**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная русско-татарская школа № 161»**

**Советского района г. Казани**

Формирование позиции учащегося

5 класса

Составитель:

Шишкина О. В.

Педагог – психолог

Казань 2015

**Цель:** успешное формирование позиции учащихся 5 классов.

**Задачи:**

1. Проведение психологического тестирования учащихся 5 классов по методике Филлипса.
2. Анализ результатов психологического тестирования.
3. Проведение психологических занятий с элементами тренинга, направленных на формирование позиции учащегося 5 класса.
4. Проведение повторного психологического тестирования и сравнительный анализ результатов.

Программа состоит из 5 занятий, направленных на формирование УУД: познавательных, регулятивных, личностных и коммуникативных.

**Направления деятельности**: развивающая и коррекционная работа, индивидуальная и групповая форма.

**Методики использованные в работе:** 3 развивающих игровых занятия, направленные на развитие коммуникативных и интеллектуальных способностей, занятие по снятию нервно – эмоционального перенапряжения – «достигни цели», с элементами сказкотерапии; Занятие с элементами тренинга «Необитаемый остров».

**Результат предполагаемый**: снижение повышенного переживания социального стресса, страх самовыражения, страха не соответствовать требованиям окружающих в 2 – 3 раза.

**Результат реальный**: в последние годы повышенный уровень тревожности снижался в 2, 5 раза.

**Занятие №1**

1. «Ролевая гимнастика»

Цели: Учить раскованному поведению, развивать актёрские способности, помогать почувствовать состояние другого существа.

Содержание игры: подобрать короткие и хорошо известные детям стихотворения.

Предложить рассказать стихотворение:

1. Очень быстро, «с пулемётной скоростью».

2. Как иностранец.

3. Шепотом.

4. Очень медленно, «со скоростью черепахи».

Пройти, как: трусливый зайчик, голодный лев, младенец, старичок, …

Попрыгать, как: кузнечик, лягушка, козлик, обезьянка.

Сесть в позе: птички на ветке, пчелы на цветке, наездника на лошади, ученика на уроке, …

Нахмуриться, как: рассерженная мама, осенняя туча, разъярённый лев, …

Рассмеяться, как:  добрая волшебница, злая волшебница, маленький ребёнок, старичок, великан, мышка, …

1. Конкурс летних загадок

Солнце печет, липа цветет, рожь колоситься, золотится пшеница. Кто скажет, кто знает, когда это бывает? летом

Утром бусы засверкали, всю траву собой заткали, а пошли искать их днем, ищем – ищем – не найдем. Роса

Что за чудо – красота! Расписные ворота показались на пути! В них не въехать, не войти. Радуга

Над тобою, надо мною пролетел мешок с водою, наскочил на дальний лес- прохудился и исчез. Дождевая тучка

Стоит кудряшка, белая рубашка, сердце золотое. Что это такое? Ромашка.

Эй, звоночки, синий цвет, с язычком, а звону нет. Колокольчик.

1. «Мои хорошие качества»

Цели: учить преодолению застенчивости; помогать осознавать свои положительные качества; повышать самооценку.

Содержание игры: каждый ребёнок в течение нескольких минут должен вспомнить свои лучшие качества. Затем все садятся в круг и по очереди рассказывают о себе. ( Дать возможность высказаться всем желающим и не заставлять, если кто-то отказывается.)

1. Игра «Музыкальный конкурс».

1. «Я лучше всех умею …»

Цели: учить преодолевать застенчивость, формировать чувство уверенности, повышать самооценку.

Содержание игры: дети садятся в круг ведущий даёт задание вспомнить, что у каждого из участников лучше всего получается ( например, петь, танцевать, вышивать, выполнять гимнастические упражнение, …). Затем дети по очереди показывают это действие жестами.

1. Знаешь ли ты?

Валентина Терешкова – космонавт

Александра Пахмутова – композитор

Агния Барто – поэтесса

София Ротару – певица

Ирина Слуцкая – фигуристка

Екатерина Андреева – ведущая на ТВ

1. «Волна»

Цели: учить концентрировать внимание; управлять своим поведением.

Содержание игры: детям предлагается изобразить море, которое, в зависимости от погоды может быть самым разным.

Ведущий даёт команду «Штиль!» Все дети замирают. По команде «Волна!» дети выстраиваются в линию и берутся за руки. Ведущий указывает силу волны, а дети приседают и с интервалом 1-2 секунды встают, не отпуская рук. Игра заканчивается командой «Штиль!» (предварительно можно побеседовать о художниках – маринистах, показать репродукции картин Айвазовского).

1. Мини поле чудес 6 букв

Весенний цветок – мимоза

Мимика лица – улыбка

1. «Мимическая гимнастика»

Цели: учить понимать соответствующую настроению мимику; осознавать своё эмоциональное состояние.

Содержание игры: детям предлагается при помощи мимики выполнить ряд простых упражнений, которые помогут научиться правильно выражать некоторые эмоции: удивление, страх, обиду, злость, печаль, радость, восторг. Эмоции можно изобразить на карточках и положить рубашкой вверх. Ребёнок вытаскивает карточку и изображает данную эмоцию. Дети должны отгадать эмоцию.

Когда дети хорошо освоят мимику,  можно добавлять жесты и воображаемую ситуацию. Например, ребёнок вытащил карточку с эмоцией «радость». Он не только изображает радость, но и помещает себя в конкретную ситуацию: нашёл подарок под ёлкой, хорошо нарисовал  портрет, увидел самолёт в небе, ….)

1. Экспресс – вопросы
2. Птица – символ мира голубь
3. «Холодная» конфета леденец
4. Кукла в кукле матрешка
5. Музыкальный инструмент папы Карло шарманка
6. Косолапый герой сказок медведь
7. Кукла, мечта каждой девочки Барби
8. Райское наслаждение, под толстым слоем шоколада Баунти
9. «Сладкая парочка» Твикс
10. Любимая крыса Шапокляк Лариска
11. Уличная ваза урна
12. Волшебник изумрудного города Гудвин
13. Разрешающий свет светофора зеленый
14. Птица, которая приносит детей аист
15. «Смешной» месяц апрель
16. На что меняют шило мыло
17. Три, три, три. Что будет? Дырка

**Занятие № 2.**

1. «Слушаем тишину»

Цели: снять мышечное напряжение; упражнять в концентрации внимания; учить управлять своим эмоциональным состоянием.

Содержание игры: по сигналу ведущего дети начинают прыгать и бегать по комнате, топать и хлопать. По второму сигналу дети должны быстро сесть на корточки или на стулья и прислушаться к тому, что происходит вокруг. Затем можно обсудить, какие звуки детям удалось услышать.

1. Кто принес эти телеграммы из сказок?

Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел. Скоро буду у Вас! Колобок

Спасите! Нас съел серый волк! Волк и семеро козлят

Простое яичко уже снесла. Курочка Ряба

Живу без всякой славы, средь зеленой дубравы у семи богатырей. Сказка о царе Салтане.

1. «Броуновское движение»

Цели: способствовать сплочённости коллектива; учить работать в группе, общаться со сверстниками, принимать совместно решения.

Содержание игры: участники свободно двигаются по помещению. По сигналу ведущего им необходимо объединиться в группы. Количество человек в группе зависит от того, сколько раз ведущий  хлопнет в ладоши (можно показать карточку с цифрой). Если число участников в группе не совпадает с объявленным, группа должна сама решить, как выполнить условие игры.

1. Вопросы по сказкам
2. В какой сказке главный герой путешествовал в бочке? Кто он? Гвидон «Сказка о царе Салтане»
3. Сколько лет рыбачил старик в сказке о рыбаке и рыбке? 30 лет и 3 года
4. Кем были сестры жены царя Салтана? Ткачиха и повариха
5. От кого спас Гвидон царевну лебедь? От коршуна
6. В кого превратился Гвидон в последний раз, когда ужалил свою тетушку Бабариху в нос? В шмеля
7. Кем хотела быть старуха в последний раз, когда рыбка оставила ее у того же корыта? Владычецей морской
8. «Котёл»

Цели: способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние; развивать координацию движений, ловкость.

Содержание игры: «Котёл» - это ограниченное пространство в группе (например, ковёр). Участники на время игры становятся «капельками воды» и хаотично двигаются  по ковру, не задевая друг друга. Ведущий произносит слова: «вода нагревается!», «вода становиться теплее!», «вода горячая!», «вода кипит!», … . Дети в зависимости от температуры воды меняют скорость движения. Запрещается сталкиваться  и выходить за пределы ковра. Те, кто нарушает правила, выходят из игры. Победителями становятся  самые внимательные и ловкие.

1. Викторина о грибах

Какие лесные растения могут заменить мясо? Грибы белые и шампиньоны

Может ли гриб съесть дом? Да, домовой гриб разрушает древесину.

Какие птицы едят грибы? Глухари

У какого гриба много названий? Гриб дождевик, дедушкин табачок, пшикалка, галкина баня.

Какие грибы появляются первыми? Сморчки

Какие грибы лечат? Гриб чага, растет на березах. Лечит язву желудка, опухоли.

1. «Передай по кругу»

Цели: способствовать формированию дружного коллектива; учить действовать согласованно; развивать координацию движений и воображение.

Содержание игры: дети садятся в круг. Педагог передаёт по кругу воображаемый предмет: горячую картошку, льдинку, лягушку, песчинку, и т. д. С более  старшими детьми можно играть не называя предмета. Предмет должен пройти весь круг и вернуться к водящему не изменившись (картофелина не должна остыть, льдинка – растаять, песчинка – потеряться, лягушка – ускакать).

1. Мини поле чудес 6 букв

Это дерево долгожитель, оно живет до 500 лет. У него один из самых толстых стволов. В окружности до 40 метров. Баобаб.

Эти растения могут накапливать в своих мясистых стеблях до 3 тонн воды. Столько вмещает автомобильная цистерна. Некоторые виды этих растений могут обходиться без воды до 2 лет. Кактус.

1. «Пианино» релаксационное упражнение

Цели: снятие мышечного и психологического напряжения; установление межличностных контактов; развитие мелкой моторики.

Содержание упражнения: все садятся в круг, как можно ближе друг к другу. Правую руку кладут на колено соседа справа, а левую на колено соседа слева. По кругу, по очереди производить пальцами движения,  имитирующие игру на пианино (гаммы).

1. «Создание рисунка по кругу»

Цели: установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата; развитие мелкой моторики и воображения.

Содержание игры: все сидят в кругу. У каждого участника лист бумаги и карандаш или ручка. За одну минуту все что-нибудь рисуют на своих листах. Далее передают лист соседу справа, а получают лист от соседа слева. Дорисовывают что-нибудь за одну минуту и опять передают лист соседу справа. Игра идет пока лист не вернётся к хозяину. Затем все рассматривают и обсуждают. Можно устроить выставку.

**Занятие № 3.**

1. «Вторжение»

Цели: способствовать сплочению коллектива, снятию чувства страха и агрессии; воспитывать  взаимовыручку; развивать ловкость и быстроту.

Содержание игры: на пол выкладывается покрывало . Дети «садятся в космические корабли и прибывают на любую планету». Затем они свободно гуляют по планете. По сигналу ведущего «Вторжение!», дети должны быстро укрыться от инопланетян все вместе под одним покрывалом. Те, кто не поместились, выбывают из игры.

1. Вопросы по истории

Отрезок времени в 100лет. Век.

В каком веке вы живете? В 21 веке.

1380 – в этом году произошла Куликовская битва. Какой это век? 14 век.

В 1147г. Была основана Москва. Какой это был век? 12 век.

Отличительный знак государства, города, сословия, изображенный на монетах, печатях. Герб.

Наследственное имя семьи, которое прибавляется к личному имени. Фамилия.

1. «Найди и промолчи»

Цели: развитие концентрации внимания; воспитание  стрессоустойчивой личности; воспитание чувства товарищества.

Содержание игры: дети, стоя, закрывают глаза. Ведущий кладёт предмет на видное для всех место. После разрешения водящего, дети открывают глаза и внимательно разыскивают его взглядом. Первый, кто увидел предмет, не должен ничего говорит ь или показывать, а молча садится на своё место. Так поступают и другие. Не нашедшим предмет, помогают так: все смотрят на предмет, а дети должны увидеть его, проследив за взглядом остальных.

1. Мини поле чудес 8 букв

Небольшой грызун, роющий сложные норы, в которых живут группами. Песчанка.

Жук крупного размера, скатывающий из навоза шарики. Скарабей.

7 букв

Пресмыкающиеся с длинным хвостом, Который оно может отбросить в моент опасности. Ящерица.

Крупное млекопитающиеся, способное долгое время обходиться без пищи и воды. Верблюд.

5 букв

Небольшой грызун с пушистым хвостом, живущий на деревьях. Белка.

Крупное млекопитающиеся с красивыми ветвистыми рогами. Олень.

1. «Акулы и  матросы»

Цели: способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние; развивать координацию движений, ловкость.

Содержание игры: дети делятся на две команды: матросы и акулы. На полу чертится большой круг – это корабль. В океане около корабля плавает много акул. Эти акулы пытаются затащить матросов в море, а матросы стараются затащить акул на корабль. Когда акулу полностью затаскивают на корабль, она тут же превращается в матроса, а если матрос попадает в море, то он превращается в акулу. Перетягивать друг друга можно только за руки. Важное правило: одна акула – один матрос. Никто больше не вмешивается.

1. «Коровы, собаки, кошки»

Цели: развитие способности к невербальному общению, концентрации слухового внимания; воспитание бережного отношения друг к другу; развитие умения слышать других.

Содержание игры. Ведущий говорит: «Пожалуйста, встаньте широким кругом. Я подойду к каждому и шёпотом скажу на ушко название животного. Запомните его хорошенько, ток как потом вам нужно будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам прошептала». Ведущий по очереди шепчет каждому ребёнку: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой». «Теперь закройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как «говорит» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате. Как только услышите «своё животное», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей, «говорящих на вашем языке». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно». Первый раз игру можно провести с открытыми глазами.

1. Загадки

Никого не родила, а все матушкой зовут. Земля.

Железный нос в землю врос, роет, копает, землю разрыхляет. Плуг.

Овсом не кормят, кнутом не гонят, А как пашет – 5 плугов тащит. Трактор.

Вырос в поле дом, полон дом зерном, стены позолочены, ставни заколочены, ходит дом ходуном на стебле золотом. Колос.

По черному пашу, по зеленому смотрю, а по золотому режу. Пахота, рост, уборка урожая.

Сто один брат, все в один ряд – вместе связанные стоят. Сноп.

1. «Разведчики»

Цели: развитие  зрительного внимания; формирование сплочённого коллектива: умение работать в группе.

Содержание игры: в комнате расставлены «препятствия» в произвольном  порядке. «Разведчик» медленно идёт через комнату, выбранным маршрутом. Другой ребёнок, «командир», запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путём. Если командир затрудняется в выборе пути, он может попросить помощи у отряда. Но если он идёт сам, отряд молчит. В конце пути, «разведчик может указать на ошибки в маршруте.

1. «Властелины кольца»

Цели: обучение координации совместных действий; обучение поиску способов коллективного решения проблемы.

Содержание игры: потребуется кольцо диаметром 7-15 см (моток проволоки или скотча), к которому привязаны на расстоянии друг от друга три нитки длиной 1.5 – 2м каждая. Три участника становятся по кругу, и каждый берёт в руки нитку. Их задача: действуя синхронно, опустить кольцо точно на мишень – например, лежащую на полу монетку.  Варианты: глаза открыты, но переговариваться нельзя. Глаза закрыты, но можно переговариваться.

1. «Тень»

Цели: развитие двигательной координации, быстроты реакции; установление межличностных контактов.

Содержание игры; один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точь-в-точь скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д

**Занятие №4**

**Занятие с элементами тренинга по улучшению адаптации в 5 классах**

Проводиться после проведения тестирования среди учащихся 5 классов по методике Филлипса. Учащиеся знакомятся со своими страхами:

1. Общая тревожность в школе
2. Переживание социального стресса
3. Фрустрация потребности в достижении успеха
4. Страх самовыражения
5. Страх ситуации проверки знаний
6. Страх не соответствовать требованиям окружающих
7. Низкая физиологическая сопротивляемость стрессу
8. Проблемы и страхи в отношениях с учителями

Учащимся дается задание нарисовать человечков и написать на них свои страхи. После этого учащиеся раскрашивают своих человечков.

Интерпритация:

Синий – удовлетворенность.

Зеленый – стремление к самоутверждению.

Красный – стремление с помощью силы воли добиться результата.

Желтый – мечты.

Фиолетовый, коричневый, черный, серый – негативизм (тревожность, стресс, огорчение).

*Если рядом зеленый и красный цвета – конфликт.*

При негативном отношении к своим страхам используются способы снятия нервно – эмоционального перенапряжения и техника глубокого дыхания.

Способы снятия нервно – эмоционального напряжения - Визуализация

– методика «Водопад» ( во время принятия душа представить себе, что рядом с вами водопад, который смывает всю негативную энергию, которая накопилась за день. Время проведения 15 минут).

- методика «убежище» - представить, что вы находитесь в таком месте, где никто вас никто не потревожит и вы занимаетесь любимым делом. Время проведения 15 минут).

Техника глубокого дыхания снимает синдром стресса. 40 секунд выдох, вдох животом. В легкие, медленное поднимание плеч, медленный выдох – опускание плеч, верхней части спины. 3 глубоких вдоха.

При положительном отношении к своим страхам учащимся предлагается поработать с ними при помощи сказки.

*Сказкотерапия. В лесной школе на занятия прилетали разные птицы. Учителем у них была мудрая сова. И вот как то раз в эту школу прилетело 8 новых птенцов. У каждого из них был свой страх. И мудрая сова подарила каждому по цветку. На котором было написано:*

1. *Общая тревожность в школе – напиши, что именно пугает тебя в школе (на каждом лепестке напиши по страху и предложи способы борьбы с ними).*
2. *Переживание социального стресса - напиши, что именно пугает тебя в школе (на каждом лепестке напиши по страху и предложи способы борьбы с ними).*
3. *Фрустрация потребности в достижении успеха- напиши свои положительные качества и как их ты можешь использовать в учебе.*
4. *Страх самовыражения – напиши качества, которые в тебе ценят друзья и дела, которые у тебя хорошо получаются.*
5. *Страх ситуации проверки знаний – напиши нелюбимые предметы и как ты их можешь лучше запомнить.*
6. *Страх не соответствовать требованиям окружающих – напиши какие требования предъявляют к тебе окружающие и как ты их сможешь выполнить.*
7. *Низкая физиологическая сопротивляемость стрессу – на лепестках написаны витамины, которые необходимо принимать.*
8. *Проблемы и страхи в отношениях с учителями –напиши, что тебя пугает в учителе и как с этим можно справиться.*

*Птенцы с помощью этого задания быстро привыкли к школе и смогли решить свои проблемы.*

Учащимся предлагается самостоятельно сделать цветы со своими страхами и предложить пути их преодоления.

Тренинг: «Достигни цели»

Для лучшего результата при проведении тренинга необходимо определить, какой вид памяти преобладает у ребенка (с помощью которого он лучше усвоит информацию). Учащихся просят разделиться по парам и попытаться вспомнить наиболее яркое событие в новогодние каникулы. Во время проведения упражнения необходимо зафиксировать, куда направлен взгляд соседа. Если вверх или вперед – зрительная память, в стороны – слуховая, вниз – тактильная. В зависимости от видов памяти дети по разному воспринимают информацию: со слуховой – на слух, зрительной – показ на интерактивной доске, тактильной с помощью – телесно – ориентированной терапии, при смешанных видах памяти – сочетание нескольких методов.

В первую очередь необходимо сформулировать свою цель, свое желание словами: «Я хочу….», «Я могу……», «Я буду….».

Для достижения более высокого результата подростков просят закрыть глаза. Затем представить дерево с множеством веток с зелеными листьями, лес. Дорогу, которая проходит по лесу и по которой он идет. Дорога проходит мимо водопада, который впадает в озеро. Далее следует описание водопада (по представлению самого психолога). Желательно в момент описания водопада звучание музыки с шумом водопада. Визуализация с образом водопада необходима для снятия нервно – эмоционального перенапряжения. Он проходит мимо водопада и идет дальше по дороге, которая проходит по лесу. Вдруг он видит впереди себя домик, с закрытой дверью. Он пробует открыть ее и попадает в комнату. На пути могут встречаться несколько комнат, пока он не дойдет до комнаты с большим сундуком. Количество дверей, встречаемых на пути к цели, соответствует количеству препятствий на пути к цели. Он пробует открыть сундук с облаком, которое содержит в себе желание. Он пробует вдохнуть в себя это желание. В этот момент необходимо зафиксировать свои ощущения: неприятные ощущения свидетельствуют о неправильной постановке цели, а приятные о том, что цель ему полностью подходит. Затем он выходит из комнаты, из дома. Дальше человек движется по дороге в лесу. Подходит к озеру с водопадом. Важно зафиксировать в этот момент ощущения и погоду. Затем человек дальше движется по дороге по лесу. Подходит к своему дереву, с которого начинал свой путь. Затем подросток открывает глаза.

Примечание:

* + - * 1. Представление водопада необходимо для снятия нервно – эмоционального перенапряжения до и после представления цели, желания.
        2. Количество и трудность открывания дверей будут свидетельствовать о препятствиях на жизненном пути, до и после достижения цели
        3. Погода и озеро свидетельствуют о внутреннем состоянии: если состояние спокойное, то озеро чистое и прозрачное, а погода солнечная, теплая, Если возникает тревога, беспокойство погода портиться, а озеро становиться мутным, грязным, с волнами.

**Занятие №5**

**Большие игры, направленные на развитие навыков группового и межличностного взаимодействия**

Игра «Необитаемый остров»’

Ведущий. Представьте себе, что вся наша группа оказа­лась на большом океанском корабле, совершающем рейс через Атлантику. Путешествие было приятным и интерес­ным. Однако в тропических широтах корабль попал в шторм ужасающей силы. Наше положение было усугублено тем, что в трюме вспыхнул пожар, мгновенно распространивший- гл по всему судну. К счастью, со шлюпками проблем на корабле не было, но волею судьбы половина членов нашей группы оказалась в одной, а половина — в другой шлюпке.

Поделить группу можно разными способами. Напри­мер, так. Ведущий быстро командует:

«Встаньте те, кто сразу начнет спасательные работы!». Пер­вые двое, кто вскочил со своего места, объявляются руково­дителями спасательных работ. Каждому из них предлагается выбрать одного участника, которого он возьмет в свою шлюп­ку. Затем выбранные участники по очереди выбирают следу­ющих и так далее до тех пор, пока группа не окажется поде­ленной на две части. Если участников нечетное количество, то возникнет ситуация, когда кто-то один останется невостре­бованным. (Эта процедура имеет социометрический характер.) «Невостребованный» участник может почувствовать себя очень дискомфортно. Поэтому ведущий должен обратить ситуацию в позитивную, например, предложить лидерам двух групп по­спорить о праве на этого последнего участника: произнести краткий монолог, в котором доказать, что в силу таких-то достоинств этот человек необходим именно в его шлюпке. После этого участник сам выбирает для себя команду. Участники обеих команд образуют два отдельных круга.

Ведущий. Штормовые волны разметали шлюпки и унес­ли их в разные стороны от места кораблекрушения. Еще сут­ки не прекращался ураган, а когда он наконец утих, изму­ченные люди на обеих шлюпках увидели на горизонте зем­лю. Обрадованные, они устремились к берегу, не подозревая о двух вещах: во-первых, о том, что перед ними не материк, а острова, и, во-вторых, о скрытых под водой рифах. Обе шлюпки разлетелись в щепки от удара о каменные рифы, по до берега уже можно было добраться вплавь. Через некого рое время и та и другая команда ступили на твердую почиу необитаемых островов. Увы, разных! Так случилось, что им оказались в неизвестном для вас месте, потеряв плавательные средства и не имея ничего, кроме того, что в данный момент находится в ваших карманах. Вам дается пятнадцать минут, чтобы решить, что делать в такой ситуации и кии им проведете на этих островах ближайшие сутки. Размеры острова, ландшафт, климат, растительный и животный мир и прочие обстоятельства вы можете задать сами.

Участники начинают обсуждать ситуацию. Ведущему следует обратить внимание на то, как организуем и дне куссия, кто ею руководит, слушают ли люди друг друга. Через пятнадцать минут представители каждой команды сообщают о результатах обсуждения. На этом этапе, как правило, сообщения не отличаются разнообразием: остро­ва покрыты тропическими лесами, климат мягкий, опас­ных хищников нет, зато имеются козы, есть вода и полно фруктов. «Робинзоны» активно изучают свои острова и ста­рательно подают сигналы спасателям.

Ведущий. Ну что же, ваши острова оказались весьма комфортными. Однако день проходит за днем, а на морс­ком горизонте не видно ни одного корабля и в небе не по­являются ни самолет, ни вертолет. И вы начинаете дога­дываться, что острова оказались удаленными от оживлен­ных морских и воздушных путей и, может статься, спаса­тели уже прекратили поиски пассажиров корабля, посчи­тав их погибшими. Прошел месяц. Похоже, пребывание на острове может затянуться и оказаться гораздо более дол­гим, чем вы предполагали. Надо как-то обустраиваться. Итак, что же вы предпринимаете? Обсуждение!

После сообщений каждой группы о своем житье-бытье на острове ведущий может задать следующие вопросы: Как вы строите отношения друг с другом? Есть ли у вас вожак, лидер? Кто он? Каким образом вы решаете наиболее слож­ные вопросы вашей жизни? Как происходит разделение труда, обязанностей? Кто за что отвечает? И т.д.

Фактически участники групп начинают проектировать новое устройство мира, создавать его по тем законам, кото­рые они считают правильными и необходимыми.

Ведущий. Итак, вы вполне обжились на острове, нала­дили свой быт. А между тем прошло два года... И однаж­ды волны прибоя вынесли на берег остов небольшой яхты. Вероятно, она пострадала во время шторма, потому что оказалась разбита настолько, что восстановлению не под­лежала. Однако в ней чудом сохранился отсек, где лежа­ли плотницкие инструменты — топоры, пилы, гвозди и прочее, а кроме того, вы обнаружили на яхте пустую бу­тылку. Последняя находка, разумеется, породила у вас идею отправить письмо, доверив его волнам, и сообщить нюдям о том, что вы живы и здоровы. Пожалуйста, напи­шите письмо, которое вы положите в эту бутылку. Напо­минаю на всякий случай, что координат своего острова вы не знаете.

Участники дружно сочиняют письма, часто проявляя изобретательность в способах описания местоположения своего острова и с юмором рассказывая о своей жизни. Письма зачитываются вслух.

Ведущий. Письмо отправлено. Но ведь теперь у вас по­явились плотницкие инструменты. Что вы с ними будете делать? Воспользуетесь ли этим подарком судьбы?

Посовещавшись, команды, как правило, решают стро­ить плот и на нем попытаться добраться до материка. С этого момента сценарии событий на двух островах могут существенно различаться. Например, часть какой-то ко­манды может решиться отправиться в рискованное плава­ние на плоту, а часть может воспротивиться этой идее. Ведущий предлагает участникам каким-то образом решить эту проблему. Если «мореплаватели» все-таки настаивают и готовы уйти от основной массы, ведущий просит их от­сесть в стороне от круга («вы в пути»). В другой команде, возможно, такого раскола не происходит, и они едины в своем решении — плыть или не плыть.

Если на островах кто-то остался, ведущий дает новую вводную: Через некоторое время очень далеко на горизон­те вы увидели силуэт большого корабля. Но он прошел мимо и люди с него не заметили подаваемых вами отчаян­ных сигналов. Через сутки к берегу прибило маленький одноместный катер. Он был абсолютно новенький, с пол­ным баком бензина. По-видимому, его случайно обронили с борта проходившего ранее корабля, а может быть, его смыло волной. Так или иначе, у вас появился еще одни шанс. Воспользуетесь ли вы им и как?

Это один из самых интересных моментов в игре. Учие тники быстро приходят к мысли, что отправиться ни но и г ки земли на маленьком одноместном катере — занятие очень рискованное. Ведь если бензин закончится раньше, чем встретится земля, храбрец-одиночка вынужден будет дрейфовать по бескрайнему океану, пока не умрет от голод»» и жажды. Кто решится на это?

С этого момента практически всегда возникает необхо­димость разных инструкций для жителей каждого из ост­ровов. Опытный ведущий может придумать собственные ходы. Несколько возможных вариантов (при любом из них участники обязательно должны принять какое-то опреде­ленное решение).

1. Если кто-то уплыл на плоту.

Вы не успели удалиться от острова на слишком большое расстояние, как увидели движущееся прямо к вам судно. Ваши крики были услышаны, и не прошло и нескольких минут, как вы уже были подняты на борт. Радость переполняла вас, вы рассказывали капитану о годах, проведенных на острове, просили его изменить маршрут, чтобы забрать с острова ва­ших товарищей. Капитан согласился. Однако радость ваша оказалась, увы, преждевременной: это было судно современ­ных пиратов-работорговцев. Наивно указав путь к острову, вы превратили в пленников и ваших друзей. Между тем, как это бывает свойственно жестоким людям, капитан пиратов вдруг проявил сентиментальность. Приняв во внимание пе­режитые вами злоключения, он решил сделать благородный жест и оставить вас на острове, но не всех: двоих — по ваше­му выбору — он заберет с собой, чтобы продать наркодель­цам для работы на маковых плантациях. Он дал вам время до утра, а утром эти двое должны явиться к нему на корабль. Решайте, как быть в такой ситуации!

1. Если все остались на острове.

Однажды утром вы увидели входящее в бухту острова судно. Вы не поверили своим глазам: наконец-то сбылась наша мечта о встрече с людьми. Вы бросились к берегу навстречу отошедшей от корабля шлюпке. Как только шлюпка причалила, вы бросились к морякам и стали рас- | называть о своей судьбе...

Далее события сходны.

Снова возникает ситуация драматического выбора. Иног- дп появляются добровольцы, готовые пожертвовать собой для спасения остальных — часто это связано с их уверен­ностью, что они смогут бежать из плена. Бывает, что учас­тники решают сдаться пиратам вместе. Возможен и вари­ант. когда участники приходят к мысли вступить с пирата­ми в бой. Ведущий, разумеется, не вмешивается и не ком­ментирует происходящее, однако ему придется придумы­вать дальнейшие сюжетные ходы в задаваемой логике.

1. Если все участники группы становятся пленниками пиратов.

Капитан запер вас в трюме, и судно отправилось в море. Не прошло и двух суток, как по суете и крикам наверху вы поняли: что-то произошло. Загремели выстрелы. Пиратское судно догоняли полицейские катера. Не зная о том, что у пиратов есть пленники, полицейские открыли огонь из пу­шек и пулеметов. В трюме вспыхнул пожар, но, на ваше счастье, в результате попадания снаряда образовалась про­боина в потолке. Через узкое отверстие можно по очереди вылезти на палубу. Но огонь полыхает вовсю. Нельзя ска­зать, все ли успеют выбраться из горящего помещения. Тот, кто окажется первым, наверняка спасется, а чем дальше от начала очереди, тем меньше шансов спастись. Решайте, как вы будете выбираться, в каком порядке?

1. В случае, если находятся двое, которых отдают пи­ратам, или если участники решают вступить с пиратами в схватку (вариант — спрятаться в укромном уголке остро­ва), то основные события разворачиваются на острове.

Вы укрылись от врагов в пещере. Но вот незадача: имен­но в этот момент внезапно проснулся давно спавший вулкан. Начавшееся извержение сопровождалось мощными подзем­ными толчками, от которых стали рушиться своды пещеры. Камнями почти завалило вход — осталось только совсем не­большое отверстие, в которое едва можно протиснуться. В любую минуту потолок пещеры обвалится и все могут погиб­нуть. Тот, кто окажется первым, наверняка спасется, а чем дальше от начала очереди, тем меньше шансов спастись. Решайте, как вы будете выбираться, в каком порядке?

Совершенно очевидно сходство возникающих ситуаций, которые задают пространство для выбора — социометрического и морального. То, как поведут себя участники группы, во многом отразит систему отношений, возникшим между ними, и ясно высветит многие жизненные ценности и ориентации людей. По окончании игры следует особенно подробно обсудить чувства и мысли ребят именно и мм» момент, все высказанные предложения и те критерии, на которые они опирались при выборе своего поведения.

Эта ситуация является кульминационной. После нее надо переходить к последнему этапу игры, которую необ­ходимо завершить обязательно мажорно.

Ведущий. Вам всем удалось выбраться на палубу (из пеще­ры). И вы сразу увидели приближающихся к вам вооружен­ных людей. Но пугаться уже не стоит: это полицейские из спе­циального отдела по борьбе с наркомафией и российские моря­ки. Над вашими головами ревел двигателями вертолет. Эти люди появились не случайно: в открытом море они встретили плот, на котором плыли ваши друзья (одноместный катер, на котором отправился за помощью N0, и узнали о постигших вас злоключениях. Через несколько дней вы были уже дома.

Ведущему важно не забыть всех персонажей и «вер­нуть» их домой тем или иным образом.

После поздравлений в связи с окончанием приключе­ний следует перейти к обсуждению игры.

Довольны ли вы пережитыми приключениями? Какие эпизоды игры оказались для вас наиболее интересными? В каких ситуациях вам было особенно трудно принять реше­ние? Удовлетворяли ли вас решения, к которым приходила группа? Почему вы решились (не решились) отправиться в плавание на плоту (на одноместном катере)? Почему это рискнул сделать N.7 Что вы чувствовали, когда оказались в ситуации выбора, кем пожертвовать пиратам? Легко ли вы согласились с местом, которое вам отвели в очереди к спасе­нию во время пожара (землетрясения)? Проявляли ли вы сами активность во время жизни на острове и других собы­тий или предпочитали следовать за появившимися лидера­ми? Кто был лидером? Почему? Было ли ему дано это право группой или он взял инициативу в свои руки?