

## Картотека психотерапевтических сказок и игр

Роль игры в сказкотерапии трудно переоценить. Игра предоставляет свободу, возвращает к детской беззаботности, создает единство группы, но главное — помогает представить проблему в символической форме и тем самым настраивает на сказку.

Психологические игры, представленные ниже, подобраны по принципу совместимости со сказкотерапевтическими занятиями. Они могут использоваться в начале каждого занятия либо для связи между сказками, либо для того, чтобы подчеркнуть какую-либо значимую проблему. Для поддержания атмосферы психотерапевтической группы желательно, чтобы психолог также играл на равных с другими участниками.

Некоторые из этих игр известны многим коллегам по различным семинарам и тренингам, и, к сожалению, невозможно установить их авторов. Игры, полностью разработанные мною, помечены знаком \*\*\*, а игры, мною серьезно модифицированные, по-

### «Автопортреты»

Цель игры — развитие позиции безусловного принятия себя и другого человека как личности, что предполагает заинтересованное внимание, сопереживание, отсутствие осуждения. Игра может быть предложена в начале занятий для создания групповой атмосферы.

Участникам группы предлагается нарисовать автопортрет (цветными карандашами, красками или фломастерами). Для снятия напряжения необходимо сказать, что каждый имеет право

никому не показывать свой рисунок. На рисование автопортрета необходимо отвести 15—20 минут. На вопросы, касающиеся стиля, качества, подробности изображения, необходимо отвечать, что все это предоставляется на усмотрение автора. (В качестве варианта этой известной игры можно предложить рисование символического портрета — в виде любимого сказочного персонажа или предмета.)

Когда портреты закончены, предлагается устроить «выставку», на которую они представляются анонимно. (Если кто-либо из учащих не хочет выставлять свой портрет даже анонимно, настаивать не стоит.) Далее группе предлагается посетить выставку, обсуждая представленные портреты, как картины в музее, и пытаться ответить на вопросы:

Что, на ваш взгляд, хотел выразить автор ?

Какие мысли и чувства вызывает у вас этот портрет ? и т. п.

Ведущему рекомендуется мягко отклонять попытки угадать авторов портрета или высказываться о качестве изображения, например, так: «Нам не важно, кто автор портрета, раз уж он решил не подписывать свою работу, но вы понимаете, что на эту выставку отбирали только гениальные работы». Продолжительность игры зависит от количества участников в группе, но, как правило, оно составляет 30—40 минут.

И фа может подготовить к проведению и обсуждению сказок: «Сказка об Эмиле и Эмилии», «История о принце, который носил маску», «Храбрец, боявшийся тишины» и некоторых других.

### **«Ассоциации» \* \***

Эта игра в данной модификации должна, прежде всего, подготовить к вступлению в мир сказок, хотя кроме этого она, конечно, укрепляет групповые связи и способствует развитию ассоциативного мышления.

При проведении игры каждый участник предлагает три свои ассоциации: он говорит, с кем из сказочных героев известных сказок ассоциируется он сам, и с кем — двое его ближайших соседей по кругу. Если возникают вопросы, то ассоциацию желательно обосновать.

Другой вариант игры можно применить, когда сказка уже разбирается и с ее героями группа уже знакома. Ведущий предлагает выбрать какие-либо предметы в помещении, где происходят занятия, и сказать, с каким из этих предметов ассоциируется тот или иной герой сказки. В этом варианте игра является хорошей подготовкой к обсуждению сказки. Приведу некоторые ассоциации к герою «Сказки о Принце». Ее главный герой ассоциировался с кактусом, наглухо закрытой дверью, шариком, закатившимся под шкаф, с книгой, лежащей в запертом шкафу, которую все ищут.

Продолжительность игры — 15 минут.

### **«Вещи»\*\*\***

Цель игры — совместное размышление о многозначности вещей в жизни человека.

Вещи дают возможность человеку существовать, но вещи же служат поводом для проявления агрессивности, зависти, ущербности и других чувств, разрушающих личность. Человек, проявляющий очень сильную страсть к вещам, становится не хозяином, а рабом этих вещей. Группа может подойти к мысли, что вещи становятся хорошими или плохими не сами по себе, а в зависимости от намерений и поступков человека. Для игры необходимы коробки, по возможности оформленные как подарки. В коробках лежат карточки с названиями вещей, например: «дом», «телевизор», «видеомагнитофон», «автомобиль», «компьютер» и т. п. (В игру могут на равных с реальными предметами включаться и сказочные: меч-кладенец, скатерть-самобранка и др.)

Участники группы (или несколько участников), получившие или выбравшие данную коробку, должны рассказать о достоинствах данной вещи и о тех опасностях, которые она может вызывать, или о нежелательных последствиях, к которым может привести использование данной вещи. Задача группы — угадать, о какой вещи идет речь. Группа может задавать вопросы, на которые можно отвечать только: «да» или «нет». Если вещь угадана, группа может внести свои дополнения в сделанный анализ или оспорить его.

Продолжительность игры — 20—30 минут.

Игра может подготовить к работе практически с любой сказкой, но особенно с этими: «Сказка о капризной принцессе», «Храбрец, боявшийся тишины».

### **«Войди в круг»**

Цель игры — осмысление форм общения, используемых людьми; сопоставление их с общественными нормами, ожиданиями других людей. Несколько участников (добровольцев) выходят за дверь, затем приглашаются по одному. Группа образует круг, плотно взявшись за руки. Входящему участнику предлагается войти в этот круг. При этом у группы существует договоренность о том, каким образом должен вести себя человек, чтобы его пустили. (Вежливое приветствие, просьба, выполнение какого-либо условия и т. п.). Участник, пытающийся выполнить условия и войти в круг, пробует различные формы поведения, пытаясь угадать неизвестную ему договоренность группы. Некоторые могут предпринять попытку войти с помощью силы.

При обсуждении игры можно поговорить об афессии как о результате непонимания, невыполнения социальных норм, а также о том, что у разных групп людей (поколений, наций и т. п.) существуют свои «договоренности» о правилах «вхождения в круг», не всегда известные другим. Ифа может участвовать в обсуждении сказок: «История о принце, который носил маску», «Сказка о странствиях принца Леона», «Сказка о мальчике, который не умел ифать».

Продолжительность игры — 20 минут.

' Г

### **«Волшебная палочка»**

Г

Цель игры — формулирование участниками своих ожиданий, ценностей, мыслей, создание сказочного настроения.

Игра проводится в зависимости от целей, которые стоят перед группой в данном случае. Тот, к кому попадает волшебная палочка, говорит, например, о своих желаниях применительно к сказкотерапевтическим занятиям. Волшебная палочка помогает не стесняться в желаниях. Для придания ифе яркости рекомендуется изготовить красивую «волшебную палочку», которую участники передают тому, чье мнение хотят услышать. Продолжительность игры — 10—20 минут.

### **«Групповой рисунок на тему»**

Цель игры — групповое осмысление темы занятия или отдельной сказки.

Возможно одновременное выполнение рисунка всей группой (или частью группы) на большом листе, либо изготовление коллажа из отдельных рисунков.

Можно провести «защиту» рисунка авторами. В сказкотерапевтическом занятии эта игра может использоваться как «конструирование сказки» или рефлексия группы по поводу какого — либо сказочного сюжета.

Продолжительность игры — 30—45 минут.

### **«Да-Да — Нет-Нет»**

Цель игры — осмысление группой возможных причин конфликтов. Добровольцам предлагается провести диалог, используя для реплик только слово — «нет», стараясь выразить свои эмоции. Затем их спрашивают о чувствах, которые у них остались после диалога. (Диалог длится 1—2 минут.). Затем им или другим добровольцам предлагается провести диалог, используя для реплик только слово «да», и снова ставится вопрос о чувствах. Игра может быть полезной при анализе сказок: «Сказка о капризной принцессе», «Принцесса и фея бабочек», «Сказка о мальчике, который не умел играть».

Продолжительность игры — 10 минут.

### **«Давай помиримся!»**

Цель игры — выработать привычку примирения, понять его смысл.

Участники сидят в круге. Им предлагается представить, что они в ссоре со своими соседями, и сделать шаги к примирению. Участник, выполняющий активную роль, имеет условный предмет (искусственное яблоко, апельсин и т. п.). По условию, если

партнер согласен помириться, он берет этот предмет. Тот, кто только что согласился помириться, сам становится просящим примирения.

В ходе игры выявляются трудности примирения, вырабатываются и обсуждаются способы и ритуалы примирения. В середине игры ведущий меняет задание: «Виноват в ссоре другой, а примирения ищите вы!» Возможен отказ: «Я не буду мириться в этом случае!» При отказе необходимо перейти к обсуждению.

Как правило, обсуждение подводит к мысли: «Наша дружба (наши отношения) важнее того, из-за чего возникла размолвка». Игра может быть полезна при обсуждении сказок: «Сказка об Эмиле и Эмилии», «Сказка о Принце», и в тех случаях, когда возникают проблемы гордыни человека, что влияет на его в отношения с другими людьми.

Продолжительность игры зависит от величины группы, желательно не более 15 минут.

### **«Движущийся круг общения»**

Цель игры — актуализация проблемы рассматриваемой сказки через участие в ролевом диалоге или создание сказочного настроения.

Группа образует два круга из одинакового количества участников, стоящих лицом друг к другу. По знаку ведущего внутренний круг начинает двигаться по часовой стрелке, затем по другому знаку останавливается. Каждый участник начинает вести беседу с тем, кто оказался напротив него во внешнем круге.

Тема беседы определена заранее. Это может быть импровизированный диалог между героями сказки или диалог между сказочным персонажем и человеком из обычной жизни, например диалог между феей и человеком, который не верит в фей.

Рекомендуется провести несколько диалогов и обсудить их.

Продолжительность игры — 10—15 минут.

### **«Договоримся без слов»**

Цель игры — рефлексия группы о поиске взаимопонимания между людьми.

Ведущий объясняет правила игры: по сигналу все члены группы «выбрасывают» на пальцах число от 1 до 5. Задача — показать

одинаковое число всеми членами группы. Договариваться с помощью слов в игре запрещено. Ведущий, участвуя в игре, считает количество попыток.

Если группа долго не приходит к согласию, ведущий может подсказать, что для этого следует внимательно смотреть друг на друга. Вне зависимости от результата игра прекращается после 25 попыток. В результате обсуждения выявляется, что мешало и что помогало договориться. Эта игра может быть своеобразной интермедией, вводящей в проблемы сказок: «История о принце, который носил маску», «Сказка о странствиях принца Леона», «Храбрец, боявшийся тишины», — если планируется обсуждать тему внимания людей друг к другу и взаимопонимания.

Продолжительность игры — 15—20 минут.

### **«Дорисуй»**

Цель игры — вскрыть и обсудить проблему понимания человека человеком.

Каждый участник игры задумывает какой-либо рисунок и начинает рисовать его на листе бумаги. Затем рисунок передается следующему по кругу. Получив чужой рисунок, каждый участник дорисовывает то, что считает нужным. Обойдя круг, рисунки возвращаются к их авторам. При обсуждении сравниваются первоначальный замысел и его воплощение как результат понимания и уважения чужой

идеи или наоборот — желания сделать все по-своему. С помощью игры можно также подойти к проблеме соотношения жизненных планов и результатов деятельности (или этапа жизни).

Игра может подвести к конструктивному обсуждению сказок: «Сказка об Эмиле и Эмилии», «Принцесса, которая плохо училась», «Утешительная сказка», «История о мальчике, который не умел играть».

Продолжительность игры — 15—20 минут.

### **«Завяжи глаза»**

Цель игры — рефлексия группы по поводу важности и одновременно сложности уважения свободы друг друга.

Членам группы (всем или добровольцам) предлагается плотно завязать себе глаза и ходить по помещению молча, стараясь не задевать друг друга. (Помещение должно быть подготовлено таким образом, чтобы исключить возможность травм.) При обсуждении можно выделить различные стороны игры в зависимости от целей занятия — трудности, радости и ответственности построения взаимоотношений с людьми, необходимости развития эмпатии. В другом варианте игры участники могут представить себе, как вел бы себя в условиях этой игры кто-нибудь из героев рассматриваемой сказки, что поможет настроиться на ее обсуждение.

Игра может быть полезной при обсуждении сказок: «Сказка Элизабет», «Сказка о капризной принцессе», «Сказка о Человеке и Рыбе».

Продолжительность игры — около 15 минут.

### **«Запретный плод»**

Цель игры — осмыслить свое отношение к запретам, сравнить его с позицией других участников.

Группа сидит полукругом, оставив пространство для «сцены», на которой лежит настоящее или искусственное яблоко.

1-й этап. Ведущий предлагает участникам: «Погуляйте по райскому саду и без слов покажите, как поступите с запретным плодом». (Может быть прочитан или пересказан библейский текст: Бытие 2.15-17, 3.1-22.)

Ведущий также выполняет задание и делает для себя заметки, как вел себя каждый участник. После того как все желающие совершили прогулку, ведущий или другой подготовленный участник вступает в игру в новой роли.

2-й этап. Объявляется, что в райском саду есть «свидетель». Он не препятствует тому, что хочет делать участник, но уговаривает взять яблоко, если при первой попытке этот участник его не брал, либо пытается удержать того, кто брал яблоко при первой попытке. «Уговоры» производятся также без слов.

3-й этап. Каждый участник («воспитатель») приходит в сад с «ребенком», роль которого исполняет другой член группы. По роли «ребенок» должен стремиться к яблоку любой ценой, преодолевая препятствия. «Воспитатель» сам определяет свою задачу. Обычно

оказывается, что даже те, кто брал «запретный плод», стараются оградить от этого поступка своего «ребенка».

При обсуждении ставятся вопросы, например: Какого рода запреты нарушали участники: те, которые не считают истинными и важными, или те, которые действительно значимы для них? Сравнивается поведение «без свидетелей» и «при свидетелях». Оценивается воздействие уговоров (2-й этап). Также может быть поставлен вопрос о различном отношении к запретам для себя и для «ребенка». Можно рассмотреть вопрос о методах, которыми запрет доводится до «ребенка». Хочется заметить, что зачастую подростки, осуждающие авторитарные методы воспитания, воспроизводят их в своем отношении к «ребенку». Вспоминается игра, где играющий, нарушив рекомендацию «не разговаривать», угрожающе спросил у «ребенка»: «Съел?!» и, получив утвердительный кивок, закричал: «Завтра родителей в школу!».

Обсуждение этой игры подводит к проблемам:

- запреты и отношение к ним,
- социальные нормы, как мы к ним относимся,
- влияние группы, других людей, насколько оно сильно, от чего это зависит,
- взаимоотношения с родителями и педагогами; задачи, которые ставят перед собой взрослые, строя отношения с воспитанниками,
- природа зла в человеке.

Игра может проводиться и не целиком — только 1-й и 2-й или 1-й и 3-й этапы.

Игра может служить прологом ко многим сказкам или их обсуждению, особенно к этим: «Мальчик-чудовище», «Принцесса, которая плохо училась», «Очень печальная сказка», «Храбрец, боявшийся тишины».

Продолжительность игры — примерно 1 час.

### **«Звездочки»**

Цель игры — поиск и обсуждение форм достижения взаимопонимания.

Ведущий готовит для игры «звездочки»-наклейки. Затем просит участников закрыть глаза и приклеивает их участникам на

лб. Звездочки — либо разного цвета (всего 5-6 цветов), либо различаются по форме. Участники получают задание: не произнося ни слова, найти тех, у кого такие же «звездочки». Ведущий (или наблюдатель, если ведущий также участвует в игре) смотрит, какими способами пользуются участники, чтобы отыскать «себе подобных», не зная, кто ты сам.

Обсуждение помогает актуализировать проблему установления контактов, поддержания взаимопонимания в семье, со сверстниками и подводит к обсуждению сказок: «Сказка об Эмиле и Эмилиии», «Сказка о странной любви», «Принцесса, которая не нравилась сама себе», «Храбрец, боявшийся тишины».

Продолжительность игры — 10—15 минут.

### **«Зеркало»**

Цель игры — показать трудности построения взаимоотношений, нахождения взаимопонимания между людьми.

В группе выделяются 2-3 пары (по жребию или вызываются добровольцы). Участники игры попарно становятся друг против друга. Им предлагается повторять движения друг друга, как повторяет эти движения отражение в зеркале. Можно предоставлять несколько попыток до первой ошибки в каждой попытке, можно предоставлять каждой паре время: 3-5 минут. Группа смотрит, насколько свободно и творчески выполняют задание разные пары. При обсуждении участников игры спрашивают, удалось ли каждому партнеру быть и человеком, и отражением, или одному партнеру доставалась только роль отражения.

Сказка может подвести к обсуждению сказок: «Сказка об Эмиле и Эмилиии», «Сказка Элизабет», «Сказка о забывчивой фее».

Продолжительность игры — 15—20 минут.

### **«Интервью»**

Цель игры — актуализация и обсуждение какой-либо проблемы.

Группа делится на подгруппы так, чтобы в подгруппе было 8—12 человек (обязательно четное количество). Каждая подгруппа делится пополам. Половину составляют «журналисты», берущие интервью. Вопросы интервью предлагаются ведущим (или придумываются группой «журналистов») в соответствии с темой занятия (желательно 3—4 вопроса). Затем опрашиваемые и «журналисты» садятся на стулья друг против друга и проводят опрос. По сигналу ведущего, дающемуся через 3 минуты, «журналист» пересеживается к другому опрашиваемому, пока не опросит каждого в своей подгруппе. После этого опрашиваемые и «журналисты» меняются ролями. Последние готовят газетную заметку или краткое сообщение для радио на основе проведенных интервью. Возможно, что разные группы «журналистов» получают (или продумывают) разные вопросы, позволяющие осветить проблему с разных сторон. Игра может проводиться, чтобы провести

мониторинг мнений по проблеме, не прибегая к прямой постановке вопросов, и может стимулировать обсуждение практически по любой проблеме.

Продолжительность игры — 30—40 минут.

### **«Клубочек»**

Цель игры — визуализировать и обсудить тему межличностных отношений, создать необычную атмосферу.

Группа стоит в круге. Один из членов группы получает клубочек ярких прочных ниток. Задание: бросить клубочек тому, с кем чаще всего предпочитаешь общаться, оставив себе кончик нитки. (Либо тому, с кем общение наиболее приятно, интересно, волнующе и т. п.) Получивший клубочек бросает его следующему, не выпуская нитку из руки. Клубочек постепенно разматывается, образуя структуру взаимоотношений в группе.

В обсуждении может быть поднят вопрос о чувствах тех, к кому клубочек не попал или долго не попадал, о том, что осознать свои чувства или признаться в них бывает нелегко, но что знать об отношении других необычайно важно. Обсуждение может проходить так, чтобы участники группы продолжали держать нити и в конце концов решили что с ними делать: закрепить на бумаге как коллаж, распутать, повесить на дерево в лесу или еще что-нибудь.

Игра может подготовить к обсуждению сказок: «Сказка о Принце», «Принцесса, которая не нравилась сама себе», «Сказка о мальчике, который не умел играть».

Продолжительность игры — 15 минут.

### **«Комплименты»**

Цель игры — обучение искусству говорить и выслушивать комплименты.

Комплименты говорятся одному из участников группы (имениннику, победителю какой-либо игры, выбранному по жребию — желательно, чтобы в этой роли не выступал признанный лидер группы). Комплименты говорят все члены группы, включая ведущего. Обязательное условие — искренность комплимента. Если эта игра должна подвести к обсуждению сказки, то того, кто сегодня будет выслушивать комплименты, можно назвать «принцем» или «принцессой».

Проблемы, увиденные в ходе игры, обсуждаются обобщенно; лучше говорить не о поведении конкретного участника, а о трудности верить комплинтам, если человек не уверен в себе.

Игра может быть подготовкой к обсуждению сказок: «Принцесса, которая не нравилась самой себе», «Принцесса и фея бабочек».

Продолжительность игры — не более 20 минут.

### **«Куб согласия — куб конфликта»**

(Игра разработана и апробирована совместно с Е. Н. Соколовой, преподавателем изобразительного искусства Санкт-Петербургского Высшего педагогического училища им. Н. А. Некрасова).

Цель игры — обсуждение результатов конфликтного и примирительного поведения человека.

Для игры необходимо подготовить два бумажных или картонных куба (длина грани — от 40 см), краски и две кисточки. Добровольцам предлагают «поговорить» друг с другом посредством кисточек и красок на одной из граней куба. При этом один куб предназначен для общения в состоянии конфликта, а другой — для дружеской беседы.

При обсуждении в группе (после того как все грани куба заполнены) сравниваются рисунки на этих кубах и оцениваются чувства партнеров. Кубы могут храниться в группе на память как материализованный символ стилей поведения (стремящегося к мирным способам решения проблем, и агрессивно-конфликтного).

Игра может подготовить к обсуждению сказок: «Мальчик-чудовище», «Очень печальная сказка», «Сказка о капризной принцессе». Продолжительность игры — 15—20 минут.

### **«Ледокол»**

Игра является хорошим способом «разбить лед» в малознакомой группе, настроиться на сказочные сюжеты или актуализировать какие-либо знания.

Играющие берут листочек бумаги (карточку) и пишут на нем имя сказочного персонажа, название какого-либо сказочного предмета, фамилию известного автора сказок, название сказки или сказочного города, которое должен угадать другой участник. (Ведущий может заранее подписать нужное количество карточек сам, если это отвечает его замыслу.) Написавший карточку вправе просить разрешения прикрепить ее на спину любому участнику группы. Карточки прикрепляются булавкой на спину каждого участника. Все участники игры подходят друг к другу, показывают свои карточки и задают вопросы, на которые можно отвечать только «да» и «нет». Если учащийся разгадал свою карточку, он прикалывает ее на грудь. Количество вопросов, которые можно задавать при разгадывании, можно ограничить.

Игра может подготовить к проведению и обсуждению любой сказки.

Продолжительность игры — 15—20 минут.

### **«Лишний стул»**

Цель игры — настройка группы на откровенность или создание сказочной атмосферы. Группа сидит в круге. Ведущий встает, убирает стул, на котором сидел, и объясняет условия игры: меняются местами все, к кому относится высказанное предположение. Тот, кому не досталось места, становится водящим и получает

возможность предложить группе следующее условие. Начать ведущий может с таких предложений, которые заведомо оставляют всех на своих местах, например:

Сейчас поменяются местами те, кто никогда не опаздывал на уроки.

...те, кто всегда соблюдает правила.

...те, кто всегда слушается родителей.

Можно предлагать задания, совместимые с темой сказки или предлагаемого обсуждения, например:

Поменяются местами те, кто верит, что чудеса случаются не только в сказках.

Продолжительность игры — 10—15 минут.

### **«Магазин ценностей»**

Цель игры — помочь участникам осознать собственные ценности, выстроить их иерархию, понять, что разные люди могут иметь разные ценности. Главный, но не всегда достижимый результат — понимание того, что, выбирая свою систему ценностей и следуя ей, человек реализует свою свободу.

Данную игру можно проводить только в неконфликтной группе, в которой участники успели хорошо познакомиться друг с другом.

Ведущий, обращаясь к группе, объявляет:

«Представьте себе, что мы с вами отправились в поход. Мы шли долго, пересекали бурные реки, поднимались в горы, чуть не упали в пропасть, страдали от непогоды. Наконец мы вышли на солнечный склон горы, увидели проселочную дорогу и около нее маленький домик, а на нем вывеску «Магазин ценностей», «Здесь можно купить и продать все!» Давайте зайдем!»

И вот группа в «магазине». Ведущий объявляет себя продавцом-консультантом, обещая, что группа скоро начнет ему помогать. Он приглашает «покупателей» говоря: «Здесь действительно можно купить все, но не за деньги». Приведем несколько диалогов.

1-й Покупатель: Я хочу купить независимость.

Продавец: У нас есть, причем разная. Вам какую?

1 -й Покупатель: Как это?

Продавец: Может быть полная независимость, может быть независимость от старших, от законов, от собственных принципов.

1-й Покупатель: А сколько стоит полная независимость?

Продавец: Почти ничего. Но в придачу обязательно нужно будет взять одиночество. Отдельно не продается!

1-й Покупатель: Почему?

Продавец: Ну, если у вас есть друг или вообще близкий человек, то вы уже зависите от него.

1-й Покупатель: А независимость от старших?

Продавец: Я думаю, что заплатить нужно умением обходиться без них. И еще чувством пустоты от того, что ты безнадежно взрослый. Берете?

1-й Покупатель: Я подумаю.

2-й Покупатель: А я хотел бы купить уверенность в себе.

Продавец: В каких ситуациях?

2-й Покупатель: Во всех!

Продавец: Даже тогда, когда вы не правы?

2-й Покупатель: Когда я прав!

Продавец: Ну, тогда нужно заплатить застенчивостью.

2-й Покупатель: Охотно!

Продавец: Как хотите. Вашу застенчивость у меня охотно купят.

2-й Покупатель: Кто?

Продавец: Да многие. Она такая милая. А если кого-то считают нахалом, ему неплохо прикупить немного застенчивости.

2-й Покупатель: Все равно.

Продавец: Тогда все берем за руки и говорим: «Свидетельствуем, что... (имя) продает магазину свою застенчивость, в обмен на это в ситуациях, когда он прав, он приобретает уверенность в себе». А Вы (имя) еще скажите: «Я обязуюсь об этом помнить». И еще: если Вы хотите расторгнуть сделку, то вспомни о ней, представь себе свою уверенность на ладони и дунь на ладонь:«Фуу..». И все будет, как было.

В ходе диалогов нужно осторожно начинать советоваться с группой, привлекая участников в качестве консультантов. При этом следует заметить, что необходимо учитывать личность «покупателя». Например, ту же «уверенность в себе» другому участнику можно отдать без выкупа, только с условием помнить о ней. Ведущий

также может стать покупателем, например, поинтересоваться, за сколько ему продадут понимание или обратную связь со стороны группы.

Когда долго не находится желающих купить что-либо в магазине, ведущий может напомнить, что магазин может также и купить у них что-либо. То, что не нужно одному, может пригодиться другому, а пригодиться может все что угодно. Например, трусость тому, кто слишком неосторожен, немного лени трудоголику и т. д.

Игра завершается, когда больше нет желающих ни купить, ни продать. Можно пообещать, что магазин будет иногда открываться вновь. Результатом игры может стать принятие себя участниками группы (даже теми, кто не воспользовался услугами магазина), понимание того, что недостатки человека — часто продолжение его достоинств. Игра может подвести к проблеме «волшебного вмешательства» в сказке, к проблеме выбора, к тому, что человек ответственен за выбор и что согласие на какое-либо действие — это уже начало хорошего или плохого поступка.

Игра может быть полезна как подготовка к проведению или обсуждению любых сказок, особенно: «Принцесса, которая не нравилась самой себе», «Храбрец, боявшийся тишины», «Мальчик-чудовище».

Продолжительность игры — 30—40 минут.

### **Мама, я хочу домой**

Цель игры — расшевелить участников группы, побудить их к проявлению творчества, повысить самооценку, настроить на сказку.

Основана на детской игре, распространенной в США.

Все участники группы стоят вместе. Ведущий — по другую сторону. Он спрашивает участников: «Кто хочет домой?» Когда кто-либо отвечает: «Я», — ведущий ставит условие: «Вы должны пройти, как... (один из образов, подходящих данному человеку): балерина, бабочка, слон, лягушка, автомобиль, ленивый ученик, идущий в школу и т. п.». Можно задать образы персонажей известной сказки или той сказки, которая будет анализироваться.

Количество предлагаемых образов не ограничено. Задача ведущего — выбор образа, повышающего самооценку данного участника. Например, «как слон» может идти только слабый и легкий человек, ленивого ученика изобразит активный и т. п. Участник может отказаться от предложенного образа и остаться на месте. Группа оценивает качество исполнения образа и в зависимости от этого исполнения пропускает «домой» или не пропускает. Когда некоторые участники уже выполнили задание, ведущий оставляет их назначать новые задания и отправляется к группе желающих домой, чтобы также получить и выполнить задание. Возможно выполнение задания по 2—3 человека, тогда и образы могут быть другими:

- тракторист на тракторе;
- кошка с клубочком;
- стайка воробьев,
- трехглавый дракон,
- сражающиеся рыцари и т. п. Продолжительность игры — около 20 минут.

### **«Миниспектакль»**

Цель игры — выявление проблематики, актуальной для группы, ценностей, интересов участников.

Игра способствует раскрепощению группы, развитию творчества, сплоченности. Группу необходимо разделить на подгруппы по 6—8 человек. Группе предлагается ситуация или проблема и дается время, чтобы поставить миниспектакль.

Если у группы возникают трудности, нужно напомнить, что в этом спектакле есть определенные роли, текст, сцены, название и т. п.

После спектакля проходит его обсуждение. Форма обсуждения диктуется задачами группового процесса. Если группа испытывает затруднение, можно предложить набор ролей, место действия и т. п. Можно также предложить группам спектакль на свободную тему, что позволяет еще лучше узнать волнующие группу проблемы.

Продолжительность игры — не менее 40 минут, на подготовку спектакля дается 15 минут.

### **«Найди пару»**

Цель игры — показать трудности самоопределения, нахождения друга, человека «своего типа», подготовить к обсуждению этой проблемы.

Все члены группы получают (или вытаскивают из коробки) карточки, на которых написаны названия профессий (либо такая характеристика человека, которую можно показать без слов): «вспыльчивый», «очень умный», «любитель чтения», «любитель танцев», «застенчивый», «ищу друга», «музыкант», «строитель» и т. п. Каждая карточка встречается два раза. Затем предлагается найти свою пару, объясняя то, что написано на своей карточке, только жестами и мимикой. Саму карточку показывать запрещается. Когда все пары найдены, они представляют себя другим также жестами, предоставляя другим возможность угадывать, что это за пара.

Обсуждение игры проходит в зависимости от проблемы и может подготовить к обсуждению таких сказок, как: «Сказка об Эмиле и Эмилии», «Сказка о забывчивой фее».

Продолжительность игры — около 15 минут.

### **«Необитаемый остров»**

Цель игры — соотнесение этической ситуации с личным опытом участников, моделирование своего поведения в экстремальной ситуации, создание игрового или сказочного настроения.

Каждой подгруппе (10—20 человек) дается большой лист бумаги, цветные карандаши или фломастеры. Объявляется, что группа в этом составе проведет год на необитаемом острове без связи с внешним миром. Предлагается нарисовать этот остров, свою жизнь на нем и составить правила жизни на острове. Можно также предложить жизнь на острове в сказочной стране, когда известно, что через год придет волшебник или другой чудесный помощник; жизнь там, где возможны любые чудеса при определенных условиях, и т. д.

Обсуждение проводится в зависимости от рассматриваемой проблемы:

- отношения между людьми,
- отношения с природой,
- необходимость взаимопомощи. Продолжительность игры — 30 минут.

### **«Ответить — не ответить»**

Цель игры — показать значение внимательности, соблюдения норм в отношениях между людьми.

Группа стоит в круге. Один из участников (водящий) выходит за дверь. С группой договариваются о том, что когда водящий входит

и здоровается с кем-либо, этот человек демонстративно отворачивается (или начинает разговаривать с кем-то другим). После нескольких попыток игра прекращается, ведущий извиняется перед водящим, все отвечают на его приветствие.

При обсуждении водящего просят рассказать о своих чувствах во время игры. Об этом также спрашивают тех, кто в игре не отвечал на приветствие.

Продолжительность игры — 10 минут.

Игра может служить прелюдией к обсуждению сказок: «История о принце, который носил маску», «Сказка о мальчике, который не умел играть».

### **«Передача предмета»**

Цель игры — создание в группе дружелюбного, эмоционально теплого настроения. Какой-либо предмет (игрушка, сувенир) передается по кругу с добавлением дружеских слов, приветствий, комплиментов.

Продолжительность игры — 10 минут.

### **«Пишущая машинка»**

Цель игры — запоминание информации, освежение в памяти какого-либо тезиса, постановка проблемы в игровой форме, создание настроения.

Участникам игры раздаются карточки с буквами, цифрами, знаками, одной или несколькими для каждого. Предлагается «напечатать на машинке» любой текст, предложенный ведущим или группой. При «печатании», когда подходит очередь какой-либо буквы, тот, кто ее получил, хлопает в ладоши, называя букву (или встает со стула). При пробеле между словами хлопают в ладоши все. Можно также хором отмечать перевод строки: «Дзинь!»

Для настройки на сказки можно «напечатать» название сказки или какие-либо известные сказочные фразы: «Сказка — ложь, да в ней намек — добрым молодцам урок»; «Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается», «И я там был, мед-пиво пил. По усам текло, да в рот не попало...»

Продолжительность игры — 15-20 минут.

### **«Поводырь»**

Цель этой очень многозначной игры в данном контексте — создать в группе переживания взаимной поддержки, более глубокие взаимоотношения, интерес к проблеме взаимной зависимости людей друг от друга.

Группа делится пополам. Выделяется один или несколько наблюдателей, либо ведущий принимает на себя эту роль. Объявляется, что одна половина группы временно потеряла зрение и слух. Другая половина группы приглашается на роль поводырей, которые должны безмолвно пригласить на прогулку «слепых» и по возможности познакомить их с миром в новых условиях. Обычно такая прогулка продолжается не менее 20 минут, после чего «слепые» и «поводыри» меняются ролями и снова проводят прогулку. При обсуждении необходимо, чтобы каждый высказал свои впечатления о том, как он чувствовал себя в роли «слепого»: как воспринимал мир, помогал ли ему поводырь, или тащил, куда считал нужным; и в роли поводыря: было ли взаимогонимание со «слепым», какие чувства были по отношению к нему.

Продолжительность игры — около 1 часа.

Игра может подготовить к обсуждению сказок: «Сказка о странствиях принца Леона», «Сказка о Принце», «Утешительная сказка», «Сказка о Человеке и Рыбе».

### **«Разговор через стекло»**

Цель игры — осмысление трудностей общения между людьми, трудности понимания людьми друг друга.

В ходе игры нескольким парам участников предлагается «поговорить» друг с другом, как если бы их разделяло толстое стекло, не пропускающее звук. После попытки партнеры сообщают, что хотел сказать один и что понял другой. При обсуждении можно подсказать, что таким «стеклом» может быть принадлежность к разным народам, поколениям, странам.

Игра может подготовить к обсуждению сказок: «Принцесса, которая плохо училась», «Сказка о Принце», «История о принце, который носил маску».

Продолжительность игры — 10—15 минут.

### **«Рисуем музыку»**

Цель игры — обсуждение вопроса о различных видах любви и различных представлениях о ней.

Участники игры получают несколько листов бумаги для рисования, краски (цветные карандаши или фломастеры). Объявляется, что рисовать будем музыку, точнее, несколько музыкальных произведений. Для рисования представляются несколько (не менее двух) музыкальных отрывков, или песен, отражающих разное понимание любви. В моем занятии использовались: «Мочалкин блюз» из фильма «Асса», ария Магдалины из рок-оперы «Иисус Христос — суперзвезда» и мадригал XIV века «Любовная надежда». (Можно, естественно, выбирать различные произведения, желательно, чтобы их стилевые особенности не отталкивали участников группы, ориентированных на какой-то стиль музыки.) На рисунок необходимо выделить 10—15 минут. После этого организуется «вернисаж», где свои работы представляет каждый автор, объясняя, почему он так нарисовал ту или иную музыку, либо выставки работ по конкретным музыкальным произведениям. В связи с обсуждением работ возникает тема различных видов любви, что отразилось в музыке и, в результате, в рисунках.

Игра может служить подготовкой к проведению или обсуждению сказок: «Сказка о странной любви», «Принцесса и фея бабочек», «Сказка об Эмиле и Эмилии», «Сказка Элизабет»,

Продолжительность игры — не менее 30 минут.

### **«Рукопожатие»**

Цель игры — улучшение взаимопонимания в группе, понимание участником того, как он может восприниматься другими людьми.

Одному из участников — добровольцу, завязывают глаза. Другие по очереди тихо подходят к нему и пожимают руку. Тот, у кого завязаны глаза, говорит о впечатлении, которое производит рукопожатие.

Продолжительность игры — 10—15 минут.

Игра может подготовить к обсуждению сказок: «Сказка о Принце», «Принцесса, которая не нравилась самой себе», «Утешительная сказка».

#### **«Цветик- Семицветик»**

Цель игры — осознание и групповое осмысление ценностей, интересов, потребностей участников, создание сказочного настроения.

Для игры подготавливаются бумажные ромашки с семью лепестками.

Предлагается написать на лепестках ромашки свои желания, не ограничивая себя ничем, как если бы ромашка была волшебной. Затем ведущий собирает ромашки и, выбирая одну из них, предлагает составить впечатление о человеке, у которого такие желания. Возможно просто сравнение ромашек между собой. Можно назвать героя сказки, который мог бы выразить такие желания, либо вообще выполнять задание от имени какого-либо сказочного героя. В другом варианте игры лепестки ромашек отрываются, перемешиваются, по желанию группы происходит знакомство с частью лепестков, либо разговор о желаниях вообще, способах их осознания и исполнения.

Продолжительность игры — 15—20 минут.

Игра готовит к обсуждению сказок: «Сказка о капризной принцессе», «Сказка о забывчивой фее», «Принцесса и фея бабочек».

#### **«Скульптура»**

Цель игры — групповое осмысление и обсуждение какой-либо проблемы, раскрепощение группы, создание творческого, сказочного настроения.

Группе (всей или разделенной на подгруппы) предлагается изобразить групповую скульптуру по предложенной теме, например скульптуру, выражающую отношения героев какой-либо сказки, либо скульптуру, являющуюся олицетворением какого-либо чувства. По поводу «Сказки о Принце» это может быть скульптура «День рождения» или «Принц и Рыцари в лесу», или «Принц в городе Аморель». Скульптуры могут воплощать любовь, одиночество, неверие в себя, тишину. Если это необходимо, скульптуры могут быть динамическими (с ритмично двигающимися персонажами).

Представленные скульптуры обсуждаются в группе и могут помочь при анализе или постановке практически любой сказки.

Продолжительность игры — 15—20 минут.

#### **«Тарелка с водой»**

Цель игры — развить взаимопонимание в группе, понять и обсудить закономерности возникновения взаимопонимания.

Группа молча с закрытыми глазами передает по кругу тарелку с водой. В результате при передаче развиваются способы коммуникации: поиск рук партнера до момента передачи тарелки, предупреждение о передаче прикосновением и т. п.

Обсуждение может затрагивать вопросы взаимной заботы или ее отсутствия. В игре участвуют наблюдатели, которые после игры дают отчет о наблюдениях, адресованный тому, за кем они наблюдали.

Продолжительность игры — 20 минут.

Игра может подготовить к работе с различными сказками, например: «Сказка об Эмиле и Эмили», «Сказка о странствиях принца Леона», «Утешительная сказка».

### **«Тип-топ»**

Целью игры является демонстрация группе неконструктивного поведения при обсуждении. Иногда такая демонстрация необходима при групповых занятиях.

Группе предлагается встать в круге на четвереньки, прикасаясь друг к другу мизинцами (или какая-либо другая, достаточно неудобная поза). Ведущий спрашивает у соседа по кругу: «Знаете ли вы игру «Тип-топ»?» Тот отвечает: «Нет!» Ведущий предлагает задать этот же вопрос соседу. Вопрос и ответ проходят весь круг. Когда к ведущему обращаются с этим же вопросом, он отвечает: «И я не знаю. И что мы здесь делаем, просто непонятно!»

Продолжительность игры — 15 минут.

### **«Эмоциональный контакт»**

Цель игры — осмысление и обсуждение ценности и смысла любви в отношениях между людьми.

Группе предлагается провести «мозговой штурм» на тему «эмоциональный контакт».

Правила «мозгового штурма»: 1)каждый может высказываться, 2)нельзя перебивать друг друга, 3)нельзя критиковать чужие высказывания, 4)можно развивать любую мысль.

Эмоциональный контакт в данной игре понимается как любые равнодушные отношения. Группа отвечает на следующий вопрос: какими средствами и с какой целью люди добиваются того, что к ним относятся равнодушно? Ведущий записывает все высказывания, после чего просит оценить средства как «этичные» и «неэтичные».

Относительно целей задаются вопросы, является ли каждая из целей эгоистичной, альтруистичной или нейтральной. Обычно в подростковой группе соотношение эгоистических и альтруистических целей равно примерно 5:1, что служит для группы источником размышлений.

Продолжительность игры — 30—40 минут.

Игра является хорошей подготовкой к сказкам: «Сказка об Эмиле и Эмили», «Сказка Элизабет», «Сказка о странной любви».

### **«Эмпатия»**

Цель игры — осмысление в группе проблем взаимной оценки, восприятия людьми друг друга.

Два или три добровольца выходят за дверь. Группа договаривается, кто из участников будет смотреть на каждого вошедшего с открытой неприязнью, со скрытой неприязнью, с симпатией (по одному человеку). Остальные договариваются смотреть на вошедшего нейтрально. Ведущий говорит: «Подойди к каждому, посмотри в глаза. Мы здесь договорились, что некоторые члены группы будут смотреть на тебя как-то необычно. Скажи вслух, как относишься к тебе в данный момент каждый из присутствующих». После этого необходимо, чтобы те, кто договорился смотреть на вошедшего эмоционально, раскрыли свое задание.

В обсуждении обычно выявляется известный феномен «возрастной тревожности», заставляющий переоценивать количество эмоционально окрашенных взглядов.

Продолжительность игры — 20 минут.

Игра может подготовить к работе со сказками: «Сказка о Принце», «Принцесса, которая не нравилась самой себе» и др.