**Игра «Школа чародейства и волшебства»**

**Цель:** переосмысление и открытие новых способов самовыражения и общения со сверстниками.

**Задачи:**

**-**создание в группе атмосферы взаимной ответственности, эмоциональной свободы, радости от коллективного успеха;

- формирование навыков общения, умения слушать, высказывать свою точку зрения, приходить к компромиссному решению и пониманию других людей.

**Контингент адресатов**: подростки с проблемами в общении, с личностными проблемами.

Методика может быть применена в самом начале коммуникативного тренинга, тренинга личностного роста.

Данную методику можно отнести к методу имитации.

Методика является авторской и составлена по мотивам книги Дж. К. Ролинг «Гарри Потер и философский камень».

**Описание методики:**

**1 этап «Подготовка» - 15 мин.**

**Ведущий**. *Сегодня вас ожидают магические превращения и приключения в «Школе чародейства и волшебства». Чтобы попасть в эту школу вам надо придумать себе игровое имя и оформить визитку, иллюстрирующую вашу необычную способность и черты характера.*

*(*На работу отводится 10 минут*.)* *Прежде, чем начнутся приключения, вы разделитесь на факультеты. Ваши успехи будут приносить вашему факультету призовые очки. В конце игры факультет, набравший больше очков, побеждает в соревновании между факультетами.*

**Вопросы для обсуждения**

-*Легко ли было отыскать в себе способности, которые вас отличают от других участников?*

*-Какая у тебя есть необычная способность, которая делает тебя волшебником, для чего ты готов ее использовать*?

**2 этап «Распределяющая шляпа» -20 мин.**

**Ведущий.** *Помните остроконечную шляпу из книги Дж. К. Ролинг «Гарри Потер и философский камень»?*

Ведущий показывает шляпу и зачитывает отрывок из книги*:*

*-Все помыслы ваши я вижу насквозь,*

*Не скрыть от меня ничего.*

*Наденьте меня, и я вам сообщу,*

*С кем в команде вам быть суждено.*

**Ведущий**. *Когда я назову ваше имя, вы наденете шляпу и расскажете о своих чертах характера и о своей необычной способности. Начнем!*

 Участники по очереди выполняют задание.

**Ведущий.** *Посмотрите на других волшебников и выберите для себя партнеров, которые, обладают такими способностями или чертами характера, которые в будущем вы хотели бы приобрести. Исходя из этого критерия, найдите тех, с кем будете находиться на одном Факультете, с кем будете тесно взаимодействовать, и образуйте четверки (шестерки).*

 Участникам вручаются атрибуты волшебников: волшебная палочка и колпак.

Обсуждение.

*-Чем твой характер отличается от характера других детей?*

*-Какие черты характера ты хотел бы приобрести?*

**3 этап «Герб Факультета» -20 мин.**

**Ведущий**: Волшебники (участники) должны совместно в течение 10 минут придумать название своего Факультета и нарисовали герб своего Факультета.

Обсуждение.

*-Кто взял на себя лидерские функции?*

*-Кто уклонялся от обсуждения?*

*-Чье мнение оказалось неучтенным, и что они при этом чувствовали?*

 *-Чье мнение оказалось решающим, и что он теперь чувствует?*

Присвоение очков.

**4 этап «Волшебная башня» - 30 мин.**

Ведущий*. Каждому факультету нужно построить волшебную башню из деталей «Лего». Башня должна быть устойчивой. Все волшебники (участники) получат по карточке, на которой будут записаны данные, касающиеся какой-то одной части задания. Этой информацией ни с кем нельзя делиться. Игра будет проходить в полном молчании.*

Ведущий раздает карточки и разрешает участникам приступить к выполнению задания*.*

**Инструкции для карточек (рассчитаны на команды** по 6 человек в каждой. Если команды большей или меньшей численности, можно изменить количество карточек с инструкциями*. )*

- Башня должна состоять из 20 блоков.

- Башня должна иметь высоту в 8 уровней.

- Башня должна быть построена только из белых, красных и желтых «кирпичиков».

- Первый уровень башни должен быть построен из красных кирпичиков.

- Шестой уровень башни должен отличаться по цвету от остальных.

- Башню должны построить именно вы. Если за «кирпичи» возьмутся другие члены вашей команды, остановите их и настаивайте, что построите башню самостоятельно.

Обсуждение игры.

*-Удалось ли выполнить задание?*

*- Какие виды поведения помогали или мешали процессу достижения цели?*

*- Какая была в группе атмосфера во время выполнения задания?*

*-На каком этапе испытали трудно­сти?*

*-Что помогло или помешало в выполнении упражнения?*

Присвоение очков факультетам.

**5 этап «Турнир волшебников» - 15 мин.**

**Ведущий**. *Все факультеты собираются вместе (дети сидят в кругу). Сейчас каждый волшебник с помощью своей волшебной палочки будет превращать кого-нибудь из круга в какое-нибудь животное. Тот, на кого будет направлено заклинание, должен изобразить это животное.*

Дети по очереди произносят свои заклинания и называют животное, в которое должен превратиться выбранный ими участник.

Подведение итогов. Участники, которые смогли наиболее выразительно изобразить животное, приносят дополнительные очки своему факультету.

*-Какие чувства испытывали в ходе выполнения упражнения?*

*-Что помогло или мешало в выполнении упражнения?*

*-Изменилась ли атмосфера в группе после выполнения упражнения?*

**6 этап «Восстановление волшебной силы» - 20 мин.**

**Ведущий**. *Один раз в году волшебники и чародеи со всего света собираются на свой съезд. Здесь они делятся различными волшебными премудростями, но, самое главное, они восстанавливают ослабшую, за год волшебную силу. Для этого они собираются в самом большом зале волшебного замка, рассаживаются на золоченые кресла, которые стоят вдоль стен, и приглашают на Главное место, которое находится в центре зала, волшебника с ослабевшей волшебной силой. Вы думаете, они начинают говорить какие – нибудь заклинания? Ничего подобного! Они начинают говорить этому волшебнику комплименты по поводу его внешности, его личностных качеств, его одежды, его мастерства. И так до полного восстановления волшебной силы. Волшебники знают что делают. Вспомните, как от добрых слов окружающих вам хотелось «горы свернуть» и как от злых и обидных слов у вас «опускались руки». Так будьте же всегда волшебниками и одаривайте волшебной силой других!*

На Главное место по очереди приглашаются желающие и им говорят комплименты.

Подведение итогов. Участники, комплименты которых наиболее приятно было слушать, приносят дополнительные очки своему факультету.

*- Легко ли было говорить приятные вещи другим людям?*

*- Что удивило вас в этой игре?*

*- Какие чувства вы испытывали во время игры?*

*- Какие комплименты наиболее приятно было слушать?*

*- В каких случаях комплименты могут плавно перейти в лесть?*

**7 этап. «Подведение итогов» - 15 мин.**

Дети вместе с ведущим обсуждают, какие чувства они испытывали во время игры. Подсчитывают очки заработанные факультетами. Все вместе решают – есть ли в группе человек, который достоин получить Философский камень и унести его в реальную жизнь.

**Ведущий.** *Наши приключения в «Школе чародейства и волшебства» подходят к концу. Какие изменения произошли с вами в процессе игры? Что нового вы узнали о себе? Я прошу вас вернуться к визиткам, на которых отражены ваши способности и черты характера. Взгляните на них. Хочется ли вам что-то изменить в них или добавить? У вас есть пять минут, чтобы внести изменения.*

*- Как ваше поведение в группе похоже на поведение в реальной жизни?*

*-Какие чувства вызывали определенные поступки участников группы?*

*-Что нового вы узнали о себе в процессе игры?*

*-Какие качества вашего характера помогли (помешали) вам получить Философский камень?*