**Практическое занятие № 2**

**Тема: «ДОСУГОВЫЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ»**

Цель: Изучение досуговых психологические игр, с целью применения их в практической деятельности вожатого.

**Задание**:

1. Изучите представленный практический материал.
2. Законспектируйте 5 игр на выбор, можете предложить свои варианты.

Досуговые психологические игры проводятся с целью создания навыков общения, сближения членов группы, развития креативности, развития навыков самоконтроля.

**«Налет Орды на Отрешенных»**

Половина группы пытается вывести другую половину из состояния равновесия (1 минута). Запрещен физический контакт, моргание не считается. Смена ролей.

**«Самурай, принцесса и дракон»**

 Группа делится на 2 части, которые стают напротив друг друга. Группы совещаются, загадывают один из трех персонажей и по команде вожатого издают звуки и делают движение загаданного персонажа (принцесса — кокетливо хи-хи; самурай — вжик мечом; дракон - р-р-р и машет крыльями). Самурай побеждает дракона, дракон съедает принцессу, принцесса очаровывает самурая.

**«Арт-терапия»**

На ватмане рисуют красками, но не кисточками, а руками. Потом представляют общий рисунок.

**«Продуцирование идей»**

«Я вошла домой, протянула руку к выключателю и повернула его, но свет не зажегся. Почему?» На листе приведите как можно больше причин, и том числе самых фантастических. Далее все зачитывают идеи (если идея уже прозвучала, ее не читают), подсчитывают, у кого идей больше.

**«Ролевой алфавит»**

Каждый   должен    прочитать   алфавит   так,    как   будто    он определенное лицо (диктор погоды на радио, спортивный комментатор, работник Загса, оратор на митинге, новый русским,  ребенок 5 лет, психолог, директор большой компании, пьяный,  застенчивый человек, рэппер, тигр, итальянец и т. д.).

**«Я хочу быть как…»**

На листочках написать 5 имен. Это могут быть мама с папой, вожатый, начальник лагеря и сказочные персонажи. Против каждого имени напиши, чем именно интересен и привлекателен тебе этот человек.

Например: *Я хочу быть:*

*Справедливым как отец,*

*Сильным, как Сталлоне,*

*Пользующимся успехом у женщин как Ален Делон,*

*Умным как учитель математики*

*Веселый как Петька из соседнего отряда.*

После того, как все выполнили работу, ты собираешь листочки и предлагаешь ребятам вместе, зачитывая вслух, поугадывать, кому какой листок принадлежит. Обсуждение проходит обычно очень бурно и оживленно.

Эта игра позволяет ребятам еще больше узнать друг друга, а тебе плюс ко всему, что значимо для твоих ребят, какими личностными качествами они отдают предпочтение.

**«Банк идей»**

Для проведения этой формы от тебя требуется всего лишь:

- приготовить две коробки;

- дать ребятам возможность погулять по территории лагеря, но не просто так,

- их задача найти места, с которыми потом могут быть связаны какие-то отрядные дела (например: турник – ежедневный конкурс подтягиваний всего отряда).

         Все свои идеи и предложения оформляют и бросают в банки: на одной из них написано – «хорошо бы сделать так…», на другой – «наткнулся на… Можно попробовать сделать…». Все идеи, находящиеся в банках, ты проанализируй, выбери самые интересные и подготовь небольшой приз.  После того, как все вернутся с прогулки и заполнят коробки, можешь провести совершенно отвлеченную шуточную игру на внимание.

***Например:***

***- как зовут собаку сторожа?***

***- в  какой цвет выкрашены ворота лагеря?***

***- и т.д.***

**«Дерево идей»**

          Для проведения игры тебе потребуется лист ватмана, на котором нарисован ствол и ветки, и вырезанные листья деревьев, например, 5 дубовых, 5 кленовых, 5 березовых, 5 осиновых, 5 рябиновых.

* Перед началом игры перемешай все листья и предложи каждому участнику выбрать по листочку, затем собери вместе всех участников с кленовыми, дубовыми, березовыми и т.д. листьями в группе.  Так ты разделишь участников на команды. Всего в каждой команде окажется по 5 человек.
* После того, как команды сформировались, ты предлагаешь обсудить в группе, сформулировать и записать на листочках, какие дела и мероприятия им интересны и хотелось бы организовывать в отряде и в лагере.
* На этом этапе идет обсуждение идей. Все присутствующие могут задавать вопросы и вносить уточнения команде, которая предлагает идею. Если идея понравилась, то листочек прикрепляется к дереву. Таким образом, выслушивают все команды.
* Если игра была объявлена как игра-соревнование, то итоги подвести очень легко – на дереве хорошо видно, идеи, какой команды оказались более интересными.

**Игра «Генерация идей»**

Подготовительная работа включает в себя:

* Определение темы или проблемы, которую надо решить;
* Распределение по рабочим группам;
* Выбор экспертной группы.

**Этапы игры:**

* **Генерация** – обозначается проблема или вопрос. Каждый участник за определенное время должен зафиксировать на листочке свои идеи и предложения.
* **Экспертиза** – идет оценка работ участников игры на 5-балльной системе внутри своей рабочей группы по кругу. Своя работа не оценивается. Когда все листочки пройдут по кругу, подсчитываются баллы каждого игрока. Определяется победитель внутри каждой группы.
* **Большая экспертиза** – победители второго этапа переходят в другие группы, где их идеи вновь подвергаются оценке каждый участником новой группы. Вновь определяется  победитель – участник, набравший максимальное количество баллов.
* **Защита идей** – победители третьего этапа возвращаются в группы, где начиналась их работа. Теперь вместе с группой им предстоит подготовить защиту своей идеи. Остальные группы, чьи идеи не прошли на этот этап, распределяют между собой роли;

- консерватор – все отвергает, находит аргументы несостоятельности,

- критик – оценивает положительные и отрицательные стороны идеи;

Практик – дает рекомендации о применимости данного предположения в жизни.

* **Заключительный этап** – награждение победителей.

**«Пересаживания»**

Стулья ставят в круг. Их должно быть на один меньше, чем количество участников. В центре стоит ведущий. Его задача – сесть на стул. Ведущий задает вопросы, а в то время, когда участники меняются местами, должен успеть занять место.

Например:

- пусть пересядут все, у кого фамилия начинается на гласную букву,

- поменяться местами всем, кто любит играть в баскетбол или футбол,

- всем, кто любит «ужастики».

**«Построения»**

Для проведения этой части психогимнастики надо встать, освободить от стульев площадку (все построения выполняются без разговоров).

- пусть все участники построятся по алфавиту имен;

- по цвету волос (от самых светлых до самых темных);

- по размеру обуви;

- по цвету глаз;

- по величине ладошки;

- и т.д. и т.п.

**«Вопросник»**

**Вариант 1:** Каждый участник пишет на листочке любой вопрос и все складывают в шляпу. Затем каждый по очереди вынимает один вопрос, на который он должен ответить откровенно. Говорить надо то, что надумаешь. Если задан  вопрос, на которой не хотелось бы отвечать, можно ответить уклончиво или перевести все на шутку.

**Вариант 2:** Вначале проводится небольшая лотерея, каждый вытягивает из шляпы имя человека, которому он подготовил вопрос. Затем вопрос оформляется на листочке с указанием адресата и снова складывается в шляпу. Ты достаешь из шляпы по одному вопросу, называешь адресата и зачитываешь вопрос. Таким образом, каждый участник должен будет на 1 вопрос.

**«Чемодан в дорогу»**

Игра добрых пожеланий и рекомендаций.

Каждому  члену отряда собирают в дорогу «чемодан» - говорят, что в данном человеке симпатично, каковы его сильные и слабые стороны. Все пожелания должны звучать в очень мягкой форме. Не допускай ни малейшей агрессии в отношениях.

Вариант этой же игры, почему-то называемый ребятами «Кляузником». Каждый ребенок берет листок бумаги, разрывает его пополам. Внизу каждого листка пишет свое имя. На одном ставит + - положительные качества, на другом - - отрицательные качества.  Затем листки пускаются по кругу. Писать надо сверху. После того, как запись сделана – повернуть листочек, чтобы следующий участник не видел предыдущего текста. И так по кругу до конца, пока каждый не получит свои листочки обратно.

 **«Экспозиция одной картины»**

Группам предлагается придумать и изобразить Картину Счастья или Портрет группы (задания могут быть самыми разными, так же как и способы исполнения будь то рисунок, мозаика, аппликация, а может быть даже из собственных тел – живая картина).

**«Шабаш на Лысой горе или час икс»**

Обычно дети очень любят рассказывать и слушать страшные истории, и мы предлагаем тебе вместе с ребятами совершить путешествие в мир, полных тайн и неожиданностей.

Группам предлагается на выбор персонажи романтических произведений – вампиры, упыри, оборотни, русалки и т.д. Их задача подготовить рассказ-представление об образе жизни этих персонажей, об их кознях и т.д. Твоя задача вместе с инициативной группой продумать небольшую дискуссию о возможностях существования этих потусторонних сил, привести существующие гипотезы и объяснения.

**«Бразильская бабушка»**

Задача отряда повторять за тобой движения и некоторые слова.

- У меня в Бразилии живет бабушка! У нее воооот такой палец (показываешь палец и все повторяют за тобой)

- У меня в Бразилии живет бабушка! У нее воооот такой палец (показываешь) и вот такой рот (кривишь рот, все повторяют)

- У меня в Бразилии живет бабушка! У нее воооот такие плечи (правое плечо вверх, левое вниз), она постоянно прыгает (показываешь) и кричит: «Ах, какая я красивая, почему меня никто не любит?» (все повторяют).

После паузы, когда стихнет смех, ты говоришь: «Какова бабушка, таковы и внуки!»

**«Египетский осел»**

Для того, чтобы провести эту игру нужно вывести желающего за дверь, остальным объяснить, что нужно делать. Приглашаешь того, кто за дверью и объясняешь ему задание: «Сейчас твоя задача с трех попыток угадать кто среди нас Египетский осел. Скажу одно, Египетский осел тот – кто кричит громче всех. Но есть одно осложнение. Чтобы не так быстро догадался, ты должен кричать вместе со всеми. Итак, кто из нас Египетский осел?»

Все громко кричат «Я!»

- Кто из нас Египетский осел?

- Я!!! (еще громче)

- Кто из нас Египетский осел?

Ребята делают вид, что набирают воздух в легкие, открывают рот и …ни звука, лишь водящий: «Я!»