**ПРОФИЛАКТИЧЕСКИЕ ИГРОВЫЕ МЕТОДИКИ**

**Цель игр** — формирование у подростков в возрасте 12—13 лет социально приемлемых механизмов поведения в субъективно сложных жизненных ситуациях, криминогенных ситуациях и в условиях угрозы их жизни и благополучию.

Задачи игр - развить у подростков способности к коммуникации, сопереживанию, умению невербально передать свои чувства, выделять главные детали и дать им эмоциональную трактовку.

***ИГРА 1. "КОНСТРУКТОР"***

Для игры необходимы: листы большого формата, наборы для рисования (по числу команд). Заранее подготавливаются задания. Задание представляет собой специально приготовленный текст или выдержку из книги, подробно описывающую сцену насилия (драка, избиение, издевательство). В заранее подготовленном тексте выделяются (шрифтом, маркером) ключевые слова, т. е. слова, несущие выраженный оттенок агрессии (ударил, убил, выстрелил, проткнул и т. д.). В каждом задании число ключевых слов должно быть одинаково.

Группа делится на несколько команд по 6-9 человек, класс можно разделить - по рядам. Прежде, чем подростки войдут в класс, их просят сесть не на свои обычные места, а кто с кем хочет. Каждой команде вручается лист и все необходимые для работы принадлежности. По жребию команды получают задания, к выполнению которых они приступят по сигналу ведущего. Командам объясняют условия игры: **они должны ознакомиться с содержанием текста и создать к нему иллюстрацию, заменяя ключевые** **слова противоположными им значениями.** На выполнение задания командам отводится не более 15 мин. Затем все рисунки собираются, а каждая команда выбирает двух игроков, один из которых будет защищать свой "проект", а другой - искать изъяны в "проектах" других команд. Команда имеет право помогать своим представителям.

По очереди команды защищают свои проекты. Они должны доказать, что их рисунок полностью отражает содержание исходного текста и в нем заменены все ключевые слова. Потом подводится подсчет очков, набранных каждой командой: очки начисляются за каждое устраненное ключевое слово. Побеждает "проект", набравший больше очков.

***ИГРА 2. "КОРЗИНКА"***

Для игры необходима корзина (ваза, шляпа) или мешочек, откуда будет вытягиваться задание-жребий. Задание представляет собой картинку, изображающую сцену насилия. Игрок, вытянувший картинку, получает от ведущего задание, в ходе выполнения которого должен так изменить ситуацию, чтобы насилие было исключено из контекста. Например, участник вытянул картинку, изображающую драку двух подростков, и продемонстрировал ее всем играющим; ведущий тут же дает ему задание: что надо сказать, чтобы ребята помирились? Участник отвечает: "Предложить им сыграть в футбол" - и передает ход следующему игроку.

Преимущества игры в том, что в нее можно играть и небольшими группами, она увлекательна и может продолжаться достаточно долго. Игра может выполнять функцию разминки в ходе большого тренинга.

***ИГРА 3. "ТЕЛЕФОН"***

Для игры необходим мяч или любой предмет, который можно легко перебрасывать друг другу. Играющие усаживаются в круг. Ведущий выбирает первого игрока (абонента), тот отходит в сторону и подбрасывает мяч так, чтобы он упал в середину круга. Игрок, поймавший мяч, становится "телефонной станцией". Абонент и "телефонная станция" отходят в сторону, и ведущий сообщает абоненту тему для разговора, например: "Вчера в нашем городе произошла авария, столкнулись 3 автомобиля". Абонент должен сообщить на ухо "телефонной станции" подробности происшедшего, после чего "станция" жестами пересказывает историю всем. Если кто с трех попыток угадывает смысл сообщения, становится абонентом.

***ТРЕНИНГ – ИГРА 4. «ВОЗВРАЩЕНИЕ УВЕРЕННОСТИ В СЕБЕ ПОСЛЕ ПЕРЕЖИТЫХ БЫТОВЫХ НЕУДАЧ»***

**АЛГОРИТМ ИГРЫ**

**1. Постановка цели.** Ведущий предлагает участникам игры задуматься, есть ли у них воспоминание о каком-либо жизненном эпизоде, когда они испытали чувство досады от того, что сорвалось какое-то дело. Сорвалось по независящим от самого человека обстоятельствам. Например: вы собирались с друзьями в поход, но начался такой ужасный ураган, что вы вынуждены были остаться дома.

На обдумывание дается 1—2 мин. Потом ведущий просит одного из подростков поделиться своими воспоминаниями. Это будет, как правило, тот подросток, который уже справился с последствиями пережитой неудачи. Озвучивание чужих неприятных историй, имевших место в прошлом и пережитых, дает надежду на то, что и он или она смогут справиться со своими неприятностями.

**2. Объяснение метода.** Участники должны понять, почему им предлагается игра. Тезис: «Ролевая игра дает возможность безболезненно для личности делать ошибки, анализировать их, отстаивать любую, даже парадоксальную точку зрения. Кроме того, возможность побыть в чужой роли дает нам время на отдых от самих себя, от наших собственных переживаний».

**3. Раздача литературного материала.** **4. Чтение вслух текста.**

Озорной скрипичный ключ

Сел среди мохнатых туч.

Вместе с ним сидел на тучах

Нот веселых хор певучий.

Тучи ливнем пролились,

Полетели ноты вниз.

Мчит по лужицам такси,

Важно едет нота Си.

«Си», — свистит сирена, —

«Дайте путь мгновенно!»

Ну а где же нота Ля?

Забрала ее земля.

И поют колосья

«Ля» многоголосьем.

Ноту До, суров и строг,

Пароходный взял гудок.

«До!» — ревут у входа

В гавань пароходы.

Озорная нота Ре

Шумно плещется в ведре.

Фа поймал огромный кот.

«Фа!» — шипит он у ворот.

Соль нельзя найти нигде.

Соль растаяла в воде.

Выйдет солнышко гулять,

Станет землю согревать,

Просохнет сад да улица,

И Соль кристаллизуется.

Соль пойдет в присядку

Прыгать без оглядки!

Ноту Ми взяла синица,

Отнесла ее сестрицам.

Прежде чем воды напиться

Иль к кормушке опуститься,

Дружно «Ми» кричат синицы.

Ну а ключ пошел лечиться.

Он купался в лужах

И теперь простужен.

Скоро ключ поправится,

Ноты соберет.

Все у тех наладится,

Кто хочет, верит, ждет.

**7. Раздача карточек.** Карточки перемешать и раздать произвольно. В группе должно быть не менее 14 и не более 30 человек. ***Роли****:* скрипичный ключ, До, Ре, Ми, Фа, Соль, Ля, Си, такси, кот, два парохода, тучи (несколько карточек), колосья (несколько карточек), главная синица, синицы (несколько карточек), ведро, дождинки, Земля, Солнце.

**5. Представление ситуации.** Ситуация: было намечено хорошее дело, но оно сорвалось. Однако неудача не должна рассматриваться как непоправимое несчастье. Участники сорвавшегося дела могут снова собраться вместе и начать все сначала. Но у каждого участника свой характер. Мы должны выяснить: 1)захотят ли они вернуться, 2)как каждый в отдельности переживает ситуацию.

**6. Постановка задачи.** Задача игроков — соответствовать общим представлениям об образе, в том числе используя речевые, пластические, мимические и прочие приемы.

**8. Ролевая игра по тексту.** Вхождение в роль (каждый участник должен вслух «отречься от своего имени» и принять на себя роль, например, ноты, парохода и т. д.).

Соответствие роли (участники должны показать, как выглядит пароход, какая из себя туча, каков собой кот и т. д.).

*Вопросы, которые могут быть использованы во время игры.*

Зачем ноты расселись на тучи? Это был легкомысленный поступок? Скажите, нота …, что вы чувствовали, когда неслись на землю вместе с каплями дождя? Вам было холодно? Вас беспокоила влажность? Это был холодный или жаркий день? Что вы ощутили, когда… (далее по ситуации стихотворения). Вы уверены, что то, что произошло, вам не нравится? Может быть, вас просто тревожит новизна ситуации? Вы хотите вернуться? У вас есть такая возможность.

**9. Общегрупповая рефлексия и выход из ролей.** Вопросы, которые задаются после выхода из ролей: вам досталась та роль, которую вы бы хотели получить? Чем вас устроила роль? Чем не устроила? Что бы вы хотели изменить в вашей ситуации (ноты, кота, ведра, колосья, синиц…)? Измените и покажите нам.

**10. Резюме группы.** Общий вывод. Он может быть самым необычным. Главное — не спешите закончить игру, дайте всем высказаться.

**11. Рефлексия ведущего.** Ведущий разбирает вслух работу каждого игрока, отмечает достоинства при исполнении ролей, благодарит игроков и всю группу.