способность регулировать свою активность в процессе достижения цели и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы);

- умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку; постоянное соотнесение себя, своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром.

Возможности игры

Эта игра позволяет детям впервые серьезно задуматься и обсудить вопрос о том, что ждет их в средней школе. Ребята собираются в дорогу в пятый класс и решают, какой багаж умений и навыков, приобретенных в начальной школе, им необходимо взять с собой в среднее звено. Проходя через испытания, дети присваивают себе лично и всему классу качества, которые пригодятся им в следующем году. В ходе игры дети составляют карту своего класса и определяют его символ.

Задачи игры

- умения выстраивать отношения со сверстниками.
- создание ситуаций, требующих сотрудничества, взаимопомощи и взаимоподдержки.
- прояснение ожиданий и тревог, связанных с переходом в среднюю школу.

Эта игра состоит из двух частей. Время, необходимое для проведения первой части – 2 часа, второй – 40–45 минут.

Содержание игры и игровая цель

Эта игра позволяет детям впервые серьезно задуматься и обсудить вопрос о том, что ждет их в средней школе. Ребята собираются в дорогу в пятый класс и решают, какой багаж умений и навыков, приобретенных в начальной школе, им необходимо взять с собой в среднее звено. Проходя через испытания, дети присваивают себе лично и всему классу качества, которые пригодятся им в следующем году. В ходе игры дети составляют карту своего класса и определяют его символ.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• заготовка карты класса в виде листа ватмана, на котором написано название игры и размечено место для символа класса, может быть частично нарисован символ;

- чистый лист ватмана;
- заготовки цветных паззлов, на которых написаны различные качества;
- два чистых цветных паззла;
- карточки с парными названиями животных;
- два платка или повязки для глаз;
- карточки с напечатанными фразами;
- набор карточек с буквами;
- стенд;
- большие стулья (по количеству участников) и 10 маленьких;
- карточки с загадками;
- листы формата А4 (по количеству участников);
- цветные карандаши и фломастеры;

- музыкальное сопровождение.

Участники

Игра предназначена для детей 9-10 лет. Оптимальное количество участников – 10–15 человек. Необходимы один ведущий и 2–3 помощника (психологи и педагоги, работающие с детьми).

Сценарий игры «Впереди у нас – пятый класс» приведен в приложении 10. В таблицах 12 и 13 представлена общая схема проведения игры.

Таблица 12

Общая схема игры «Впереди у нас – пятый класс» (первая часть)

Этапы игры	Действия ведущих	Действия учащихся	Необходимые материалы	Время проведения
Погружение в игровую ситуацию	Ведущий приводит детей в зал и погружает в игровую ситуацию	Участники сидят на стульях, поставленных полукругом. Включаются в игру, отвечают на вопросы ведущего	Стулья, стенд, карта класса	5 мин
Игра-разминка «Зоопарк»	Ведущий сообщает правила игры-разминки «Зоопарк». Раздает карточки к игре	Участники сидят на стульях и слушают задание, затем получают карточки и играют в центре зала	Стулья, карточки с названиями животных	7 мин
Первое испытание: игра «Машинки»	Ведущий рассказывает о первом испытании под названием «Машинки». Проводит жеребьевку, а в это время помощники расставляют стулья в хаотичном порядке в центре зала. Ведущий вызывает две первые пары и просит занять места в зале. Завязывает глаза детям, которые будут выполнять роль «машинки». Ведущий проводит итоги	Участники сидят на стульях и слушают правила игры-испытания, затем разбиваются на пары. Каждая пара выбирает одного человека для жеребьевки. Дети подходят к ведущему и по очереди тянут жребий. Первые две пары выходят в центр зала и занимают исходные позиции по инструкции ведущего, остаются сидеть на стульях. Участники сидят и думают, какое качество им помогло. Затем дети выбирают	Парные карточки с цветами, жребии с цифрами «1» и «2», 10 маленьких стульев, две повязки для глаз. Пазл с надписью «взаимопонимание»	13 мин

	игры, сообщает, кто оказался лучшим. Затем выясняет у детей, какое качество им помогло в этой игре, вручает этим детям пазл с надписью «взаимопонимание»	хранителя пазла.		
Второе испытание: игра «Покажи фразу»	Ведущий рассказывает об игре-испытании «Покажи фигуру». Просит трех выбранных игроков выйти в центр зала и выдает каждому из них по три карточки с напечатанными фразами. Ведущий подводит итоги игры, выясняет у детей, какое качество им помогло в этой игре. Вручает детям пазл	Участники слушают условия испытания, затем обсуждают в течение нескольких минут, кто будет ведущим, и сообщают свое решение. Ведущие получают карточки и по очереди «показывают» фразы, остальные пытаются понять, что именно им показали. Решают, какое качество им помогло, и выбирают хранителя пазла	Набор карточек с напечатанными фразами, пазл с надписью «смекалка»	10 мин
Третье испытание: игра «Переправа»	Ведущий рассказывает об игре-испытании «Переправа». Ведущий предлагает участникам выстроиться в одну шеренгу с правой стороны зала и включает веселую музыку. Ведущий подводит итоги игры. Затем выясняет у детей, какое качество им помогло в этой игре. Вручает детям пазл	Участники слушают задание, затем встают и в течение 1 минуты обсуждают способы переправы. Выстраиваются в шеренгу и, когда начинает звучать музыка, двигаются в противоположную сторону зала. Решают какое качество им помогло, и выбирают хранителя пазла	Веселая музыка. Пазл с надписями «дружба» и «оригинальность»	8 мин

Четвертое испытание: игра «Вопрос-ответ»	Ведущий рассказывает о следующем испытании «Вопрос-ответ». Зачитывает загадки, затем просит детей сказать, сколько они сумели набрать баллов. Ведущий подводит итоги игры. Затем выясняет у детей, какое качество помогло им в этой игре, вручает детям очередной пазл.	Участники слушают задание и стараются отгадать загадки. Затем сообщают сколько баллов они набрали. Участники решают, какое качество помогло им, затем дети выбирают хранителя пазла.	Набор карточек с загадками. Пазл с надписью «находчивость»	8 мин
Заполнение оставшихся пазлов	Ведущий сообщает, что нужно заполнить два пустых пазла. Ведущий пишет на пустых пазлах название качеств: «старательность» и «любопытность» и переходит к этапу, где дети должны из всех пазлов сложить символ класса	Участники получают пазлы, встают с мест и обсуждают задание. Дети правильно называют качества	Два пустых пазла, ручка	7 мин
Пятое испытание: игра «Расшифруй»	Если дети правильно назвали качество «старательность», ведущий предлагает им пройти через еще одну игру-испытание «Расшифруй». В центре зала кладет карточки с буквами. Подводит итог и заполняет оставшийся пазл	Дети правильно назвали качество «старательность» и выбирают очередного хранителя пазла. Слушают задание. В течение 2-3 минут пытаются его выполнить	Карточки с буквами, пазлы с надписями «старательность», «любопытность»	8 мин

Шестое испытание: игра «Мяч»	Если дети правильно назвали качество «любопытность», ведущий предлагает детям испытание «Мяч». Подводит итог и заполняет оставшийся пазл	Дети правильно называют качество «любопытность» и выбирают очередного хранителя. Встают в круг, слушают задание, затем выполняют	Мяч	7 мин
Символ класса	Ведущий просит детей собрать из пазлов символ класса	Дети в центре зала собирают из пазлов символ, а затем сообщают, что получилось	Заполненные пазлы, спокойная музыка	2 мин
Карта класса	Ведущий предлагает оформить карту класса	Участники оформляют карту класса	Пазлы, фломастеры, клей, спокойная музыка	5 мин
Обсуждение игры	Ведущий просит всех участников сесть в круг и обсудить игру	Дети садятся в круг и делятся впечатлениями		5 мин

Таблица 13

Общая схема игры «Впереди у нас – пятый класс» (вторая часть)

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время проведения
Разминка	Ведущий просит вспомнить первую часть игры	Участники сидят в кругу и рассказывают о том, что им запомнилось в предыдущей части игры	Карта класса	5 мин
Введение в игровую ситуацию	Ведущий включает расслабляющую музыку и просит всех занять удобные места. Зачитывает соответствующий текст. Ведущий предлагает поделиться впечатлениями	Участники с закрытыми глазами сидят или лежат, пытаясь представить себя в пятом классе. Затем садятся в круг и делятся своими впечатлениями	Расслабляющая музыка	6 мин
Рисунки: «Я в настоящем», «Я в будущем»	Ведущий раздает листы бумаги и цветные	Участники сидят и рисуют. Затем садятся в круг,	Листы бумаги (по количеству участников),	14 мин

будущем»	карандаши, просит нарисовать рисунки на тему «Я в настоящем» и «Я в будущем», а также написать о том, какими дети видят себя в пятом классе, включают спокойную музыку. Просит детей сесть в круг, положить в центр рисунки и осудить их, что за изменения с ними произойдут	кладут в центр рисунки, рассматривают и рассказывают, что на них изображено	наборы цветных карандашей, спокойная музыка	
Карта класса	Ведущий предлагает оформить вторую часть карты класса	Участники, при помощи взрослых, приклеивают на чистый ватман свои рисунки	Чистый ватман, клей	3 мин
Обсуждение игры	Ведущий просит всех сесть в круг и обсудить вторую часть игры	Участники садятся в круг и обсуждают игру		4 мин

Список литературы

1. Азарова, Т. В. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками [Текст] / Т.В. Азарова [и др.] под ред.М. Р. Битяновой. – СПб.: Питер, 2012. – 304с.
2. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте [Текст] / Л. И. Божович. - СПб.: Питер, 2009. – 400с.
3. Букатов, В.М. Психологические игры [Текст] / В.М. Букатов, А.П. Ершова. – М.: Флинта, 2010. – 344 с.
4. Букатов, В.М. Секреты психологических игр [Текст] / В.М. Букатова - М.: Речь, 2010. - 208 с.
5. Волков, Б.С. Большие психологические игры [Текст] / Б.С. Волков. - М.: Просвещение, 2010. – 416 с.
6. Смирнова Е.О. Лучшие психологические игры [Текст]/ Е.О. Смирнова. - М.: Эксмо, 2010. – 148 с.
7. Хуторской, А.В. Системно-деятельностный подход в обучении [Текст]/ А.В. Хуторской. — М.: Институт образования человека, 2012. — 163с.
8. Хёйзинг, Й. Человек играющий [Текст] / Й. Хёйзинг. - СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
9. Локалова, Н.П. Психологическая основа компетентностного подхода как новой парадигмы современного школьного образования. [Электронный ресурс] // Вестник практической психологии образования. №1, 2006. С. 97–109. / Н. П. Локалова. - Режим доступа: <http://psyjournals.ru/authors/33452.shtml>, свободный. – Загл. с экрана
10. Слободчиков, В.И. О соотношении категорий «субъект» и «личность» в контексте психологической антропологии. [Электронный ресурс] // Развитие личности; №2, 2005 г. - Режим доступа: <http://rl-online.ru/articles/2-05/326.html>, свободный. – Загл. с экрана.
11. Хуторской, А.В. Миссия ученика: о выращивании ценностей и смыслов в обучении. [Электронный ресурс] // Интернет-журнал «Эйдос», 2014. – №1. / А.В. Хуторской. – Режим доступа: <http://eidos.ru/journal/2014/1-01.htm>, свободный. – Загл. с экрана.

Сценарий психологической игры «Волшебная поляна»

Ведущий заходит в класс и предлагает детям немного поиграть. Проводится тематическая игра-разминка: «Угадай животное».

Ведущий. *Здравствуйте, ребята. Рад вас видеть. Давайте поиграем в игру «Угадай животное». Нам нужно выбрать водящего, которому предстоит угадывать, каких животных вы изображаете. Все должны представлять разных животных. Как вы думаете, что для этого необходимо сделать?*

Дети высказывают свои предположения. Ведущий должен подвести детей к выводу, что надо договориться друг с другом о том, кто какое животное будет изображать.

Ведущий. *Водящий будет выходить из класса, а вы в это время должны договориться, кто какое животное изображает.*

Ведущий в начале игры помогает детям договориться, а затем участники пытаются делать это самостоятельно. Хорошо, если все желающие побывают в роли водящего.

Ведущий. *Вы очень хорошо справились с заданием, сумели изобразить разных животных. Как вы думаете, животным нравится жить в лесу? Почему?*

Дети по очереди высказывают свое мнение.

Ведущий. *Давайте представим, что сегодня у нас появилась возможность попасть в волшебный лес и пожить в нем. Но, чтобы оказаться в лесу, нам надо проделать путь, на котором будут встречаться различные препятствия, и их нужно суметь преодолеть. Вы готовы? Тогда в путь. Встаньте все в колонну по одному за таким-то.*

Называется имя ребенка. Желательно, чтобы он был бойким и сообразительным.

Ведущий. *Сейчас вы змейкой пойдете по воображаемой тропинке. По дороге вам будут встречаться различные препятствия, которые я буду называть. Задача водящего решить, как это препятствие можно преодолеть, сказать нам об этом и показать, как он станет это делать. Вы должны точно повторять его движения, преодолевая препятствие. По моему хлопку все останавливаются, водящий становится в хвост змейки и водящим становится тот, кто оказался первым в колонне.*

В ходе этой игры дети передвигаются из класса во второе игровое помещение – зал или тренинговый кабинет. Если класс небольшой и все дети могут побывать в роли водящего, количество препятствий должно соответствовать числу участников игры. Во время игры можно использовать музыкальное сопровождение. Хорошо если музыка подобрана в соответствии с преодолеваемым детьми препятствием. Этот игровой этап заканчивается, когда дети входят в зал.

Ведущий. *Наконец-то мы с вами попали в лес и оказались около волшебной поляны. Давайте присядем и немного отдохнем. Устройтесь поудобнее, закройте глаза и попытайтесь представить, как может выглядеть волшебная поляна. Ее со всех сторон окружает лес или с одной стороны она плавно переходит в поле... (Пауза.) Какой именно лес растет около полянки? (Пауза.) Большая ли ваша поляна, что есть на ней? (Пауза.) Посмотрите, что за цветы там растут, есть ли холмики, отдельные кусты... Может быть, на ней есть съедобные ягоды? (Пауза.)*

Чтобы детям было легче представлять поляну, можно включить спокойную музыку из серии «Звуки природы».

Ведущий. *Я медленно считаю до пяти, на счет «пять» все открывают глаза и рассказывают, какую вы сумели увидеть поляну.*

Дети (по желанию) рассказывают о том, что им удалось представить.

Ведущий. *Каждый из вас сумел увидеть свою волшебную поляну, чем-то ваши поляны похожи, но чем-то и отличаются. А сейчас давайте попробуем все вместе нарисовать на листах бумаги нашу поляну. Постарайтесь, чтобы все могли принять*

участие в процессе. Попробуйте договориться друг с другом, кто что будет рисовать и в каком кусочке листа. Дайте возможность каждому нарисовать на поляне то, что он хочет.

Дети рисуют на одном большом листе. В это время звучит спокойная музыка. Желательно, чтобы использовалось то музыкальное сопровождение, которое помогало детям представлять поляну. Ведущий может помогать некоторым детям договориться, если возникает такая необходимость. При выполнении данного задания можно увидеть, каким образом взаимодействуют дети, кто испытывает проблемы в выборе места для рисунка, не знает, что рисовать, четко обозначает границы в рисунке и не позволяет другим нарушать их.

Ведущий. Заканчиваем рисовать. Можно пройтись и посмотреть, какая получилась поляна. Если кому-то что-то непонятно, можно задать вопросы тому, кто это нарисовал.

Детям дается несколько минут для того, чтобы внимательно рассмотреть рисунок и задать друг другу вопросы.

Ведущий. Посмотрите еще раз, у нас получилась красивая и необычная поляна. Вот на такой прекрасной поляне мы можем сегодня пожить. Как вы думаете, что нам в первую очередь понадобится для жизни на поляне?

Дети высказывают свои предположения. Задача ведущего, если дети не догадаются, привести их к выводу, что нужны дома.

Ведущий. Правильно, для того чтобы жить на поляне, нам понадобятся дома. Сейчас вам предстоит их построить. Все вы, наверное, знаете, что у каждого дома есть основа, или, как говорят строители, – фундамент. Вам предстоит заложить фундамент своих домов. Для этого вы получите простыню и выберете то место на поляне, где вам хочется строить дом. На выбранном месте надо расстелить простыню.

Дети по очереди подходят к ведущим, получают простыни, свободно передвигаясь по залу, ищут себе место для строительства дома. Ведущему важно пронаблюдать, как дети решают расположить свои дома на поляне, чьи дома окажутся по соседству, а кто поселится один.

Ведущий. Вижу, что все нашли место для своего дома и успели заложить фундамент. А теперь я прошу зайти в свои дома, устроиться в них поудобнее, закрыть глаза и представить, что вы находитесь в собственном доме. (Пауза.) Постарайтесь прислушаться к себе и понять, хорошо ли вы себя чувствуете? (Пауза.) Теперь подумайте и представьте, как можно ваш дом украсить, благоустроить? Медленно откройте глаза, сейчас, когда зазвучит музыка, вы подойдите к столу. На столе лежат разные предметы. Вам надо выбрать только те, которые необходимы для благоустройства вашего дома. Времени вам дается немного, как только прозвонит колокольчик, все прекращают украшать дома и занимают место внутри.

Во время выполнения задания звучит спокойная музыка. Ведущий помогает детям распределить между собой предметы, и через 10–15 минут звонит в колокольчик.

Ведущий. Прошу всех зайти в свои дома. Наступила ночь. Все ложатся спать. Потянули сначала ручки, а потом ножки. Закрыли глазки, устроились удобно в кроватках. А теперь пытаемся представить, как изменилась наша полянка с наступлением ночи. (Пауза.) Вокруг тишина. (Пауза.) Но вот вылетела сова на ночную охоту. Где-то в траве зашуршал ежик. (Пауза.) Яркая луна осветила поляну, стала видна вся ночная жизнь. (Пауза.) Но вот появился первый лучик солнца, и поляна постепенно наполняется светом. Все вокруг проснулось. (Пауза.) Мы с вами тоже проснулись. Открыли медленно глазки, потянулись. (Пауза.) Наступило утро.

Во время этого упражнения звучит спокойная, тихая музыка. Ведущий произносит текст медленно, спокойно, чтобы дети могли расслабиться и отдохнуть. После последнего предложения начинает звучать веселая музыка.

Ведущий. Все проснулись и встали. А теперь вы можете пожить один день на поляне так, как вам хочется. Помните лишь о том, что, когда прозвонит колокольчик, вы должны будете вернуться в свои дома.

Этот текст ведущий может говорить на фоне веселой музыки. На данном этапе игры дети самостоятельно выстраивают свою жизнь на поляне. Ведущий и ассистент наблюдают за ребятами, отслеживая, как дети проживают день на поляне:

- каждый сам по себе;
- общаются (на поляне или в домах);
- кто из детей с кем взаимодействует;
- каков характер взаимодействия.

Продолжительность этого этапа может быть различной в зависимости от особенностей детей – от 25 до 50 минут. Ведущий звонит в колокольчик, веселая музыка прекращается. Начинает звучать спокойная музыка.

Ведущий. *Все зашли в свой дом. Наступила ночь. Все ложатся спать. Потянули сначала ручки, а потом ножки. Закрыли глазки, устроились удобно в кроватках. А теперь пытаемся вспомнить, как вам жилось на полянке? (Пауза.) Что понравилось? (Пауза.) Чего не хватало? (Пауза.) Наступило утро. Все проснулись. Расскажите, как вам жилось на лесной поляне? Все ли было хорошо?*

Последний этап игры можно проводить по-разному: обсуждение может проходить, когда дети находятся каждый в своем доме или же взрослые и дети садятся в круг. Ведущий должен сам выбрать наиболее подходящий для данного класса вариант. В ходе обсуждения дети и взрослые делятся своими впечатлениями об игре. Рассказывают о том, что им особенно понравилось и запомнилось и чего, по их мнению, не хватало.

Сценарий психологической игры «Заколдованное сердце»

Ведущий заходит в класс в начале урока.

Ведущий. *Здравствуйте, ребята. Какой урок должен начаться у вас?*

Дети говорят, какой урок стоит по расписанию.

Ведущий. *А где же ваш учитель?*

Дети ни о чем не подозревают и начинают рассказывать, где они видели последний раз своего учителя. Внезапно, в класс заходит другой психолог-помощник.

Помощник. *Здравствуйте, а в какой я попал класс? (Дети называют свой класс). Меня попросили вашему классу передать срочное письмо.*

Ведущий. *Давайте прочитаем полученное письмо.*

Ребята сами решают, кто будет читать послание вслух.

Несколько раз дети зачитывают следующее письмо: «Ваш учитель заколдован. Чтобы его расколдовать, надо отправиться в Волшебную страну и пройти через суровые испытания. Если сумеете преодолеть их, то учитель сможет вернуться к вам целым и невредимым. Обитатели Волшебной страны будут вашими помощниками».

Ведущий пытается понять, готовы ли ребята к дальнейшему погружению в игру.

Ведущий. *Что будем делать?*

Чаще всего дети дают достаточно быстрый и единогласный ответ, что они готовы отправиться в Волшебную страну, для того чтобы расколдовать и вернуть своего учителя. Такое быстрое и однозначное решение может свидетельствовать о том, что ребята ценят и любят своего преподавателя.

Ведущий. *Хорошо, сейчас мы отправимся с вами в Волшебную страну, потому что в нее можно попасть только раз в тысячу лет. А сегодня именно тот день, когда это можно сделать и попытаться спасти вашего учителя. С нами в путь отправятся наши помощники (представляет их). Они будут нам помогать преодолевать разные препятствия. В Волшебную страну мы можем попасть, перемещаясь по волшебным простыням следующим образом: сначала все должны встать на одну волшебную простыню, затем наши помощники подадут вторую, и вы должны ее положить вперед, по направлению к Волшебной стране (помещение актового зала), и перебраться на нее так, чтобы все уместились и никто не сошел ни с одной простыни. Так мы будем продвигаться до тех пор, пока не дойдем до Волшебной страны. Необходимо помнить, что нельзя никому ступать на пол. Если кто-нибудь из вас нарушает это условие, то мы возвращаемся обратно к классу и начинаем путь заново.*

При выполнении этого задания ведущим важно наблюдать за тем, как дети выполняют поставленную перед ними задачу, как распределили между собой роли: кто подает простыни, кто стелет на пол, расправляет, чтобы все могли поместиться, кто контролирует процесс, осуществляет своевременную помощь детям из класса.

Преодолев немалое расстояние от классной комнаты до актового зала (где по условиям нашей игры и находится Волшебная страна), ребята вместе с ведущим входят в актовый зал, в конце которого сидит на стуле учитель класса.

Ведущий. *Посмотрите внимательно, кто это находится в зале?*

Класс отвечает, что это их учитель. Обычно ребята пытаются приблизиться к своему учителю и поговорить с ним, но он ведет себя как-то странно, ни на кого не реагирует, никого не узнает. В этот момент ведущий останавливает детей и просит сесть на стулья, стоящие вдоль стены зала.

Ведущий. *Да, это ваш учитель, и он заколдован Снежной королевой. А вы знаете, как заколдовывает людей Снежная королева?*

Ученики рассказывают, что у тех людей, которых заколдовала королева, сердце становилось ледяным.

Ведущий. *А теперь посмотрите, какое сердце стало у вашего учителя.*

Ведущий показывает рисунок, на котором изображено белое ледяное сердце – это изображение прикреплено на стенде.

Ведущий. *Как вы думаете, что означает выражение «ледяное сердце»?*

Дети объясняют. Большинство ответов сводится к тому, что человек с ледяным сердцем не умеет общаться с другими людьми, он их просто не понимает. Такие люди ничего не чувствуют, они ко всему относятся равнодушно.

Ведущий. *Попробуйте изобразить людей с ледяным сердцем.*

Ребята пробуют изобразить таких людей.

Ведущий. *Сейчас никто не может подойти к учителю, а если и кто-то попытается это сделать и пересечет определенную границу (показывает границу), то сразу же его собственное сердце станет ледяным. Растопить сердце учителя можно, преодолевая разные препятствия. По мере выполнения заданий сердце постепенно будет оттаивать и приобретать свой истинный цвет.*

Дети выполняют задания.

Ведущий. *Скажите, пожалуйста, какое сейчас время года? {Дети отвечают: «Зима».) В это время года все дети любят играть в разные зимние игры. Вашему классу сейчас предстоит изобразить живую картину под названием «Зимние забавы». Чтобы выполнить это задание, нужно сначала разбиться на пары.*

Дети распределяются по парам, во время этого процесса можно увидеть, кто из детей пользуется большим авторитетом среди одноклассников, кто меньшим, а у кого существуют серьезные проблемы в отношениях с классом.

Ведущий. *Сейчас парам необходимо обсудить, какую из зимних игр они будут показывать. Затем нужно провести совместное обсуждение между всеми парами, что они будут изображать на картине. Все пары должны представить разные забавы. Нужно постараться сделать так, чтобы ваш учитель мог быстро понять, что вы изображаете.*

При выполнении этого задания важно наблюдать за тем, как проходит совместное обсуждение, удастся ли детям договориться друг с другом, кто из ребят занимает какую позицию при обсуждении: кто руководит процессом, кто конфликтует, кто разрешает конфликты и т. д.

Ведущий. *Вы готовы изобразить картину?*

Ребята дают положительный ответ.

Звучит зимняя мелодия, и пары изображают живую картину, а учитель внимательно смотрит, старается понять, какие зимние забавы показывает каждая из пар. Во время этого задания можно понять, насколько дети пластичны, умеют ли точно подобрать выразительные движения. После того как учитель угадывает все игры, ведущий подводит небольшой итог. Помощник прикрепляет к белому сердцу первый красный кусочек.

Ведущий. *Вы сумели справиться с первым испытанием, посмотрите, что произошло с сердцем вашего учителя?*

Дети смотрят на сердце, на котором появился кусочек красного цвета.

Ведущий. *Сердце начало понемногу оттаивать.*

А теперь нужно пройти через следующее испытание. Вам предлагается 12 карточек с разными по сложности заданиями. В карточке № 1 – самое легкое задание, а в карточке № 12 – самое сложное. Каждому из вас надо решить для себя, какая карточка вам по силам, а затем договориться друг с другом, кто какую возьмет. За каждую правильно выполненную карточку класс получает по одному баллу. Ваша задача – постараться набрать как можно больше баллов. Во время выполнения задания можно 3 раза обратиться за помощью к воспитателю, а кто будет просить помощи, решать вам.

Ребята приступают к распределению карточек. Карточки заготавливаются по количеству участников. Во всех карточках предложены задания одинаковой степени сложности; во время этого этапа можно диагностировать уровень притязаний у детей.

Когда карточки распределены между детьми, ребята по очереди подходят к помощникам и называют номер карточки, с которой они собираются работать. Затем ведущий дает сигнал к началу игры. Сигналом служит спокойная музыка, которая позволяет настроить класс на работу и стимулирует умственную деятельность детей. Когда задание выполнено, дети отдают карточку на проверку ведущему или его помощникам.

В ходе этой игры бывает, что некоторые дети, несмотря на то что им во время общего обсуждения была выдана определенная карточка, называют номер другой карточки. В таких ситуациях важно посмотреть на реакцию класса и тех детей, чьи карточки взяты. Здесь проявляются особенности отношений между детьми: терпимы ли друг к другу, умеют ли прощать проступки другого и находить правильные способы решения различных проблем.

По сигналу ведущего (выключает музыку) все ребята сдают карточки. В то время, пока помощники проверяют выполненные задания и подсчитывают набранное количество баллов, ведущий разбирает с детьми упражнения, которые оказались непонятными.

В карточках можно написать разные загадки, взятые в сборнике «1000 загадок».

Ведущий сообщает классу, какое количество баллов они сумели набрать. Если дети набрали половину баллов от количества учащихся, значит, выполнили поставленную перед ними задачу. Если баллов недостаточно, детям предлагают три дополнительные сложные загадки, которые нужно постараться отгадать.

По завершении этого испытания помощник прикрепляет еще одну красную часть сердца.

Ведущий. *Что меняется в человеке, когда его сердце немного начинает оттаивать?*

Ребята говорят, что этот человек начинает видеть вокруг себя красивые вещи, обращать внимание на других людей и их отношение к нему, испытывает какие-то чувства.

Ведущий. *Следующее испытание называется «Противоположные слова». Все вы, наверное, знаете, что в русском языке есть слова-антонимы, т. е. слова, противоположные по смыслу. Сейчас вам будет предложен список слов, к которым вам надо будет подобрать и записать слова-антонимы. На выполнение этого задания дается всего 5 минут.*

Ребятам предлагается лист, на котором в столбик написаны слова, обозначающие разные чувства и особенности людей (см. Приложение 2, материалы к заданиям). Дети начинают выполнять предложенное задание. При выполнении этого задания взрослым интересно понаблюдать за тем, кто из ребят возьмет инициативу в свои руки: будет зачитывать слова, вести обсуждение, записывать ответы. Важно также обратить внимание на поведение других детей.

Ведущий. *Время ваше, отведенное на выполнение задания, истекло. Сейчас предстоит проверить, как класс сумел справиться с этим испытанием. Я буду читать слово, которое написано на листе, а вы должны дружно называть его антоним.*

Класс произносит противоположные слова. В конце этого задания помощник прикрепляет еще одну красную половинку сердца.

Ведущий. *Посмотрите на сердце вашего учителя, оно практически стало красным. А теперь обратите внимание, какие изменения произошли с вашим учителем.*

Дети говорят, что учитель стал обращать на них внимание.

Ведущий. *Сейчас каждый из вас получит часть картинки, к которой необходимо найти ее вторую половину. Для этого надо пройти среди своих одноклассников и посмотреть на их картинки, а затем встать рядом с тем из ребят, у кого находится недостающая часть вашего рисунка.*

Ребята получают половинки открыток и начинают ходить и внимательно смотреть на картинки своих одноклассников. Те, кто находит части от своих картинок, образуют пары.

Во время этой игры могут образовываться очень интересные, неожиданные пары. Так, например, во время нашей одной игры в пару пришлось объединиться двум девочкам,

которые испытывали чувство ненависти друг к другу. Созданная ситуация заставляет многих детей временно изменить свое отношение к некоторым из своих одноклассников, проявить терпение, сдержанность в общении.

Ведущий. *А теперь прошу пары по очереди прочитать вслух задание, написанное на обратной стороне общей карточки.*

В это время помощники раздают необходимые предметы.

На этом игровом этапе всем парам достаются разные задания: пронести без помощи рук мяч; передвигаться по залу, перепрыгивая через скакалки и т. д.

Во время выполнения данного этапа важно обратить внимание на особенности поведения класса: болеют ли дети друг за друга, насколько ребята включены в данную ситуацию, насколько детям в парах удастся справиться с предложенными заданиями. В конце игры помощник прикрепляет предпоследнюю красную часть сердца, и ребята видят, что сердце учителя стало практически красным и что им осталось преодолеть последнее испытание.

Ведущий. *Вы правильно поняли, что вам осталось справиться с последним испытанием. Чтобы сердце учителя до конца оттаяло, надо расшифровать волшебное заклинание. Сейчас каждый из вас получит шифровку, в которой зашифровано одно или несколько слов. (Помощник раздает детям карточки с шифровками и простые карандаши.) Класс сумеет разгадать волшебное заклинание, если каждый из вас правильно расшифрует свои слова. Посмотрите в карточки, слова в них зашифрованы при помощи цифр, вверху листа находится ключ к шифру. Для того чтобы вы могли правильно выполнить задание, нужно сначала писать под каждой цифрой зашифрованного слова буквы, пользуясь ключом к шифру, таким образом вы сможете понять, какие слова написаны на карточке. На выполнение дается 5 минут.*

Класс приступает к работе, все находят себе удобное и укромное место в зале, так, чтобы никто никому не мешал. Если кто-то из детей не понял задание, помощник или ведущий должен еще раз объяснить, что нужно делать.

Ведущий. *Время истекло. Теперь нужно правильно прочитать волшебное заклинание. Для этого каждому надо посмотреть в верхний угол своей шифровки, где написан номер, указывающий, каким по счету идет ваше слово в заклинании. Затем необходимо договориться между собой и встать так, чтобы все могли по очереди прочитать заклинание. Времени отводится очень мало – всего 1 минута.*

Ребята расспрашивают друг друга, у кого какой номер, и занимают в соответствии с ним место в ряду.

Ведущий. *Я вижу, что вы готовы прочесть волшебное заклинание.*

Дети по очереди читают следующее:

*Потрудились мы как нужно,
Трудности прошли все дружно,
Стоит вместе нам сплотиться,
Может чудо получиться.*

Помощник вывешивает последнюю часть красного сердца.

Ведущий. *Посмотрите на сердце вашего учителя, оно расколдовано. Давайте посмотрим, как ведет себя человек с оттаявшим сердцем.*

Учитель должен показать детям, что любит их, протянуть руки и, улыбаясь, сказать добрые слова, поблагодарить.

В этот момент важно посмотреть, как класс реагирует на то, что учитель снова рядом с ними, каким образом дети выражают свои чувства к учителю.

В конце игры проходит небольшое обсуждение с классом, в нем принимают участие все взрослые, которые участвовали в игре и наблюдали за ней. Все садятся в круг, и ведущий просит поделиться своими ощущениями и впечатлениями об игре. Дети и взрослые по кругу рассказывают, что им больше всего понравилось и запомнилось из игры, что нового они узнали о себе и о других.

Ведущий. В конце нашей игры я предлагаю вам сделать скульптуру класса. Вы сами решите, где и с кем вы будете находиться и что делать.

Ученики расходятся по залу

Ведущий. Все замерли.

Класс застывает, и становится видно, где и с кем находится большинство детей, какое настроение у класса в целом.

Сценарий психологической игры «Созвездие»

Ведущий: Сегодня у нас проводится большая психологическая игра. Мы встретились, чтобы увидеть друг друга, познакомиться и подружиться.

Ведущий: Для начала давайте познакомимся. На счет раз, два, три вы громко хором называете свое имя. Поняли что-нибудь? А теперь на счет раз, два, три скажите шепотом свое имя. Услышали что-нибудь? А сейчас я буду называть буквы алфавита, и у кого имя начинается на эту букву, поднимите руку. Назовите себя.

Ведущий: Поднимите руку те, кто хоть раз в жизни видел звёзды? Поднимите руку те, кто любит смотреть на звездное небо?

На фоне спокойной космической музыки звучат слова ведущего.

Ведущий: Оказывается, что уже с давних времен люди, жившие на Земле, также, как и мы, каждую ночь любовались звездным небом. Глядя на звезды, они мечтали. Мечтали о будущем, вечном, прекрасном. Но однажды люди, подняв головы к небу, вдруг не обнаружили ни одной звезды.

Вносится игровое поле.

Ведущий: У людей появилось чувство одиночества, чувство, что мы, Земляне, остались во всей Галактике одни. Наша с вами задача – оживить космическое небо, вновь зажечь на нем звезды, вернуть людям мечту. Сейчас каждая группа получит свою часть опустевшего неба, и все вместе отправитесь восстанавливать его. Встречаемся здесь, на этом месте ровно через 1 час. Сверим часы. В добрый путь!

Игровое поле разбивается на 4 части, раздаётся командам, и все расходятся по отведенным местам.

Практическая часть Разминка.

Ведущий. «Здравствуйте, это я!»

Участники стоят в кругу, каждый по кругу говорит начало фразы и называет свое имя.

Ведущий: В рыцарские времена в обращение между людьми было введено рукопожатие. Этот жест указывал на то, что рыцарь безоружен и открыт для общения с партнёром. Сейчас этот жест играет ту же роль: когда мы пожимаем руку партнёру, мы без слов «говорим» ему, что считаем его своим другом. Думаю, мы имеем все основания для того, чтобы обменяться рукопожатием. Только сделаем это необычно. Сейчас насчёт «три», мы выбросим в круг любое количество пальцев правой руки. Наша задача, не договариваясь, постараться выбросить одинаковое количество пальцев. У кого в круге окажется точно такое же количество пальцев, какое выбросили мы, давайте пожмём им руки.

Ведущий. Ребята, а сейчас нам предстоит оживить этот кусочек неба, вернуть звёзды.

- Назовите любой образ, любую мысль, которая возникает у вас при слове «звезда»? (2 круга).

- Есть ли какое-нибудь сходство у человека и звезды? В чём оно? (1 круг)

Ведущий. Да, действительно, каждый человек по-своему ярок, загадочен, интересен, холоден или горяч, далёк или близок. Значит каждый из нас – звезда?

Упражнение 1

Ведущий. Сейчас каждый из вас получит звёздочку. Вам необходимо написать на ней своё имя (желательно в центре звёздочки) и украсить её по своему желанию.

После выполнения задания, дети представляют свою звездочку.

Ведущий. Расскажите о своей звёздочке, расскажите о том, где она находится. Высоко или низко она находится на небе, видно ли её с Земли, есть ли рядом другие звездочки. Хорошо ли вашей звездочке там?

Упражнение 2

Ведущий. Каждый из нас – звёздочка. Время от времени звёзды срываются с неба и начинают двигаться. При этом они могут объединяться по несколько звёзд. Сейчас вы все начнёте двигаться по этой комнате, и время от времени я буду называть какое-то число, например, 3. И тогда вы должны объединиться по 3 звёздочки и т.д.

Ведущий. Как вы себя чувствуете? Можем ли продолжать работу дальше?

Упражнение 3

Ведущий. Посмотрите ещё раз на звёздочки других участников и выберите ту, которая, по вашему мнению, чем-то похожа на вашу? Подойдите к этому человеку и положите свою руку ему на плечо. Образуйте пару. Если похожую на вас звёздочку уже кто-то выбрал, присмотритесь к другим, найдите похожую и образуйте пару с ней. Сейчас в парах вы будете брать друг у друга интервью. Для этого поменяйтесь звёздочками. На лучах звезды вы напишите ответы на вопросы о своём партнёре, которые будут задаваться ведущим. Готовьтесь к тому, что после окончания игры вы представите своего партнёра словами: «Я представляю ...» и зачитаете ответы.

Вопросы:

- твой день рождения;
- твоё увлечение;
- какой подарок ты хотела бы получить на свой день рождения;
- что ты ценишь в людях больше всего;
- твоя мечта.

Ведущий. Что нового узнали друг о друге?

Упражнение 4 «Поменяйтесь местами те, кто...»

Ведущий. Продолжим знакомство. Сделаем это так: стоящий в центре круга (для начала это буду я) предлагает поменяться местами всем тем, кто обладает каким-то общим признаком. Например, я скажу: «Пересядьте те, у кого есть сестра», - и все те, у кого есть сестра, меняются местами.

При этом тот, кто стоит в центре круга, должен постараться успеть занять одно из освободившихся мест, а тот, кто остался без места продолжает игру.

Упражнение 5

Ведущий. Возьмите в руки свою звёздочку и подойдите к нашему кусочку неба. Расположите её в том месте неба, которое вам больше всего понравилось.

Ведущий. Как вы себя чувствуете? Нравится ли вам расположение звёзд? Хотели ли вы что-нибудь изменить? Если изменить больше ничего не хочется, давайте приклеим звёздочки на лист.

Упражнение 6

Ведущий. Я думаю, что нас с вами объединяет очень многое. И сегодня мы об этом узнали. И чтобы ещё раз подтвердить это, предлагаю сыграть в игру. Один из участников кидает мяч другому со словами: «Я думаю, что нас объединяет ...» и называет какое-то качество или признак. И тот, кто получит мяч, говорит «Я согласна» или «Не согласна».

Этот участник продолжает игру дальше и кидает мяч другому и т.д.

Упражнение 7

Ведущий. Мы убедились, что нас действительно много объединяет. Давайте соединим наши звёздочки между собой. Получилось созвездие. Созвездие под названием ... (название команды). Итак, наша задача выполнена – мы оживили наш кусочек неба и сейчас соберемся всем отрядом.

Все участники собираются в общем зале.

III. Заключительная часть

Ведущий. Я рада приветствовать снова всех в этом зале. Судя по вашим лицам это время не прошло для вас даром. Ответьте, пожалуйста, с пользой или бесполезно прошёл этот час? Узнали вы что-нибудь новое о своих сверстниках? Вы сумели оживить свой кусочек неба?

Звучит музыка (песня о звёздах)

Ведущий: Сейчас наступает торжественный момент. На нашем небе зажглось созвездие «...» (представитель от группы закрепляет свой кусок неба, зажигается свеча. Далее перечисляются все созвездия.) Каждое созвездие прекрасно, ярко, неповторимо. Но, встретившись в звездном небе, они образовали еще более интересную композицию звезд – новую Галактику под названием «...» (название отряда).

Помощники раздают участникам слова песни, которая исполняется под фонограмму песни «Изгиб гитары желтой»:

На нашем звёздном небе
Зажглись ещё созвездья!
Звезда осколком эха
Пронзит тугую высь...
Качнётся купол неба,
Большой и звёздно-снежный.
Как здорово, что все мы здесь
Сегодня собрались!

Сценарий психологической игры «Необитаемый остров»

Участники выстраиваются в шеренгу. Ведущие озвучивают участникам цель проводимой с ними игры и правила, которые они должны соблюдать.

Ведущий. *Вы – команда путешественников, которая собралась в далекое плавание. Но прежде чем отправиться в дорогу, Вам необходимо запастись золотом, для этого Вам всей командой необходимо добыть “золотые яйца” (бонусы, которые в дальнейшем вам пригодятся для выкупа предметов или участников). Каждый участник должен залезть по веревочной лестнице до гнезда с “золотыми яйцами” (корзинки с теннисными мячами, подвешенной к турнику). Каждый участник может взять только одно “яйцо”. Те, кто падают, прекращают выполнение задания. Команда может помогать участнику, придерживая веревочную лестницу с разных сторон*

Дети выполняют задания

Ведущий. *Итак, Вы заработали свое сокровище, а теперь отправляемся в дальнее плавание, к неизвестным землям. Участники всей командой должны уместиться в два обруча, связанных между собой в одном месте – это условный корабль, и отправиться в дорогу.*

Дети начинают передвигаться в обручах до определенного обозначенного места. Ближе к обозначенной границе участникам сообщается, что команда в процессе плавания потерпела кораблекрушение и попала на необитаемый остров”. Участники оставляют свой “корабль” (обручи) и отводятся ведущими на “Поляну разговоров” (место для обсуждения) на территории “острова” (обозначенная территория).

Ведущий. *Вы попали на необитаемый остров. Корабль, на котором вы путешествовали, разбился о скалы, но сохранились “золотые яйца”, добытые перед путешествием. Ваша задача выжить: пройти испытания и спастись. На острове могут находиться люди – аборигены, у которых, возможно, что-то придется покупать или обменивать. Впереди вас ждут ситуации, в которых вы должны показать свои умения работать в группе и помогать друг другу.*

Ведущий. *Один из участников группы, когда спасался с тонущего корабля, выбрался на берег в очень опасном месте, он запутался в ядовитых лианах (лабиринт) и от их яда он временно перестал видеть (у участника завязаны глаза). Вы узнали об этом, когда стали собираться вместе, теперь Вам необходимо его спасти. Выводите участника из лабиринта так, чтобы он не задел лианы (веревки), не поранился. Если он задевает ограничения, то возвращается в точку начала движения. Выводить своего участника из лабиринта вы должны с помощью слов, причем, один участник говорит только одно слово, ему повторять 2 раза подряд одно и то же слово запрещено. Когда один участник говорит, другие молчат, в том числе, участник с завязанными глазами. В случае нарушения правила, выполнение задания повторяется.*

Члены команды выстраиваются по периметру лабиринта. Члены команды могут взаимодействовать с помощью невербальных средств общения (участникам дается время для того, чтобы они сами могли догадаться об этом).

После выполнения задания команда возвращается на “поляну разговоров”, идет обсуждение выполнения задания.

Ведущий. *А теперь пройдите на Поляну разговоров для обсуждения задания.*

1. Довольны ли участники тем, как справились с заданием?
2. Что помогло справиться с заданием?
3. Что мешало при выполнении задания?
4. Что необходимо учесть, прежде чем переходить к следующей ситуации?

После обсуждения продолжаются испытания.

Ведущий. *На острове наступает ночь, становится темно и холодно. Вам необходимо соорудить для себя убежище, но у Вас ничего не осталось после кораблекрушения. Пока Вы обсуждали как быть, появились, откуда не возьмись, аборигены. Они готовы обменять полезные для Вас вещи (которые в том числе подобрали после вашего кораблекрушения) на Ваши “золотые яйца”. Команде необходимо решить, на что именно вы обменяют свои бонусы (на выбор: коврики – 1 яйцо, тент – 4, палатка – 9, лыжные палки – 1 яйцо/штука).*

После принятого решения, дети сооружают убежища на деревянном настиле, команда должна полностью в нем поместиться и просидеть там 3 минуты так, чтобы оно не разрушилось.

После выполнения задания команда возвращается на “поляну разговоров”, идет обсуждение выполнения задания по следующим вопросам:

1. Довольны ли участники тем, как справились с заданием? Легко ли было принять решение?
2. Что помогло справиться с заданием?
3. Что мешало при выполнении задания?
4. Что необходимо учесть, прежде чем переходить к следующей ситуации?

На острове наступил день, теперь участникам необходимо добыть еду для всей команды. Еда находится в некотором месте, вход в которое перекрыл паук ядовитой паутиной.

Ведущий. *Вам необходимо добыть еду, перебравшись всей командой на другую сторону паутины. В паутине есть ячейки, через которые можно пролезть, но эти ячейки нельзя использовать повторно, то есть каждый участник должен пролезть через свою ячейку. Паутину (веревки) задевать нельзя. Если кто-либо из участников ошибается, вся команда начинает прохождение этапа сначала. Кого-то из участников можно откупить за 2 золотых яйца, в случае, если он не может справиться. Откупленный участник может помогать остальным.*

Пройдя этап, команда получает еду (2 шоколадки).

После выполнения задания команда возвращается на “поляну разговоров”, идет обсуждение выполнения задания по следующим вопросам:

1. Довольны ли участники тем, как справились с заданием?
2. Что помогло справиться с заданием?
3. Что мешало при выполнении задания?
4. Что необходимо учесть, прежде чем переходить к следующей ситуации?

Ведущий. Вдали океана вдруг появляется нечто похожее на корабль, необходимо подать сигнал о том, что вы на этом острове. На вашем корабле был сигнальный мешок, возможно, после крушения его вынесло на берег.

Вся команда идет на поиски этого мешка и находит его на высоком дереве. Теперь задача команды – подать сигнал о спасении.

Ведущий. От самого высокого дерева до бревна протянута лиана (веревка). По этой лиане (веревке) один из участников (его выбирает команда) должен проползти до мешочка, подвешенного на дереве и взять его. В мешочке находятся сигнальные шары, которые вам нужно надуть за 2 минуты. Затем нужно закрепить сигнальные шары на верхушке бревна.

Участник с помощью ведущих надевает страховочную систему, перчатки на руки, с помощью карабина закрепляется на веревке и, помогая себе руками и ногами, ползет вверх до сигнального мешка. К страховочной системе прикреплена еще одна веревка, конец которой находится у остальных участников. После того, как мешочек добыт, команда помогает этому участнику вернуться назад с помощью второй свободной веревки. При выполнении данного упражнения участники могут разговаривать.

После выполнения задания команда возвращается на “поляну разговоров”, идет обсуждение выполнения задания по следующим вопросам:

1. Довольны ли участники тем, как справились с заданием?
2. Что помогло справиться с заданием?
3. Что мешало при выполнении задания?
4. Чем вы руководствовались, когда выбирали человека, который выполнит задание?

Ведущий. Сигнал был подан, люди на корабле его увидели и приблизились к острову, теперь их хорошо можно рассмотреть. Но на пути от острова к кораблю есть преграда – болото, через которое корабль пройти не может, переплыть его вплавь тоже нельзя. Ваша задача преодолеть болото, используя три кочки. Условия: в болото наступать нельзя, кочку пустой оставлять запрещено – иначе она утонет, перейти должна вся команда. Задание выполняется молча.

Как только все участники преодолели болото – команда спасена.

Ведущий. Команда справилась с испытаниями, все добрались до борта корабля и были спасены.

После выполнения всех заданий команда снова собирается на “Поляне разговоров” для подведения итогов.

Примерные вопросы ведущих: “Что вы узнали о себе во время этой игры?”, “Что поняли о своих действиях как группы, команды?”, “Как то, что вы узнали здесь, соотносится с тем, как вы действовали в других областях вашей жизни – дома, в школе, на работе?”

Последний этап игры проводится сидя в кругу на Поляне.

Сценарий психологической игры «Калейдоскоп»

Ведущий предлагает детям свободно разместиться в той половине помещения, где на полу нет веревочного круга. Раздаются калейдоскопы. Ведущий предлагает посмотреть в них, проследить, как узоры сменяют друг друга, не повторяясь.

Ведущий. *Маленькие частички стекла (пластмассы), каждая из которых имеет только один цвет и только одну постоянную форму. Да, каждая из них очень хороша сама по себе! Но посмотрите, что происходит в калейдоскопе, когда эти частички объединяются по две, по три, небольшими группками... Получаются яркие, многоцветные узоры, удивительно разнообразные по форме! Так и люди: каждый сам по себе имеет ценность, каждый красив. Но когда люди общаются друг с другом, они могут создавать удивительные узоры общения. Наша игра – о волшебных узорах, которые можно создавать, из маленьких стеклышек, из кусочков цветной бумаги, или – общаясь друг с другом.*

В нашей игре будет три калейдоскопа: один – настоящий и на «переменках», в перерывах между упражнениями, в него всегда можно будет заглянуть. Второй – бумажный, он будет создаваться на чистом листе ватмана с помощью самих участников. И третий – волшебный «человеческий» калейдоскоп, который появится благодаря тому, что каждый участник сейчас превратится в человека-стеклышко.

Ведущий просит положить калейдоскопы на специальный столик и не трогать их без его разрешения. Начинается разминка перед игрой.

Ведущий. *Представьте себе, что каждый из нас – цветное стеклышко. Представили? Какого вы цвета, какой формы? Чья-то гигантская рука (наверное, какой-то великан) собрала все стеклышки и зажала их в ладошке. Стеклышки оказались близко-близко друг к другу... (Ведущий просит детей собраться в тесную кучку.) А затем рука рассыпала нас по ровной поверхности, но ни одно стеклышко не попало в пределы круга!*

Дети разбегаются и застывают как стеклышки; ведущий следит за тем, чтобы все дети застыли неподвижно.

Ведущий. *А теперь великанская рука начала брать цветные стеклышки по одному и перекладывать их в гигантский калейдоскоп. Видите круг? Это и есть наш калейдоскоп. Стеклышко, имя которого я буду называть, перемещается в калейдоскоп и там застывает.*

Ведущий перечисляет всех детей по имени; когда все дети и их педагог перешли в круг, разминка продолжается.

Ведущий. *И завертелся гигантский калейдоскоп в руках великана! Раз – и стеклышки объединились по два! (Ведущий просит детей разбиться на пары и застыть.) Два – и стеклышки снова распались по одному и застыли!*

Далее ведущий просит участников объединяться то по тройкам, то по четверкам, каждый раз обязательно застывая на месте.

Ведущий. *А сейчас я прошу вас закрыть глаза и не подглядывать. Наш великан повернул калейдоскоп еще раз и увидел удивительный узор: все его стеклышки выстроились в ровный-ровный круг! Сейчас с закрытыми глазами, касаясь друг друга, постарайтесь встать в круг. Не подсматривайте, так не интересно! Как вы думаете, круг уже получился? Итак, стеклышки застыли... и открыли глаза. Посмотрите: получился ли у нас круг?*

На этом разминка заканчивается, ведущий просит всех участников сесть на ковер внутри круга.

Ведущий. *Итак, мы с вами стали частичками узора в великанском калейдоскопе, людьми-стеклышками. Пора появиться первому узору на нашем бумажном калейдоскопе. Каждый из вас получит сейчас пустой бумажный кружок. На полу, вы видите, лежат фломастеры и мелки. Создайте в кружке свой узор, такой, какой отразит ваш характер,*

настроение, ваше «я». Это не обязательно должен быть сюжетный рисунок: игра цвета, формы, все, что угодно.

Ведущий раздает детям кружки белой бумаги диаметром 7–8 см. Дети рисуют на полу. Затем ведущий и помощник приклеивают каждый кружок на лист ватмана и получается первый внешний узор: по всему периметру равномерно расположены кружки с рисунками, около каждого кружка – имя его автора.

Ведущий. Первый рисунок бумажного калейдоскопа создан. Давайте посмотрим на узоры. Каждый уникален, не похож на остальные, каждый отражает неповторимость человека, его создавшего. Все рисунки красивы, а вместе они образовали замечательный узор, состоящий из индивидуальностей. Ведущий включает музыку. В течение нескольких минут дети могут отдохнуть, посмотреть в настоящие калейдоскопы, что-то дорисовать на своем кружочке. Если детей в этом классе трудно настроить на работу после свободной паузы, можно в этот перерыв организовать подвижную общую игру.

По сигналу ведущего (колокольчик, звоночек, погремушка) все снова превращаются в стеклышки: возвращаются в круг и застывают.

Ведущий. Когда люди-стеклышки начинают общаться друг с другом и создавать общие узоры, им в этом очень помогают две вещи. Первое – они знают о том, что они разные, не похожи друг на друга, каждый уникален. И мы это тоже теперь знаем.

Ведущий еще раз возвращает детей к рисункам на бумажном калейдоскопе.

Ведущий. Второе – они знают о том, что у них есть много общего, и это помогает им общаться и находить общий язык. Сейчас мы с вами потренируемся в этом умении.

Ведущий предлагает ребятам вытянуть из конверта цветные фигурки. В конверте – по две рыбки каждого цвета или оттенка цвета.

Ведущий. Это – маленькие рыбки. Если их приложить друг к другу (по типу двух туфель в обувной коробке), они образуют симметричный узор. (По цвету фигурок дети разбиваются на пары.) В течение 3–4 минут вам нужно придумать как можно больше признаков (внешности, характера, интересов, способностей, вкусов), которые объединяли бы пару рыбок. Надо найти минимум три таких признака.

Каждая пара записывает эти признаки на листе, затем называет их всем остальным. Пока пара зачитывает признаки, помощник ведущего приклеивает рыбок. В результате возникает второй круговой узор. Каждый его элемент – симметрично расположенные рыбки одного цвета. Когда дети работают в парах, ведущий и по возможности педагог оказывают им помощь. Когда все рыбки приклеены, ведущий предлагает внимательно посмотреть на получившийся узор.

Ведущий. Посмотрите на наш второй узор: фигурки в каждой паре очень похожи друг на друга. У них много общего. Каждая пара создала свой общий узор благодаря тому, что нашла друг у друга много похожих черт. Да, все мы разные, но у нас есть много общего, и мы можем интересно общаться друг с другом!

Перед третьим узором – небольшая пауза, отдых.

Ведущий. В нашем великанском калейдоскопе люди-стеклышки умеют создавать самые разнообразные узоры. В том числе такие, где стеклышки объединяются друг с другом и создают единое целое. Вот посмотрите на круг у меня в руках.

Ведущий показывает детям круг из цветной бумаги, разрезанный на две части (неровной, зигзагообразной линией), но ведущий держит его так, чтобы круг смотрелся как целое.

Ведущий. Он состоит из двух частей, но если мы аккуратно сложим их друг с другом, то получим целый круг – фигуру удивительно законченную и красивую. Людям, которые умеют создавать друг с другом такие замечательные целые узоры, можно позавидовать: они прекрасно понимают друг друга, им по плечу сложные дела. Сейчас мы с вами попробуем создать такие узоры в нашем калейдоскопе.

Дети тянут половинки фигурок. Это ромбики из бумаги разного цвета, различным образом разрезанные пополам. Нескольким парам (их количество зависит от общего числа детей в группе) предлагается выполнить следующее задание.

Задание 1

Одному человеку из каждой пары завязываются глаза. Перед ним кладется лист А4 с нарисованным на нем простым лабиринтом. Рука с карандашом устанавливается в точке входа в него. По сигналу второй участник пары начинает диктовать своему партнеру траекторию движения: вверх, прямо, направо, дальше, стоп и т. д. Задача каждой пары – первой пройти лабиринт, ни разу не задев за линии. Дети, наблюдающие за соревнованием, помогают ведущему следить за соблюдением правил выполнения упражнения. После того как все пары закончили, ведущий просит участников поделиться впечатлениями: легко ли им было работать друг с другом? Что помогало? Что мешало? Смогли ли они стать на время одним целым? Затем предлагается упражнение следующим нескольким парам.

Задание 2

Одному человеку из каждой пары снова завязывают глаза. Перед ним выкладываются несколько фигурок конструктора типа «лего». Их цвет не имеет значения, важен только размер детали. Второй участник получает в руки готовую фигурку из конструктора (очень простую, состоящую из 6–8 деталей). По сигналу «зрячие» должны помочь своим партнерам собрать такую же фигурку. Разрешаются только словесные инструкции. Оцениваются снова время и качество выполнения. После упражнения участники делятся впечатлениями.

Задание 3

Оно для оставшихся пар. В данном случае глаза не завязываются. Один участник получает чистый лист А4, другой – лист с нарисованной на нем фигуркой (она состоит из нескольких геометрических фигур разной формы и размера). Дети-наблюдатели внимательно следят за тем, чтобы партнеры не имели возможности показать друг другу этот рисунок. Задача ребенка, имеющего в руках образец, описать его так, чтобы его товарищ смог нарисовать на листе аналогичный. Оцениваются скорость и качество выполнения. Заканчивается упражнение кратким обсуждением.

Пока проходят соревнования, помощник психолога приклеивает на бумажный калейдоскоп ромбики тех участников, которые уже выполнили задания. Образуется еще один узор.

Ведущий. *Посмотрите, какой замечательный узор появился на нашем бумажном калейдоскопе! Он появился благодаря тому, что мы старались слушать друг друга и работать вместе.*

Люди-стеклышки в нашем калейдоскопе могут создавать и более сложные узоры, состоящие, например, из трех элементов. При этом им будет интересно друг с другом и они всегда смогут найти общий язык.

Дети снова тянут фигурки и по цвету бумажных лепестков разбиваются на тройки.

Ведущий. *Сейчас у вас будет несколько минут для того, чтобы придумать как можно больше тем, на которые вашей тройке будет интересно общаться. Можете их запомнить, можете записать.*

Дети обсуждают темы в течение 2–3 минут.

Ведущий. *А сейчас у нас будет необычное соревнование. Каждая тройка получает свой порядковый номер. (Номера присваиваются по часовой стрелке: первая тройка, вторая и т. д.) По моему сигналу представитель первой тройки подбежит ко мне и громко назовет ту тему, на которую в его тройке интересно общаться всем. Как только он сядет на место, ко мне побегит представитель второй тройки и громко назовет свою тему, и так далее. Когда представитель последней тройки назовет свою тему, снова настанет очередь первой тройки. Повторять темы нельзя, задерживаться тоже: как только представитель предыдущей тройки сел, я начинаю считать до пяти. Если следующий участник не успел до меня добежать, тройка выбывает из соревнования.*

Отведите на эту игру 5–7 минут. Вполне возможно, что за это время из игры не выйдет ни одна тройка. Тогда игру можно просто остановить.

Ведущий. *Вот сколько существует тем, на которые нам друг с другом интересно общаться. Нам есть о чем поговорить друг с другом, это замечательно! Каждая тройка создала в нашем калейдоскопе свой замечательный узор. Но какой? Хотелось бы разглядеть его внимательнее... Пусть сейчас каждая тройка создаст узор из самих себя. Узор, который ее участникам кажется очень красивым и интересным. Подумайте немного, что это будет за узор... И замрите!*

Ведущий обходит застывшие тройки, каждой говорит несколько слов.

Перед последним узором объявляется небольшой перерыв. В это время ведущий прикрепляет трилистники к бумажному калейдоскопу. После перерыва нужно обязательно обратить внимание детей на новый рисунок. Если время позволяет, можно над каждым трилистником написать имена детей.

Ведущий. *Удивительное дело, в нашем калейдоскопе произошло чудо: каждое его цветное стеклышко превратилось в цветок! Теперь, если великан посмотрит в свой калейдоскоп, он увидит там не узор из стеклышек, а необыкновенной красоты цветочную поляну. Каждый из вас – цветок на этой поляне.*

Ведущий раздает детям маленькие цветочки из цветной бумаги, просит написать на них инициалы.

Ведущий. *Некоторые цветы растут на этой поляне с первого класса. Кто они? Назовем их по именам... Никого не забыли? Сейчас каждый из них будет подходить к бумажному калейдоскопу, и пока я приклеиваю его цветок на поляну, остальные будут называть те качества, которыми этот человек-цветок украшает нашу поляну...*

Есть цветы, которые растут на нашей поляне со второго класса. Можете их назвать? Давайте тоже каждому скажем, чем, какими своими качествами, достоинствами и талантами он украшает нашу общую поляну. Наконец в этом году на поляне выросли новые цветы. Возможно, они даже еще и не раскрылись до конца. Но какие их достоинства мы уже разглядели?

Примечание. Это упражнение в предложенном виде трудно провести в большом классе. Можно подумать о каких-то изменениях. Но важно сохранить суть занятия: каждый ученик должен почувствовать себя нужным, а свои положительные качества, способности – замеченными. Очень важно поддержать новичков, если таковые имеются.

Ведущий. *(Просит всех сесть в круг) Итак, наш волшебный калейдоскоп закрутился в последний раз. Люди-стеклышки, люди-цветы исчезли, и на ковре нашей комнаты образовался последний узор. Имя ему – 3 «А» класс. Что вы думаете об этом узоре? Нравится ли он вам? Чем именно?*

Ведущий зажигает свечу, она передается по кругу, все желающие отвечают на вопрос ведущего. После того как все высказались (в том числе и педагоги), ведущий включает свет и объявляет игру оконченной. Он благодарит участников и передает им в подарок от великана бумажный калейдоскоп как напоминание о тех удивительных узорах отношений, которые дети могут, умеют создавать.

Сценарий психологической игры «Особенная страна»

Ведущий предлагает детям свободно разместиться помещения. Ведущий предлагает открыть новую страну, в которой поселятся все участники.

Ведущий. *Здравствуйте, ребята. Рада вас видеть. Давайте откроем свою Особенную страну. В этой стране есть свои правила общения. Первое из них: здесь не принято никого обижать, людей принимают такими, какие они есть. Второе: если в этой стране начинается какое-нибудь дело, то в нём участвуют все без исключения.*

Больше никаких сведений об этой стране ведущий не знает. У этой страны даже нет названия. Поэтому участникам предлагается придумать название стране.

Ведущий. *У этой страны нет даже названия, поэтому давайте придумаем ее вместе. Вы будете предлагать названия, а я их записывать. Затем мы выберем одно из них.*

Дети высказывают свои предположения. Ведущий должен подвести детей к выводу, что надо договориться друг с другом о том, какое название будет у страны.

Ведущий. *Молодцы! Придумали название для страны. Теперь давайте немного отдохнем.*

Ведущий предлагает детям встать в круг и провести упражнение «Карлсон сказал» для снятия утомления после процесса обсуждения.

Ведущий. *«Мы будем выполнять различные движения, действия (поднять руки, опустить руки, присесть, повернуться и т.п.). Выполнять надо только те действия, сообщения которых предваряются словами: «Карлсон сказал». Например, «Карлсон сказал: поднимите руку». Тогда, когда будет команда: «Поднимите руку» или «Я прошу поднять руку»- то это действие совершать не надо. Сделавшие ошибку покидают круг».*

Дети выполняют это упражнение.

Ведущий предлагает детям придумать имена для особой страны и сделать таблички со своим именем.

Ведущий. *Раз уж все перенеслись в новую страну, то каждый может придумать себе имя, которым его будут называть в этой стране, и сделает табличку со своим именем.*

Дети делают таблички с именами.

Ведущий в игровой форме предлагает представить свои имена. Группа встает в круг. Поочередно каждый участник выходит в центр круга и называет свое имя, сопровождая его каким-либо жестом или движением.

Ведущий. *Давайте встанем в круг и представим свои имена, сопровождая их каким-либо жестом или движением. Остальные должны повторить это движение или жест. По желанию, можете объяснить, почему именно это имя вы выбрали для этой страны.*

Вся группа повторяет жест или движение. По желанию ребенок может объяснить, почему он выбрал именно это имя.

Ведущий. *Все выбрали себе имена, идем дальше. В каждой стране есть своя Конституция – правила страны. Давайте их придумаем. Для этого надоделиться на две группы. Все правила записывайте на доске. Их должно быть не менее 8.*

Участники делятся на две подгруппы, и обсуждают правила. Затем на доске, разделенной на две части, или на листе ватмана записываются правила каждой группы. После обсуждения выбираются основные 8 правил, и записывается Конституция.

Ведущий. *Вот и правила придумали. А теперь я приглашаю всех в путешествие на корабле. Подумайте и скажите, какой предмет вы хотели бы погрузить на корабль. И обязательно объясните, зачем его надо взять с собой, и как можно его использовать.*

Ведущий сообщает, что жители всей страны приглашаются в путешествие на корабле. Участники должны подумать и сказать, какой предмет они хотят погрузить на корабль. И

обязательно объяснить, зачем его надо взять с собой, и как можно его использовать. Все ответы фиксируются на доске. Все решают, действительно ли необходим этот предмет, и надо ли его брать с собой.

Ведущий. *Все сходим на берег. Нас ждет еще одно интересное задание «Скульпторы». В стране, в которой мы поселились, обязательно есть всевозможные памятники и скульптуры.*

Детям предлагается самим попробовать создать скульптуры для города.

Ведущий. *Для выполнения задания приглашаются скульпторы (5-6 человек). Скульптор получает карточку с описанием того, что он будет лепить. Скульпторы выбирают себе «материал» из участников группы. Оставшиеся участники – наблюдатели и эксперты. «Материал» не знает, какую скульптуру из него лепят, а только выполняет указания скульптора. Чем точнее будет указание, тем успешнее будет выполнено задание. После того, как скульптура готова, наблюдателям предлагается узнать, что лепил скульптор. Затем эксперты, просмотрев все скульптуры, должны выбрать наиболее удавшиеся на их взгляд работы, чтобы оставить их в своей стране.*

Скульпторам раздаются карточки с описанием объектов для скульптур, все находят себе удобное место в зале, так, чтобы никто никому не мешал. Если кто-то из детей не понял задание, ведущий должен еще раз объяснить, что нужно делать.

Ведущий. *Давайте же теперь определим, какие скульптуры мы оставим в нашей стране.*

Эксперты выбирают наиболее удавшуюся скульптуру для своей страны.

Ведущий. *Мы выбрали скульптуры для нашей страны. Молодцы! Давайте подведем итоги нашей сегодняшней работы.*

Детям задаются вопросы:

Что вам понравилось сегодня? Что у вас получалось лучше всего? Что не получилось? Что нового узнал для себя сегодня?

Выслушиваются ответы всех участников.

Дети садятся в круг и по очереди делятся своими впечатлениями.

Сценарий психологической игры «Неведомые миры»

Ведущий. Рад всех приветствовать. Сегодня нас ждет интересная игра. Для начала нужно разделить на 2 команды. Каждая команда- неведомая инопланетная цивилизация, которая должна быть создана усилиями всех членов команд.

Участники делятся на 2 команды.

Ведущий. Каждой команде необходимо создать свои цивилизации. Вам дается 30 мин. По истечению времени, все собираемся в этой комнате.

Группы получают все необходимое для работы и “план” создания цивилизаций. Группы занимают места, удаленные друг от друга, если возможно в разных комнатах. По истечении заранее оговоренного времени команды собираются в одной комнате.

Ведущий. В нашей галактике произошли печальные и страшные события. После множества конфликтов и столкновений разразилась война, мир погрузился в хаос, все уцелевшие покинули свои планеты на космических кораблях. На одну из необитаемых планет далекой галактики приземлились сразу два таких корабля. Следуя давней космической традиции, представители каждой из цивилизаций послали сигнал, обозначающий, мирные намерения. Теперь необходимо познакомиться”.

Далее происходит поочередная презентация “миров”. “Хозяева” сообщают название своего мира, учат приветствию, показывают портрет обитателя и рассказывают о нем, знакомят со своими законами. В заключение гостей угощают блюдом инопланетной кухни, обучают танцу.

Ведущий: “Нам предстоит жить вместе на этой планете. Чтобы не повторять ошибок и не допустить гибели и этой планеты нужно сесть за стол переговоров и договориться о законах совместного проживания”.

Получив необходимые инструкции, команды обсуждают необходимые с их точки зрения законы (количество законов лучше ограничить-3-4). Далее обе команды садятся за стол переговоров и принимают общие законы голосованием.

Обсуждение:

Какие из законов вызвали наибольшие разногласия? С чем это связано?

Что могло бы сделать процесс переговоров более успешным?

Что помогало и что мешало находить компромиссы и заключать соглашения?

Какие шаги нужно предпринимать и каким правилам следовать, чтобы отношения между людьми носили толерантный характер?

Примечание: Минимальное вмешательство со стороны ведущего, творческий, исследовательский характер игры позволяет младшим школьникам ощутить особенности взаимодействия между представителями разных групп, существенно отличающимися между собой.

Сценарий психологической игры «Новый дом»

После распределения детей на группы «Земляне» и «Навийцы», ведущий описывает основные события игры и озвучивает правила игры.

Ведущий. *Опустошение ресурсов Земли, кровопролитные войны, болезни, разруха: все это вынуждает человечество отправиться на поиск другой планеты для поддержания жизни человеческой цивилизации. Для этого выслали на планету отряд военных и ученых для ее изучения. На карте планеты «Нави» отмечена территория, заселенная коренными жителями и отрядом землян. Землянам и Навийцам необходимо определить свою территорию (вне зоны видимости друг друга) и организовать на ней свою жизнь с учетом своих пожеланий и тех свойств, которые присущи представителям каждой цивилизации.*

«Навийцам» дается характеристика планеты «Нави» и ее жителей (особенности этой цивилизации, их традиции, обычаи, устои), правила поведения. Земляне получают свои нормы и правила поведения.

Ведущий. *Коммуникация между представителями двух цивилизаций возможна только на невербальном языке. Покидать без разрешения свои территории участникам игры нельзя.*

Дети начинают «обживать свой дом».

Далее ведущие предлагают участникам провести общий сбор, на котором необходимо обсудить, кто как себя чувствует в созданном мире. Использование приема визуализации для представления дня, прожитого землянами и Навийцами. Обсуждение представлений в группах.

Ведущий. *Давайте поделимся друг с другом о том, кто как себя чувствует.*

Встреча поселенцев и коренных жителей отряд землян получают с Земли задание.

Ведущий. *Землянам необходимо обследовать каждый уголок планеты с целью сбора данных о видах животной и растительной жизни на планете. Информация на Землю должна быть отправлена в течение часа. В противном случае вы рискуете быть наказаны и разжалованы.*

Формируется отряд разведчиков (2-3 человека) для выполнения данного задания.

Ведущий. *Связь между отрядом и землянами может поддерживаться с помощью сотовых телефонов и т.д.*

Через некоторое время (10-15 минут) отряд перестает выходить на связь. Причина этого поселенцам неизвестна. У разведчиков прерывается связь, т.к. они попадают на территорию, на которой неизвестный источник заглушает радиосигнал. Теряется ориентация в пространстве. Отряд не знает, как им вернуться обратно в лагерь. Группа землян должна принять решение, что им делать дальше, как поступить. Предлагается выбор: отправить второй отряд разведчиков на поиски первого или продолжить выполнять задание, полученные с Земли, так как время, отпущенное им.

Ведущий. *В случае если участники решают отправить вторую партию разведчиков для выполнения задания, то второй отряд исчезает так же, как и первый. Ситуация может повторяться несколько раз. Земляне вынуждены вновь принять решение. Если группа настойчиво пытается выполнить задание, Навийцам предоставляется право самим «обнаружить» землян и установить с ними контакт. Группа охотников навийцев «натыкается» на отряд разведчиков. Цель коренных жителей узнать, что за пришельцы посетили их планету и с какой целью. При вступлении в контакт с пришельцами коренным жителям нельзя нарушать правила, совершать действия, идущие вразрез с обычаями своего народа (Навийцы от природы добры и гостеприимны, радушны). Земляне должны получить как можно больше о цивилизации данной планеты и оценить степень их угрозы для людей. Коренные жители планеты могут предложить свою помощь в поисках отряда разведчиков.*

Организуется совместный поиск.

Если же разведчики отправляются на поиски первой партии, то сюжет разворачивается по-иному – они попадают в лагерь поселенцев. Есть выбор – установить контакт или изучить обстановку и связаться с лагерем землян, чтобы получить инструкцию как действовать. При самостоятельном решении разведчики несут ответственность за свои действия перед лагерем и своей планетой (это доводится до ребят, они вправе сделать выбор). Разведчики должны узнать у коренных жителей, где их отряд и самостоятельно или совместно отыскать пропавших. Земляне должны получить как можно больше о цивилизации данной планеты и оценить степень их угрозы для людей.

После переговоров и обнаружения разведчиков в каждом лагере собирается Совет, на котором обсуждается ситуация (обнаружены представители других цивилизаций). Группы должны принять решение о том, как им поступить по отношению к другим, что предпринять – установить сотрудничество; продолжать жить, как прежде, игнорируя друг друга; вариант самих участников. Решение сначала принимается индивидуально, затем в группе. Организуется групповая дискуссия.

Ведущий. *После принятия решения участники соберитесь вместе, чтоб объяснить причины выбора и раскрыть переживаниями, связанными с этим, обсудить последствия каждого выбора.*

Затем ведущий собирает все участников в круг для обсуждения всей игры.

Сценарий психологической игры «Мы строим парк»

После разминки, которая должна проходить в другом помещении, дети заходят в зал. Звучит музыка, в помещении полумрак. Дети рассаживаются в центре зала на ковре. Некоторое время они молча сидят, привыкая к обстановке.

Ведущий. Мы находимся с вами в волшебном городе. В нем живут взрослые и дети, а управляют городом феи, делают они это с помощью доброго волшебства. Дети волшебного города — это вы, его взрослые жители — ваши учителя, присутствующие на игре. А феями сегодня будем мы, ведущие. Итак, мы в волшебном городе... Дети волшебного города, как и дети любого другого города, ходят в школу, гуляют, отдыхают в свободное время, любят интересные игры и развлечения, слушаются взрослых. Но однажды случилось вот что... (пауза). Дети решили, что им не нравится то, что с ними обращаются, как с маленькими: не советуются, принимают важные решения без них, диктуют им, когда учиться, а когда отдыхать. «Хотим быть взрослыми! — заявили они. — Хотим вместе с феями управлять нашим городом». Взрослые рассердились, но феи решили поступить по-другому. «Хотите быть взрослыми? Хотите, чтобы ваше мнение учитывалось? Хорошо. Но сначала докажите, что можете поступать по-взрослому. Вы готовы к испытанию?» — сказали они детям. «Да! Да! Да!» — закричали дети. И испытание началось...

Включается свет. Ведущие появляются перед детьми в игровой одежде: на плечи накинуты серебряные шарфы, на голове у них обручи. Теперь феи обращаются к сидящим перед ними детям.

Ведущий. Мы хотим вас проверить с помощью настоящего взрослого дела, которое вы должны выполнить сами от начала до конца при минимальной помощи взрослых. В этом году мы планируем возвести в нашем городе парк отдыха для детей. При строительстве этого парка мы хотим учесть пожелания всех детей нашего города (конечно, при условии, что эти пожелания осуществимы; хоть мы и феи, но к волшебству прибегаем в самом крайнем случае).

Итак, вот что вам нужно сделать. Вам необходимо создать макет парка отдыха. Знаете, что такое макет?

Ведущий показывает детям подготовленный шаблон. Он представляет собой два листа ватмана, склеенных вместе. По краю идет линия, обозначающая границу парка. Внутри выделены три большие зоны.

Ведущий. В этом макете должны быть учтены интересы и пожелания всех детей города, он должен быть красивым (чтобы парк украсил, а не испортил общий вид нашего замечательного города), он должен быть реалистичным: все, что вы запланируете в парке, будет строиться без помощи нашего волшебства (хотя один волшебный сюрприз мы все-таки запланировали). Итак, ваш макет должен быть: реалистичным, практичным, эстетичным (красивым). Если вам удастся создать макет, который все жители города (взрослые, дети, феи) оценят, как хороший или отличный, вы получите право управлять нашим городом наравне со взрослыми и феями.

Звучит колокольчик, как знак перехода к следующему этапу игры.

Ведущий. Сейчас вам предстоит определить общий план вашей работы: с чего нужно начинать? Какую работу необходимо провести прямо сейчас, а какая может еще подождать?

Каждый из вас получит список, который называется «Виды работ». Текст на нем начинается с вопроса: «Что нужно сделать, для того чтобы создать макет парка?» Далее перечислены различные виды работ, которые так или иначе связаны с возведением парка отдыха. Ваша задача: внимательно прочитать этот список и пометить для себя те виды

работ, которые необходимы для создания макета. В качестве подсказки могу вам сказать, что обязательными являются четыре пункта из этого перечня. На эту работу вам дается три минуты...

Ведущий засекает время.

Ведущий. А теперь ваша задача составить общий список необходимых работ. Все те виды работ, которые есть в ваших списках, у меня записаны на отдельных листах. Обсудите и отложите в отдельную стопочку те листы, на которых написаны самые необходимые виды работ. На групповое обсуждение вам дается десять минут.

Участники выполняют задание.

Ведущий. А теперь расположите выбранные виды работ в том порядке, в котором их нужно, по вашему мнению, выполнять. И именно в таком порядке прикрепите листы на стенд... Зачитайте, пожалуйста, всем присутствующим, что именно вам предстоит сделать и в каком порядке.

Если ведущий замечает нелогичность в рассуждениях детей, он может задавать им дополнительные вопросы.

Звучит колокольчик.

Ведущий. Итак, что мы сейчас делаем с вами по плану? Вы должны подумать, каким бы вы хотели видеть этот парк. Сейчас вам для этого предстоит заполнить анкету.

Ведущий раздает анкету и вместе с детьми ее обсуждает. Ведущий зачитывает все пункты анкеты. Дети выбирают три любых пункта. Далее каждый получает три белых кружка.

Ведущий. Обратите внимание: у стены стоят пять стульев. На каждом из них лежит лист бумаги с названием той или иной парковой территории. Положите свои кружки на те стулья, к которым прикреплены выбранные вами парковые зоны...

Давайте посмотрим, какие три парковые территории оказались наиболее популярными? Какие оказались в меньшинстве? Давайте обозначим каждую из трех выбранных большинством зон определенным цветом. Пока это и будут рабочие названия наших парковых территорий: голубая, красная, желтая. Но! Вы должны помнить, что в макете парка нужно учесть интересы всех жителей, в том числе и тех, кто оказался в меньшинстве. О том, как это сделать, мы подумаем чуть позже.

В любом парке кроме отдельных парковых зон есть и общая территория: дорожки между отгороженными участками, места для отдыха и питания, клумбы, возможно — фонтаны. Что лично вам больше всего хочется видеть на общей парковой территории? Посмотрите вторую часть анкеты — она состоит из девяти пунктов. Выберите из них пять, которые кажутся важными лично вам...

Теперь нам нужно обобщить полученные данные. Отдайте свои анкеты феям, они подсчитают и скажут нам, какие объекты оказались самыми популярными.

Мы выполнили первый пункт плана? Что теперь нам предстоит сделать? Итак, мы переходим к следующему пункту вашего плана.

Звенит колокольчик.

Ведущий. Сейчас мы создадим четыре рабочих группы. Три из них будут делать макеты тех парковых зон, которые оказались самыми популярными (голубая, желтая, красная). Четвертая группа будет разрабатывать проект общей территории (обозначим ее зеленым цветом). Эта группа постарается найти место тем объектам, которые дороги сердцу отдельных детей. Разбиться на группы нам поможет жребий. На создание макета каждой группе отводится 25—30 минут.

Дети делятся на группы, и каждая из них получает техническое задание. С большим листом работает группа, разрабатывающая макет общей территории парка. Остальным выдаются листы, по форме точно совпадающие с очертаниями их парковой зоны, обозначенной на заранее подготовленном макете. Когда дети подготовят макет своей зоны, этот лист прикрепляется на отведенное место на основном макете.

Каждая группа получает 6—7 шаблонов для обозначения конкретных объектов. Они представляют собой «шалашки», сделанные из полосок картона шириной 5 см и высотой 7—8 см. На боковых гранях этих «шалашиков» дети рисуют тот или иной объект: здание театра, летнее кафе и т.д. Готовые «шалашики» прикрепляются на макет. Дорожки, скамейки, клумбы, кустарник дети рисуют непосредственно на макете. Ведущие помогают детям, прежде всего, в выполнении инструкции технического задания. Важно, чтобы дети согласовали входы-выходы на своих территориях и общей территории парка. Звенит колокольчик.

Ведущий. Пора приступать к следующему пункту плана. Сейчас каждая группа представит свой макет. Задача остальных внимательно слушать. Нужно оценить, удовлетворяет ли макет запросам большинства, можно ли его реализовать без помощи волшебства, красивой ли в целом получилась территория парка.

Группы докладывают, остальные задают вопросы. Затем предлагается всем вместе оценить каждый макет. Ведущий сначала просит поднять руки тех, кто оценивает макет на «пять», потом — на «четыре». Если есть оценки «три» и «два», то те, кто поставил такие оценки, должны сказать, что нужно доработать в макете. После всех замечаний каждая группа доделывает свой макет, и они соединяются.

Ведущий. Я обращаюсь сейчас ко всем жителям города. Представьте себе, что парк построен. Он выглядит так, как на макете. Вы пришли в парк. В какой из четырех зон парка вам хочется сейчас находиться?

Ведущий на ковре обозначает места, символизирующие ту или иную зону, и предлагает всем участникам сделать свой выбор. Все присутствующие расходятся по приглянувшимся им зонам. Можно попросить некоторых участников игры обосновать свой выбор.

Ведущий. А сейчас волшебный подарок фей: в вашем парке, когда он будет построен, всегда будет светить солнце, всегда будет хорошая погода, а на деревьях будут расти вкусные плоды! Прошу всех вернуться на свои места.... Итак, дело сделано, макет создан. Феи хотят посоветоваться со взрослыми жителями города. Как вы считаете, дети справились с заданием?

Ведущий дает слово желающим выступить. Потом он оглашает решение совета о том, что дети волшебного города с сегодняшнего дня будут принимать участие в обсуждении всех важных вопросов и иметь право голоса при принятии решений. Ведущий просит детей сесть. Выключается свет. Звучит музыка. Ведущие снимают с себя серебряные шарфы и обручи.

Ведущий. Мы покидаем волшебный город и возвращаемся в нашу школу. В ней нет фей, нет волшебства, но ведь вы кое-чему научились в волшебной стране! Расскажите, чему вы научились, понравилась ли вам наша игра, как вы можете использовать полученные знания и умения в реальной жизни.

Дети отвечают.

Рабочие материалы к психологической игре «Мы строим парк»

Анкета «Виды работ»

Что нужно сделать, для того чтобы создать макет парка?

Разослать жителям других городов приглашения на открытие парка.

Создать сначала черновой эскиз, а затем — макет парка.

Определить те парковые территории, в которых заинтересовано большинство детей города.

Закупить продукты для праздничного банкета.

Выяснить у каждого жителя города, каким он видит парк отдыха.

Отправить экспедицию за драгоценным мрамором для фонтана.

Оценить созданный макет: соответствует ли он нашим требованиям?

Анкета «Каким ты хочешь видеть свой парк?»

Внимательно прочитай пункты от А до Д.

- А) Просто зеленая зона для прогулок и отдыха (зеленая зона)
- Б) Участок с аттракционами и игровыми автоматами (зона аттракционов)
- В) Участок для культурного отдыха: с танцплощадкой, летней сценой и т.д. (зона культурного отдыха)
- Г) Участок со спортивными площадками (спортивная зона)
- Д) Сказочный игровой городок

Внимательно прочитай следующий список.

- 1. Кафе и палатки с едой
- 2. Мороженое и напитки
- 3. Пруд и лодочная станция
- 4. Скульптуры и памятники
- 5. Лавочки и беседки
- 6. Фотограф
- 7. Лотереи
- 8. Реклама
- 9. Фонтаны

Техническое задание
для группы, разрабатывающей макет парковой зоны

(название)

- 1. Продумайте, где у вас будут входы на территорию парка. Свое решение обязательно согласуйте с группой, разрабатывающей макет общей территории!
- 2. Выберите объекты, которые вы хотите расположить на своей территории. Феи подскажут вам, какие объекты оказались наиболее популярными.
- 3. Изобразите на шаблонах те объекты, которые вы хотите расположить на своей территории, и обозначьте на макете место их расположения.
- 4. Если на вашей территории вы предполагаете расположить клумбы, деревья, газоны и другие парковые украшения, обязательно нарисуйте их.
- 5. Создайте макет: нанесите на него все необходимые рисунки и прикрепите объекты.
- 6. Подумайте, чего еще не хватает на вашей территории парка. Красиво ли она смотрится?

Примечание. Такие технические задания готовятся заранее для всех пяти зон (их названия перечислены в анкете под пунктами от А до Д). Техническое задание для группы, разрабатывающей макет общей территории парка, содержит те же пункты. Отличие только в том, что этой группе придется согласовать входы и выходы на территорию парка со всеми другими группами.

Список объектов для разных зон

Зона аттракционов

- 1. Колесо обозрения
 - 2. Комната ужасов
 - 3. Комната смеха
 - 4. Американские горки
 - 5. Игровые автоматы
 - 6. Надувные батуты
 - 7. Автодром
- Сказочный городок

1. Пещера дракона
2. Избушка на курьих ножках
3. Лабиринт Минотавра
4. Пруд с водяными и русалками
5. Домик Белоснежки и семи гномов
6. Волшебный колодец
7. Дуб и говорящий Кот

Зеленая зона

1. Красиво оформленные полянки
2. Уютные уголки со скамейками
3. Место для шашлыков
4. Участки с экзотическими растениями
5. Извилистые песочные дорожки
6. Прямые широкие аллеи

Спортивная зона

1. Тренажерный зал
2. Ролледром
3. Стадион
4. Теннисный корт
5. «Тарзанка»
6. Шахматный клуб
7. Городошный клуб

Зона культурного отдыха

1. Танцевальная площадка
2. Летняя сцена
3. Кукольный театр
4. Мульт-театр
5. Цирк «Шапито»
6. Музей игрушки
7. Книжный киоск

Сценарий психологической игры «Впереди у нас – пятый класс»

Ведущий заходит в класс и приглашает детей с педагогами пройти на занятие в актовый зал. Дети и взрослые входят и рассаживаются на стулья, стоящие большим полукругом. Перед детьми на стенде прикреплен лист ватмана, на котором большими красочными буквами написано «Впереди у нас – пятый класс» и что-то непонятное и необычное нарисовано посередине.

Ведущий. *Сегодня нам с вами предстоит собраться в дорогу. Как вы думаете, куда?*

Дети отвечают, что им предстоит собраться в пятый класс.

Ведущий. *Что обычно люди берут с собой в дорогу? Посмотрите на карту нашей дороги в пятый класс. На нее мы поместим ваши ожидания и качества вашего класса, которые понадобятся вам в средней школе.*

Давайте начнем собирать чемодан вашего класса и решим, что мы возьмем с собой. Какие мы должны быть в пятом классе, чтобы нам жилось интересно и весело?

Дети включаются в выполнение поставленной перед ними задачи. Они могут называть различные качества, а ведущий должен фиксировать их на бумаге. Как правило, ребята ожидают от пятого класса: добрых учителей, хороших оценок, интересной школьной жизни, новых одноклассников и дружного коллектива.

Ведущий. *Вы назвали очень много различных качеств, которые вам понадобятся в пятом классе, но среди них есть самые важные, и сейчас нам предстоит выяснить, какие. Вам предстоит пройти через испытания, справиться с ними и суметь понять, благодаря каким качествам вы преодолели препятствие. За каждое правильно выполненное задание вы будете получать пазл, на котором будет написано качество, которое вам в этом помогло. В конце игры из набранных пазлов надо будет сложить предмет, который станет символом вашего класса.*

Перед тем как начнется наша игра, нам нужно на нее настроиться. Для этого предлагаю провести игру-разминку «Зоопарк».

Сейчас каждый из вас получит лист бумаги, на котором написано название животного. По моей команде: «Начали!» вы будете изображать при помощи жестов и звуков то животное, название которого прочитали на своем листе. Ваша задача найти того, кто изображает ваше животное, и встать рядом с ним. Разговаривать во время игры нельзя.

Ведущий и помощники быстро раздают всем ребятам маленькие листочки, после чего в течение 1 минуты каждый из детей решает, как он будет изображать свое животное. После того как ребята нашли свою пару, ведущий сообщает классу правила следующей игры.

Ведущий. *А теперь представьте, что ваши животные первый раз встретились в лесу. Каждый из них решил что-то рассказать о себе. Поэтому сейчас вам нужно пообщаться в парах. Ваша задача – постараться узнать как можно больше о другом животном. Помните, что животные общаются друг с другом на зверином языке, т. е. при помощи звуков и жестов.*

Пары по очереди при помощи жестов и звуков рассказывают о своем животном. Взрослые во время выполнения этого задания могут наблюдать за тем, каким образом ребятам удастся выражать мысли при помощи звуков и жестов.

После того как животные рассказали друг другу о себе, ведущий проводит небольшое обсуждение с каждой парой.

Ведущий. *Что же вам удалось узнать о своем сородиче?*

Большинство ответов ребят сводится к тому, что они узнали, чем питается животное, как оно передвигается, чем любит заниматься.

Ведущий. Мы с вами немного поиграли, вы все пообщались и настроились на наше занятие. Теперь настало время вашему классу попытаться пройти через испытания.

Первое испытание: игра «Машинки»

Ведущий. Сегодня у вашего класса есть уникальная возможность увидеть и поиграть с машинкой из будущего. Эта игрушечная машинка управляется при помощи голоса своего хозяина. Что хозяин ей говорит, то она и делает. Сейчас мы проведем конкурс на лучшего хозяина машинки. Задача хозяина четко говорить, что нужно делать, бережно относиться к машинке, стараться, что бы с ней ничего не случилось. В свою очередь, машинка должна очень внимательно слушать хозяина и четко выполнять его команды. Для того чтобы выяснить, кто в паре будет хозяином, а кто – машинкой, проведем жеребьевку. Один представитель от каждой пары подойдет ко мне и возьмет лист бумаги. Если на листе будет написана цифра «1», значит, вы хозяин, а ваш партнер – машинка. Ну а если ваш лист окажется пустым, то значит, вы – машинка, а ваш партнер – хозяин. Во время игры вы сначала побываете в одной роли, а затем в другой. В ходе игры мой помощник будет пометать на листе бумаги каждое столкновение машинки с предметом. Выигрывает тот хозяин, чья машина сумеет без аварий проехать свой путь.

Каждой паре надо быстро решить, кто будет ее представителем, и он отправляется вытягивать жребий. Помощники во время проведения жеребьевки подготавливают к игре помещение, расставляют в хаотичном порядке стулья в центре зала.

Ведущий. Прошу выйти две пары и встать в зале друг напротив друга так, чтобы вас отделяла друг от друга площадка со стульями.

Дети выходят и встают друг напротив друга. Ведущий завязывает платком глаза ребятам, которые играют роль машинок. Все дети, которые в этот момент не участвуют в игре, сидят на стульях и тихо обсуждают происходящее. В ходе выполнения этого задания взрослые могут наблюдать и отмечать тех детей, которые испытывают трудности в восприятии устных инструкций, их выполнении, путаются в пространственных понятиях, не умеют слушать других детей, с трудом контролируют свое поведение.

Ведущий. Как вы думаете, кто же оказался лучшим хозяином машинки? Почему?

Дети и взрослые высказывают свое мнение. В ходе обсуждения называется ребенок, который, по мнению многих, лучше всех сумел провести свою машину по дороге.

Ведущий. Какое же качество всем помогло справиться с этим испытанием?

Дети могут назвать такие качества, как умение слушать и выполнять задание, ориентироваться в пространстве, взаимопонимание. Ведущий подводит предварительный итог.

Ведущий. Вы сумели правильно назвать одно из важных качеств – взаимопонимание, и поэтому ваш класс получает первый пазл. Решите, пожалуйста, кто из вас станет его хранителем.

Дети должны быстро посоветоваться и решить, кто будет хранителем пазла. В этот момент взрослым важно отметить, кому из детей оказано доверие.

Второе испытание: игра «Покажи фразу»

Ведущий. Для следующей игры вам надо выбрать троих ребят – самых сообразительных и артистичных – на роль ведущих. На обсуждение дается 1 минута.

Класс начинает обсуждать, кого выбрать на роль ведущих. Взрослым важно обратить внимание на поведение детей, на то, какие кандидатуры они предлагают.

Ведущий. Сейчас я буду показывать ведущим карточки, на которых написаны фразы.

Задача ведущих – изобразить при помощи различных жестов или звуков прочитанную ими фразу так, чтобы вы сумели ее понять и назвать. Каждому ведущему предстоит изобразить по три фразы (см. приложение 3, игра «Покажи фразу»).

Если вдруг ребенку не удастся выполнить задание, он имеет право попросить помощи у ведущего.

На данном этапе важно обратить внимание на то, насколько удачно ведущие справляются с заданием, кто из детей быстро и правильно понимает показанное.

Ведущий. Как вы думаете, какое качество нам помогло пройти это испытание?

Участники могут ответить, что им помогли сообразительность и смекалка.

Ведущий. Вы правильно назвали еще одно важное качество – смекалку, и поэтому получаете второй пазл. Решите, кто будет его беречь до конца нашей игры.

Класс выбирает хранителя второго пазла.

Третье испытание: игра «Переправа»

Ведущий. В нашей следующей игре вам нужно различными способами перебраться с одной половины зала на другую. Вам дается две минуты на обсуждение возможных способов переправы. Помните о том, что у всех они должны быть разными. Если хотя бы двое будут повторять действия друг друга, то все участники игры должны вернуться на исходное место и игра начнется заново. Сигналом к началу игры послужит веселая музыка.

Дети обсуждают способы переправы. Взрослые наблюдают за дискуссией.

Ведущий. Ваше время истекло. Прошу всех выстроиться в одну шеренгу в правой части зала. Ваша задача – по сигналу начать передвигаться к противоположной стороне.

Ведущий включает веселую музыку, дети начинают передвигаться из одной части зала в другую.

Способы переправы у ребят могут быть достаточно разнообразными, порой и необычными. В случае, если кто-то из детей копирует другого, игру следует повторить, начиная с этапа обсуждения.

Ведущий. Как вы думаете, какое качество вам помогло в этой игре?

Большинство ребят может ответить, что им помогали дружба, взаимопонимание, находчивость и воображение. Ведущий подводит итог.

Ведущий. Совершенно верно, справиться с этим заданием вам помогли дружба и воображение, поэтому вы получаете третий пазл. Выберите, пожалуйста, его хранителя.

Дети сообща выбирают из учеников третьего хранителя.

Четвертое испытание: игра «Вопрос – ответ»

Ведущий. Вам предлагается в течение 5 минут ответить на шесть вопросов. Отвечать надо быстро и правильно. Если не знаете ответа, говорите: «Дальше». За каждый правильный ответ начисляется по одному баллу. Ваша главная задача – набрать наибольшее количество баллов.

Сейчас вам будут предложены загадки, для отгадывания которых надо переставить букву в слове так, чтобы получилось новое слово. Давайте разберем одну такую загадку.

Ведущий должен постараться понять, все ли дети уяснили.

В ходе игры ведущий должен четко зачитывать загадки, а дети быстро отвечать. Во время игры взрослые могут наблюдать за тем, насколько дети включены в работу, отмечать ребят, которым удастся быстро и правильно справиться с предложенным заданием.

Ведущий. Скажите, пожалуйста, сколько баллов вам удалось набрать в этой игре?

Ребята сообщают, сколько баллов сумел набрать класс при выполнении задания.

Ведущий. Вам удалось набрать столько-то баллов. Это очень хороший результат. Кто из вас может сейчас сказать, какие качества вам помогли?

Дети могут высказать следующие предположения: умение думать, мыслить логически, находчивость.

Ведущий. Совершенно верно, справиться с этим испытанием вам помогла находчивость. Получите еще один пазл и выберите его хранителя.

Класс выбирает очередного хранителя пазла.

Ведущий. Но у нас остались еще два пустых пазла. Сейчас вам необходимо обсудить и решить, какие еще есть важные качества, о которых мы сегодня не говорили, но которые вам понадобятся в пятом классе. На обсуждение дается ровно 3 минуты.

Ученики, получив очередное задание, начинают его обсуждать. Взрослым необходимо наблюдать за ходом дискуссии: умеют ли дети слушать друг друга, кто из детей является лидером.

Ведущий. *Прошу сообщить свое решение.*

Ребята называют качества, которые считают важными, но о которых еще не говорилось. На этом этапе у игры есть несколько вариантов развития. Если дети сумели правильно назвать такие качества, как старательность и любознательность, то классу не нужно проходить пятое и шестое испытания. Если дети правильно назвали одно качество – «старательность», то ведущий предлагает пройти игру-испытание «Расшифруй», если «любознательность», то игру-испытание «Мяч».

Пятое испытание: игра «Расшифруй»

Ведущий. *Для того чтобы вы могли понять, о каком важном качестве вы забыли, предлагаю пройти через еще одно испытание. Сейчас класс получит карточки, на которых написаны буквы. Ваша задача – в течение 2 минут составить из этих букв слово, которое обозначает какое-либо качество.*

Класс получает набор карточек с буквами. Взрослые наблюдают за работой группы. В результате класс должен собрать слово «любознательность». Ведущий просит кого-то из детей записать его на чистом паззле. Затем класс выбирает хранителя паззла.

Шестое испытание: игра «Мяч»

Ведущий. *Следующее испытание поможет вам вспомнить, какое важное качество вы не назвали. Сейчас вам нужно встать в круг и по команде «Начали!» без помощи рук передавать по кругу мяч. Если мяч во время передачи падает на пол, то он возвращается к первому игроку и игра начинается заново, и продолжается до тех пор, пока мяч не пройдет по всему кругу.*

В ходе выполнения этого задания дети должны выйти на понятие «старательность» и записать это слово на чистом паззле.

Ведущий. *В ходе нашей игры вы сумели набрать достаточно много паззлов с названием качеств, которые понадобятся вам в пятом классе. А теперь нужно попробовать сложить из паззлов символ класса.*

Дети пытаются сложить из имеющихся паззлов символ класса.

Ведущий. *Как вы думаете, что у вас получилось? Совершенно верно, это действительно открытая книга, она и является символом вашего класса. Сегодня мы сумели прочитать несколько страниц из этой книги о вашем классе. Ваш класс дружный, находчивый, сообразительный, старательный, с хорошо развитым воображением. Впереди у вас средняя и старшая школа, и эта книга вашего класса постепенно будет пополняться записями о новых важных качествах, которые вы приобретете за время школьной жизни. Давайте теперь оформим карту вашего класса, прикрепив к ней ваш символ, а ниже, на карте, я прошу каждого из вас поставить свою подпись.*

Дети вместе со взрослыми оформляют карту класса.

В конце первой части игры ведущий проводит традиционное обсуждение. В нем принимают участие дети, педагоги и психологи.

Ведущий. *Что вам запомнилось в сегодняшней игре? С какими чувствами вы уходите?*

Взрослые и дети садятся в круг и по очереди рассказывают о том, что им больше всего понравилось, какие моменты запомнились, что нового они узнали о себе и классе.

Сценарий игры (вторая часть)

Вторая часть игры является логическим продолжением первой, поэтому цели остаются прежними. Ведущий заходит в класс или приглашает детей пройти в актовый (тренинговый) зал

Ведущий. *Сегодня мы продолжаем игру «Впереди у нас – пятый класс». Вспомните, что происходило в первой части.*

Дети рассказывают о том, как они собирались в дорогу в среднее звено и выясняли, какие важные качества им нужно взять с собой из начальной школы. Ребята вспоминают испытания, которые им пришлось преодолеть, и качества, которые им помогали.

Ведущий. *Итак, мы продолжаем обсуждать тему перехода из начального звена в среднее.*

На доске или стенде прикрепляется карта класса с его символом – открытой книгой, где записаны качества, которые дети возьмут с собой. Рядом вывешивают чистый лист ватмана. Ведущий включает негромкую, спокойную музыку.

Ведущий. *А сейчас давайте немного пофантазируем о том, что вас ждет в пятом классе. Закройте глаза, примите удобное положение и попытайтесь представлять себе то, о чем я буду говорить.*

Ведущий под музыку (желательно в микрофон, если игра проводится в зале) медленно и спокойно произносит следующий текст.

Ведущий. *Представьте, что вы пришли первого сентября в школу, в пятый класс. Попробуйте увидеть себя: как вы выглядите, с кем общаетесь, чем занимаетесь. А теперь представьте, что вы сидите на уроках: что происходит в классе? Приглядитесь, кто из учителей ведет уроки, о чем вас спрашивают, чего требуют. Попробуйте найти в школе такое место, где бы вы чувствовали себя хорошо, уютно и безопасно. Представьте взрослых, с которыми вам было бы приятно, спокойно и интересно общаться. А теперь мы будем возвращаться обратно в настоящее, в четвертый класс. Я буду считать до пяти. На счет «пять» вы медленно откроете глаза и окажетесь в вашем классе.*

А сейчас предлагаю рассказать, что вам удалось представить.

Ребята (по желанию) рассказывают классу, какими они сумели увидеть себя в среднем звене. Но среди учеников могут оказаться и такие, у которых не получилось себя представить. Поэтому лучше проводить релаксацию в помещении, где есть возможность каждому ребенку выбрать для себя удобное место и положение. Затем ведущий раздает детям по листу бумаги и набору цветных карандашей.

Ведущий. *Все вы получили чистые листы, которые надо разделить карандашом на две равные части. На первой части листа надо написать: «Я в настоящем», а на второй – «Я в будущем». Вам предстоит нарисовать себя сначала в настоящем, а потом в будущем. Затем необходимо подумать и написать около рисунка «Я в будущем» те изменения, которые с вами произойдут.*

В ходе выполнения этого задания ведущему необходимо обратить внимание детей на то, что они должны описывать не только внешние изменения, но и внутренние, т. е. какими качествами они будут обладать в среднем звене.

Во время выполнения этого задания звучит спокойная музыка, которая сопровождала предыдущее упражнение. Музыка звучит до тех пор, пока дети рисуют.

Ведущий. *Я вижу, ваши рисунки готовы. Прошу всех сесть в круг, а рисунки положить в центр, так чтобы они были всем хорошо видны. Даю вам несколько минут на то, чтобы рассмотреть работы друг друга, можно задавать вопросы, если вам будет что-то непонятно.*

Ребята рассматривают рисунки друг друга и задают вопросы.

Ведущий. *Кто хочет рассказать о том, каким он себя увидел в настоящем и будущем и какие с ним произойдут изменения в пятом классе?*

Ребята по желанию рассказывают о своих рисунках и тех изменениях, которые с ними случатся. Ведущий должен уточнять у детей, чего они ждут от себя в пятом классе.

Ведущий. *А теперь я прошу вас записать около рисунков свои ожидания.*

Чаще всего дети пишут о том, что ждут от пятого класса хороших оценок, добрых учителей, интересного материала, веселой и разнообразной школьной жизни. Взрослым очень важно отметить для себя все ожидания детей.

Ведущий. *А сейчас мы все вместе будем приклеивать ваши рисунки на чистый лист ватмана.*

Посмотрите, какая у нас получилась большая карта. Теперь с ее помощью вы имеете уникальную возможность видеть, какие вы есть и какими хотите стать. Оправдаются ли ваши ожидания, вы узнаете, когда будете учиться в средней школе.

Скажите, что вам запомнилось в нашей игре?

Дети садятся в круг и по очереди делятся своими впечатлениями.

Учебно-методическое издание

Составитель

Тохтеева Надежда Платоновна

СБОРНИК

для учителей начальных классов

«Использование психологических игр

для развития субъектной позиции младшего школьника»

Оригинал-макет:

Тохтеева Н.П., Мамаева Т.А.

Издается в авторской редакции

Подписано в печать 5.04.2016 г.
Формат 84×108 8¹/₈
Печать струйная

Гарнитура Times New Roman
Усл. печ. л. 6,6
Тираж 5 экз.
Заказ № 21
