

«ОПАСНОСТИ ВОЛШЕБНОГО ЛЕСА»

Игра для психологической работы со страхами

В комплект входят:

- игровое поле;
- карточки с заданиями для игроков;
- дополнительные карточки с персонажами (отдельный лист);
- кубик;
- фишки для игроков;
- инструкция;
- памятки для ведущего и для игроков.

ОБ ИГРЕ

В этой игре можно и нужно злиться, бояться, делать ошибки, смеяться, быть смешным, болтать без умолку и делать добрые дела. Она позволит ребенку с вашей помощью справиться со страхами.

Детей ждет путешествие по волшебному лесу, полному опасностей и загадок, ведь хозяйничают в нем шесть забавных гномов: каждый из них приготовил для игроков свои задания и

не пустит дальше, если их не выполнить. Злюкодав попросит вас злиться, раздражаться и даже ругаться, Неправин — дурачиться и делать все шиворот-навыворот, Бояськин — пугаться и пугать других, вспоминая, чего же можно бояться, Поболтушка — улыбаться и рассказывать истории, Добролина — благодарить других игроков и говорить комплименты, а Смехотун — хихикать от души и смешить партнеров по игре.

Задания каждого гнома представлены на трех карточках (на обороте вы увидите портрет гнома), а каждая карточка включает в себя шесть равнозначных заданий, так что у игроков будет богатый выбор! Если же разным игрокам достанется одно и то же задание, это тоже неплохо: так дети не только выполнят его сами, но и смогут увидеть, как то же задание выполняет другой игрок. Кроме того, ведущий может пополнить арсенал карточек, подготовив новые задания в соответствии с потребностями детей.

В зависимости от того, какие страхи представлены у конкретных детей в большей степени, вы можете увеличивать количество заданий по нужной теме. Для этого можно вырезать нужных персонажей с прилагаемого листа и выложить их на любые клеточки, заменив ими других гномов или свободные клетки.

Игра может использоваться психологами, а также учителями, методистами и, конечно, родителями.

Количество участников: от двух до шести человек.

Возраст: 5–11 лет.

Ведущий (взрослый) обязательно участвует в игре (наравне с другими игроками).

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ЦЕННОСТЬ ИГРЫ

Игра направлена прежде всего на коррекцию разнообразных страхов у детей, а также на то, чтобы создать хорошее настроение, непринужденную атмосферу, помочь детям наладить контакт со взрослыми и между собой.

Страхи серьезно усложняют жизнь детей, мешают полноценно развиваться и просто радоваться жизни. При этом нередко родители даже не догадываются, что их ребенок чего-то боится, замечая в основном только последствия страхов – болезни, снижение учебной мотивации, плохую успеваемость, нарушения поведения, коммуникативные трудности. И безуспешно пытаются бороться со следствиями, а не с причиной.

Наша игра «Опасности волшебного леса» дает возможность работать с самими страхами и их братом-близнецом — агрессией. В ходе игры ребенок идентифицируется со своими страхами и получает над ними контроль; кроме того, страхи становятся смешными и веселыми, перестают быть пугающими, у детей появляется возможность эмоционально отреагировать и тем самым снять напряжение, снижая значимость пугающих событий.

Учитывая, что детские страхи очень разнообразны, мы ввели в игру персонажей, которые помогут игрокам справиться с самыми разными «страшилками».

Чаще всего дети боятся:

- темноты, монстров и чудовищ, оставаться дома одни и т.п. — за всеми этими страхами скрывается глобальный страх смерти;

- негативной оценки со стороны окружающих, порицания, несоответствия социальным нормам, различных ошибок — это группа социальных страхов;
- раскрывать свой внутренний мир, проявлять себя — это страх самовыражения.

Часто, особенно если ребенок активен, страхи прячутся за агрессивным поведением, и тогда мы видим проявление агрессии в самых разных формах:

- страх смерти может вызвать агрессию защитную, которая выражается в стремлении драться, защищать свои границы и таким образом противостоять страху;
- социальные страхи могут породить деструктивную агрессивность, неорганизованность и забывчивость, стремление нарушать правила, действуя напрямую или исподтишка;
- боязнь самовыражения может приводить к демонстративной агрессивности, стремлению привлечь внимание любыми доступными способами, в том числе нарушениями социальных норм.

Игровой процесс ориентирован на коррекцию:

- страха смерти и защитной агрессии;
- социальных страхов, деструктивного поведения;
- боязни самовыражения, демонстративности.

Игра также способствует развитию фантазии, креативности, спонтанности; повышению уверенности в себе, оптимизации межличностных отношений, созданию хорошего настроения.

ХОД ИГРЫ

Цель игры: пройти поле от старта до финиша. Выигрывает тот игрок, который приходит к финишу первым.

Правила игры достаточно гибки, их можно слегка менять с учетом особенностей характера участников, их потребностей и пожеланий. Напоминаем, что при необходимости вы даже можете создать свои карточки с новыми заданиями, более подходящими детям, с которыми вы играете.

Необходимо определить правила до начала игры и четко разъяснить их детям. В этом вам помогут наши памятки (они расположены на отдельном листе).

Для игры вам потребуется поле, карточки с заданиями (*листы с карточками заранее разрезаются*), фишки и кубик. Желательно иметь под рукой секундомер или часы с секундной стрелкой — выполнение некоторых заданий ограничено по времени.

Персонажи (гномики) размещены на поле так, чтобы была возможность проработать разные виды страхов. Каждый из гномиков «задает» игрокам свои задания. Если вы хотите исключить какого-либо гнома из игры или, наоборот, увеличить количество гномов определенной категории — используйте дополнительные карточки с персонажами, предварительно разрезав лист с изображениями гномов.

Для придания игре большей динамичности на поле есть стрелки для *перемещения вперед* (красные) и *назад* (синие) — если вы не хотите использовать их, просто закройте клетки с красными и синими цветами дополнительными изображения-

ми гномов, и в этом случае можно будет не обращать внимания на стрелки. Кроме того, по дороге встречаются клеточки, где нет гномиков. Попадая на них, игрок получает передышку. Расположенный на клетке символ подскажет, как именно игрок может отдохнуть на этой клеточке:

- гантелька приглашает потянуться и сделать небольшую зарядку;
- солнышко — вспомнить о чем-то приятном;
- спящий кот — просто посидеть с закрытыми глазами и расслабиться.

Каждый игрок получает фишку и, кидая кубик, продвигается по полю в соответствии с выпавшим количеством очков (от 1 до 6). Подбросив кубик, вы передвигаете фишку вперед на нужное количество клеток. Переместившись на новую клетку, вы вытягиваете карточку с заданиями от того гнома, на чью клетку вы попали, и выполняете задание под тем же номером, что выпал вам на кубике.

Например: на кубике выпало число 4, вы передвинулись на четыре клетки вперед, встали на клетке с гномом Злюкодавом и должны получить от него задание. Если в игре используется по одной карточке с заданиями от каждого гнома, то игрок берет карточку Злюкодава и выполняет задание под номером четыре. Игрок может отказаться выполнять задание — тогда он возвращается на клетку, на которой стоял раньше, и передает право хода следующему игроку. Если же в игре используются одновременно две или три карточки с заданиями от Злюкодава, то игрок

либо тянет одну из двух (трех) карт наугад и выполняет задание под выпавшим номером, либо выполняет задание под этим номером с любой карточки на выбор.

Если вы играете не в первый раз или хотите убрать из игры часть персонажей, то, как мы уже упоминали, вам помогут дополнительные карточки с персонажами. С их помощью вы можете регулировать количество разных гномиков на поле — убрать из игры одного из них, заменив на любого другого, или использовать определенные комбинации:

- например, если игра в первую очередь проводится для коррекции у детей **страхов и защитной агрессии**, то можно добавить на поле карточки со *Злюкодавом*, *Бояськиным*, *Смехотуном* (закрыв ими клеточки, где изначально планировались задания *Неправина*, *Поболтушки* и *Добролины*);
- если в поведении ребенка прослеживается наличие социальных **страхов и стремление к нарушению правил**, то стоит добавить карточки *Неправина*, *Злюкодава* и *Смехотуна*;
- детям, которые боятся любых **форм самовыражения**, а также **склонны к демонстративности**, полезно будет играть с *Поболтушкой*, *Злюкодавом*, *Неправинком*.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не дойдет до финиша. По желанию ведущего и команды можно выбрать лучшего Смехотуна, Неправина, Добролину и пр. — то есть тех игроков, которые лучше всех выполнили задание определен-

ной категории. Стоит дать поощрительный «титул» каждому ребенку, не обходя вниманием никого из игроков. Обыграть награждение можно по-разному: так, ведущий может сделать вид, что «слушает» гномов, каждый из которых выбирает лучшего из тех, кто выполнял его задания. В таком случае старайтесь запоминать, как именно выполняют задания дети.

Помните: игра должна приносить не только пользу, но и удовольствие. Важно, чтобы всем детям было интересно и весело!

