# Большая психологическая игра "Новоселье"

1. **Название:** “Новоселье”.
2. **Задачи игры:** создать условия для взаимодействия ребят друг с другом, способствующие формированию навыка сотрудничества; развитие рефлексии.
3. **Описание проблем или задач развития, на решение которых направлена данная игра:** игра предназначена для тех классов, где каждый из учеников претендует на лидерство и не замечает одноклассников. Очень сложно договориться в силу постоянной личностной и учебной конкуренции между детьми. Ябедничают. Поделиться друг с другом вкусной едой, школьными принадлежностями, работать по одному учебнику – это чаще всего проблема.
4. **Предполагаемый психологический результат:** данная игра должна способствовать формированию понятия сотрудничества, дать возможность детям увидеть друг друга в неучебных ситуациях и осуществить перенос возникших отношений за пределы игры в повседневную жизнь.

**5. Описание сюжетной канвы, тип сюжета.** Данная игра представляет собой игровую оболочку, на фоне которой решаются развивающие и коррекционные психологические задачи.

**Сюжет.** Все ребята получают квартиры в только что построенном доме. Естественно, всё создано по последним тенденциям архитектурного дизайна. Участники игры одновременно заселяются в дом и обживаются в квартирах. (В классе передвигаются парты, каждый сам себе создаёт “жилое” пространство: некоторые стараются украсить “квартиру” реальными вещами, находящимися под рукой в классе, некоторые – воображаемыми изысками).

Даётся некоторое время, чтобы дети смогли сходить друг к другу в гости, познакомиться с соседями. Далее начинается “жизнь”. Ребятам предлагаются разные ситуации, в которых надо принимать решение и осуществлять выбор (похоже на социометрию). Вот какие ситуации возникают:

1. Уже поздно, закрыты магазины, очень нужен хлеб. К кому из соседей пойдёшь с просьбой угостить тебя хлебом?
2. Ты уезжаешь в командировку на несколько дней. Кому из соседей доверишь котёнка?
3. Хочется устроить вечеринку. Кого пригласишь?
4. Сосед с верхнего этажа залил потолок в большой комнате. Выясни ситуацию.

Ситуаций может быть много, всё зависит от времени на игру и текущей межличностной обстановки в классе. Хочется отметить, что ребята играют по-настоящему. Задания раздаются по ходу игры персонально, а я фиксирую, как удалось разрешить проблему, кого из участников игры включили в процесс.

**6. Время на игру и на обсуждение:** 60 минут игра, не менее 10 минут обсуждение.

**7. Участники:** 7 учеников пятого класса. Ведущим может быть один взрослый. Хотелось бы обойтись без наблюдателей. Если взрослый не включён в игровой процесс, он не может присутствовать на игре.

**8. Возможное продолжение игры в деятельности психолога и педагогов:** естественно, в качестве игры на улице во время прогулки, групповой формы работы на уроке можно повторить идею. Но, как мне кажется, необходимо по-другому расставлять акценты в игре, не провоцировать, уходить от конфликтных ситуаций, если взрослый не уверен, что сумеет их разрешить. В качестве психологической игры, или, как я представляю эти игры ребятам, “игры с двойным дном”, проведение эффективно только на соответствующих уроках с тренером.

**9. Подробный сценарий игры с указанием задач каждого этапа.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ этапа** | **Время на проведение**  | **Содержание каждого этапа** | **Задачи, решаемые на каждом этапе** | **Материалы, необходимые для проведения каждого этапа** |
| 1. | 10 минут | Начало игры. Ведущий рассказывает о правилах, вводит детей в ситуацию новоселья | Способствовать созданию игровой атмосферы, отслеживать принцип равноправия во время “благоустройства квартир” | Класс, парты, стулья – всё, что находится в помещении и в портфелях учеников (по их желанию) |
| 2. | 7 минут | Создание проблемной ситуации 1 | Социометрия. Наблюдение над способами разрешения проблемных ситуаций. Создание и фиксация модели сотрудничества в каждой ситуации |
| 3. | 7 минут | Создание проблемной ситуации 2 | Социометрия. Наблюдение над способами разрешения проблемных ситуаций. Создание и фиксация модели сотрудничества в каждой ситуации |
| 4. | 7 минут | Создание проблемной ситуации 3 | Социометрия. Наблюдение над способами разрешения проблемных ситуаций. Создание и фиксация модели сотрудничества в каждой ситуации |
| 5. | 7 минут | Создание проблемной ситуации 4 | Социометрия. Наблюдение над способами разрешения проблемных ситуаций. Создание и фиксация модели сотрудничества в каждой ситуации |
| 6. | 10 минут | Завершение игры. Наводим порядок в классе | Переключение с игровой атмосферы на реальность. Перенос навыков взаимодействия |
| 7. | 10–15 минут | Обсуждение | Формирование навыков рефлексии |

**10. Формы обсуждения игры:** В заключение мы расставляем парты по местам, тем самым переносимся из игровой ситуации в реальность. Процесс наведения порядка очень важен. Он даёт возможность постепенно переключиться на работу “здесь и сейчас” и перенести создавшиеся формы взаимодействия во время игры на реальную ситуацию. Затем я предлагаю ребятам обсудить то, что мы делали, как играли. Конечно же это вопросы плана “понравилось – не понравилось”, “какие чувства вызывало то или иное действие?” и т.д. Затем вопросы посложнее: чему научился во время игры? Что нового узнал о ком-то из класса? Чему был приятно удивлён в процессе игры, а что тебя огорчило? Что нужно сделать, чтобы играть стало интереснее? Можно ли какие-то элементы взаимодействия во время игры использовать в повседневной жизни? Что это нам даёт?
Под конец высказываю своё мнение о игре, говорю по несколько слов поддержки о каждом участнике.
Материалом, собранным в процессе игры, обязательно делюсь с коллегами. Знание межличностной ситуации в коллективе детей и перспективы развития даёт возможность более эффективно строить учебно-воспитательный процесс, учить детей сотрудничеству.