Министерство образования и науки РФ

КемТИПП

ФГБОУ ВПО "Кемеровский технологический институт пищевой промышленности"

Кафедра технологии и организации общественного питания

**Реферат**

На тему: "Ролевые игры"

Выполнила: студентка группы ОП-151

Шитая К.А.

Проверил: к. п. н

Килина И.А.

Кемерово 2016

***Содержание***

Введение

1. Для чего нужны игры

2. Ролевая игра

3. Проблема ошибок учащихся

4. Коммуникативные игры

5. Примеры ролевых игр

Заключение

Список литературы

# ***Введение***

Про игры, в которые играют люди написал, еще в прошлом веке, в своем одноименном психоаналитическом бестселлере известный канадо-американский психотерапевт и ученый, основатель трансактного анализа и психотерапии Эрик Берн.

(см. анализ психологической игры в сказке "Красная шапочка" или "Золушка")

Суть психологических игр, в которые играют взрослые люди в ТОМ, что игровой, часто нечестный и скрытый процесс общения и межличностных взаимодействий приносит некоторые, иногда неосознанные, социальные, эмоционально-психологические, и даже биологические выгоды (некий "выигрыш") участникам игры.

Другими словами, игровые отношения (психологические игры в отношениях) удовлетворяют многие врожденные потребности человека. А именно: психологические, эмоциональные, биологические и социальные.

Конечно, человек, как и любое другое высокоразвитое животное, мог бы удовлетворять свои природные, естественные потребности нормальным, честным, прямым и естественный путем, не прибегая к психологическим играм, различным ухищрениям и обманам.

Но человек существо общественное, и большинство законов природы умаляет и попирает социум: нормы и правила морали и нравственности, этика и общественное мнение, способы выживания, создавая стереотипы мышления и поведения.

# ***1. Для чего нужны игры***

Если рассмотреть область применения игр в психологии, то мы сразу попадаем в раздел групповой терапии. Действительно, с раннего детства мы привыкли играть вместе с товарищами, примерять на себя разные роли и участвовать в выдуманных действиях. Детские развивающие игры весьма полезны для интеллекта, совершенствования речевых навыков, развития памяти у детей и взрослых и отработки поведенческих стереотипов. Вспомним, с каким азартом все мы бывали учителями, врачами, воспитателями. А чуть позже пришла пора знаменитых "Испорченный телефон", "Колечко-колечко", "Слова"… Кстати сказать, современные дети знают далеко не все игры, в которые с таким азартом играли мы, их родители. А жаль - ведь это действительно незаменимая вещь в развитии маленького гражданина.

Пришла пора вырасти. А комплексы, невыплаканные обиды остались. Остались и незавершённые сценарии, желание быть кем-то, кем сейчас ты не являешься. Всё больше давят депрессии, чувство ненужности, одиночества и потерянности. И вот в таком состоянии, как правило, люди попадают в группу психологического тренинга. И там профессионал создаёт обстановку, способствующую в наибольшей степени снятию напряжения, выплеску эмоций, переосмыслению тех неактуальных уже в настоящий момент установок, которые закрепились с детства. А что может лучше раскрепостить человека, чем игра? Наиболее популярные психологические игры, с таким успехом "прижившиеся" в народе - "Карточная игра мафия", "Землетрясение", "Потерпевшие кораблекрушение". Все они в идеале предполагают наличие ведущего, который не только определяет последовательность событий, и отслеживает невербальные реакции участников с той целью, чтобы вовремя вмешаться в процесс и предотвратить развитие конфликта, возможного при проведении такого рода игр.

Для чего нужны Игры? - Игра - альтернатива групповому терапевтическому пространству, где Вы можете не только многое понять про себя и свои проблемы, найти решение или начать двигаться к изменениям, но и получить поддержку от других людей, таких же как и Вы - участников Игры - Игра - способ, с помощью которого можно в формате развлечения поработать над собой и своими трудностями, набрать информацию по своей личной теме, узнать много нового о себе.

- Игра не заменяет личной терапии, она дополняет ее. Игра может быть опытом более близкого знакомства с собой.

-Пространство Игры - конфиденциально. Ничто из того, что будет сказано в процессе не уйдет за его границы. Вы и только Вы выбираете и решаете что озвучивать, а что оставить при себе. Игры устроены так, что не могут навредить или запутать. Их преимущество перед другими формами самопознания в том, что процесс идет в легкой, развлекательной форме, а Вы решаете сами на какую глубину Вы готовы сейчас идти. Ведущий - помощник и проводник Ваших процессов, который руководит правилами самой Игры, но не Вами.

# ***2. Ролевая игра***

Что представляет собой ролевая игра? Что мы обычно понимаем под ролевой игрой? Когда учащиеся принимают роль, то они разыгрывают ее в определенной ситуации. Группа учащихся, разыгрывающая роль в классе уподобляется группе детей, играющих в школу, больницу, звездные войны и т.д. И те и другие бессознательно создают, творят свою собственную реальность и делая это, оперируют своими знаниями реального мира, развивая свои способности взаимодействовать с другими людьми. В этой ситуации нет зрителей. В ситуации отсутствует риск коммуникации и поведения реального мира. Деятельность доставляет удовольствие и не угрожает личности ребенка, ученика. Такая игра в роль скорее укрепит нежели разрушит уверенность в себе.

Вторым преимуществом ролевой игры является то, что она дает возможность использовать неподготовленную речь. Основная цель любой ролевой игры - тренировка неподготовленной речи.

Каковы преимущества использования ролевой игры в классе:

. Посредством ролевой игры в классе могут быть привнесены разнообразные

а) формы опыта;

б) могут использоваться разнообразные функции, структуры, большой объем лексического материала.

Ролевая игра может превзойти возможности любой парной и групповой деятельности, тренировать учащихся в умении говорить в любой ситуации на любую тему.

. Ролевая игра ставит учащихся в ситуации в которых им требуется использовать и развивать такие языковые формы, которые необходимы как смазочный материал в работе социальных взаимоотношений, которыми так часто пренебрегают наши учителя.

. Некоторые люди часто учат английский для того, чтобы подготовиться к определенной роли в жизни (работать за границей, путешествовать). Для них будет очень полезен тот языковый материал, который им понадобится во время поездки и очень важно, чтобы впервые они могли испробовать свои силы в дружеском окружении классной комнаты. Для них ролевая игра становится очень важной генеральной репетицией к реальной жизни.

. Ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе учащихся "маской" за которую они могут спрятаться. Учащиеся испытывают огромные затруднения, когда основной упор в обучении делается на личность обучающихся, на их непосредственный опыт. И в ролевой игре такие учащиеся получают обычно освобождение, поскольку их личность не затронута, им ненужно раскрываться.

. Преимущество использования ролевой игры в том, что она доставляет удовольствие играющим в нее. Как только учащиеся начинают понимать, что именно от него требуется, они с удовольствием дают волю своему воображению. А поскольку это занятие им нравится, то учебный материал усваивается намного эффективнее.

. Ролевая игра обладает целой гаммой технологий (коммуникативной технологией, которая развивает языковую беглость учащихся, способствует взаимодействию в классе и повышает мотивацию).

Процесс обучения состоит из нескольких фаз:

фаза презентации;

фаза полузнаний;

фаза закрепления.

Ролевая игра принадлежит к категории технологии обучения языку, которую относят к технологии обучения с низким вводом и высоким выводом. Это означает, что сконцентрированная вокруг учителя фаза презентации очень коротка. После короткого вступления учащиеся погружаются в деятельность в которой выполнение задания намного важнее, чем использование точных слов; деятельность, в которой беглость превалирует над аккуратностью. Естественно, что язык, который учащиеся используют в ролевой игре, а вернее языковый материал, должен быть введен на более ранних стадиях обучения.

Ролевая игра пригодна для каждого вида работы с языком (отработка структур, лексики, изучение функций, интонационных моделей), это также использование правильного слова в правильном месте и в правильное время.

Ролевые игры, которые обрабатываются, заучиваются и проигрываются для других учащихся - не являются больше ролевыми играми, а называются драматическими представлениями. Ролевая игра касается в основном процесса игры, а не готового продукта. Это должно быть уяснено с самого начала, поскольку многие учащиеся очень застенчивы и они робеют, когда их заставляют участвовать в спектакле. И кроме того, они часто убеждены в том, что они не обладают талантом игры. В ролевой игре они не участвуют в спектакле, там нет публики. Даже учитель должен отойти на задний план, поскольку его присутствие может препятствовать - своей готовностью наброситься на ученика каждый раз, когда допускаются ошибки. Обучение наиболее эффективно в атмосфере, свободной от напряжения. Ролевая игра может быть показана другим или записана на пленку, но это не обязательно. Ролевая игра это изучение языка.

Основные моменты, на которые следует обратить внимание при организации ролевой игры:

При организации ролевой игры следует начинать всегда с парной, а не с групповой работы (гораздо легче организовать беседу с кем-то одним, находящимся рядом с вами или перед вами, не нарушая планировки). Существует еще и психологическое обоснование.

На начальных этапах следует организовать короткие виды деятельности, которые постепенно приучат учащихся к ролевой игре.

Ролевая игра должна быть рассчитана на разнообразные типы учащихся.

Учащиеся должны понимать ситуацию и то, что написано в ролевой карточке перед началом игры.

Следует быть очень тактичным, не огорчайтесь если одна или две пары не принимают участие в деятельности. Помните, что когда вы проводили обычные уроки, они могли также оставаться совершенно безучастными, о чем то думать или мечтать, а вы не замечали этого.

Не используйте ролевой игры чересчур трудной и требующей эмоциональной перегрузки, до тех пор, пока ваши учащиеся не привыкнут к этому виду деятельности. Если же вы этого не учтете, то учащиеся могут перейти на родной язык. Старайтесь терпимее относиться к небольшим языковым вторжениям на родном языке, если это помогает продвижению ролевой игры.

Если ваши учащиеся все же переходят на родной язык, то устанавливайте задания более развернуто, начиная с работы в парах и легкой ролевой игры с информационными заданиями. Если это не срабатывает, то это означает, что ваша аудитория слишком закрепощена и необходима предварительная подготовка (коммуникативные упражнения) чтобы учащиеся расковались.

Всегда продумывайте последующие виды деятельности для тех групп или пар, которые заканчивают раньше других.

Установите точный лимит времени и старайтесь добиваться, чтобы каждый этап ему соответствовал.

Ролевая карточка должна быть краткой. Если предполагается использование каких-то лингвистических структур, то учащиеся должны быть с ними хорошо ознакомлены. Когда учащиеся прочтут свою ролевую карточку, они должны либо вернуть ее учителю либо перевернуть ее и обращаться к ней только тогда, когда им необходимо.

# ***3. Проблема ошибок учащихся***

Ошибки являются неотъемлемой частью процесса обучения языку, и возможность свободно делать ошибки на уроке скорее содействует обучению нежели сдерживать его. Они постепенно исчезают, по мере того, как учащиеся становятся более компетентными и уверенными в себе.

Учащиеся на данном уровне обычно допускают ошибки одинакового типа как в ролевой игре, так и при работе с любым другим изучаемым материалом. И поэтому вы можете предусмотреть наиболее типичные ошибки и упредить их, продумав предварительные упражнения на использование определенных структур, лексических единиц, которые затем будут использоваться в ролевой игре.

Во время игры учитель должен переходить от группы к группе замечая ошибки с тем, чтобы после ролевой игры или на следующем уроке приступить к работе над ошибками. Очень важно при этом заставить учащихся самих дать правильный вариант фразы или слова, в котором были допущены ошибки, написать их на доске и сопроводить их при этом каким-то типом коррективных упражнений, которые могли бы наилучшим образом способствовать отработке правильного варианта самими учащимися.

# ***4. Коммуникативные игры***

Игра - это определенный вид деятельности с правилами, целями и элементами развлечения.

Имеются 2 основных типа игр:

. Состязательные игры - в которых игроки или команды состязаются, соревнуются за то, чтобы 1-ыми достичь цели.

. Кооперативные игры - в которых игроки и команды идут вместе к общей цели.

Коммуникативные игры относятся к типу кооперативных игр, поскольку состязательные элементы или игры, в которых делается акцент на быстроту выполнения нарушают правильное использование языка.

Коммуникативные игры следует отличать от лингвистических игр, поскольку основная цель коммуникативных игр состоит не в решении лингвистических задач, а в организации неподготовленной коммуникации.

Успешное завершение коммуникативной игры заключается в выполнении определенного задания (нанесение маршрута на карту, заполнение схемы, диаграммы или нахождения двух совпадающих картинок), нежели правильное построение структуры предложения (использование языка).

Основной акцент в коммуникативной игре делается на успешную коммуникацию, а не на правильную речь. Коммуникативную игру следует использовать на сравнительно продвинутой стадии обучения или на заранее отработанном и доведенном до автоматизма языковом материале.

Игры следует отнести к существенной части языковой программы, а не к развлекательной деятельности, используемой на последней неделе занятий или в конце четверти. При помощи игр на продвинутом уровне обучения появляется возможность для реальной коммуникации. Игра является диагностическим инструментом для учителя, позволяющим определить наиболее трудные моменты, степень усвоения материала, и стало быть предпринять все меры по их ликвидации.

В основе коммуникационных игр лежат различные технологии такие например, как заполнение пропусков, догадка, поиск, подбор одинаковой пары, обмен, накопление или сбор, комбинации и карточные игры, проблемы и загадки, ролевые игры и воспроизведение.

Самые простые виды деятельности, основываются на принципе информатизационного пробела (пробела в информации). В этих играх учащиеся группы А располагают такой информацией, которая отсутствует у учащихся группы Б. Учащиеся группы Б должны получить эту информацию. Причем этот тип игры может быть односторонним или обоюдным (взаимным), когда оба игрока располагают лишь частью информации, которую они должны объединить сообща, для решения общей проблемы.

Коммуникативные игры разыгрываются в парах или в небольших группах при этом все члены группы обычно располагают определенной информацией.

Игры на догадку: Принцип игры состоит в том, что игроки, обладающие информацией, умышленно придерживают ее, в то время как другие участники пытаются догадаться.

Поисковые игры: Каждый участник игры обычно имеет одну из частей информации, которая необходима для заполнения анкеты или решения проблемы. Основная задача собрать всю имеющуюся информацию. Таким образом каждый играющий является одновременно информантом и собирателем информации.

Игры на подбор пар: Это игры по вовлечению участников в подбор схожих пар, карт или картинок и могут быть разыграны целым классом, при этом каждый участник игры должен циркулировать по классу до тех пор, пока не найдет партнера с той же самой карточкой или картинкой.

Игры на соответствие: Игры основываются на мозаичном принципе, где каждый игрок группы имеет лист мнений, предпочтений или предложений. Только одно из них разделяется каждым в группе. Через дискуссию группа определяет, что является более предпочтительным в данной ситуации.

Игры по обмену или сбору информации: Игроки имеют определенные предметы или карты, которыми они охотно обмениваются для того, чтобы заполнить набор. Это может быть разыграно всем классом, где игроки свободно циркулируют, обмениваясь статьями или картами или в качестве межгрупповой деятельности.

Комбинированная деятельность: Игроки должны обыграть определенную информацию для того, чтобы организоваться в группы такие как семьи или люди, живущие в одной и той же квартире.

Все эти деятельности могут включать элементы решения проблем, элементы ролевой игры или игры на воображение.

В коммуникативных играх предусмотрена работа в парах, группах больших и маленьких и целым классом, при этом участники должны иметь возможность свободно продвигаться по комнате.

Роль учителя в игре: мониторинг, ресурсный центр, учитель должен передвигаться от группы к группе, прослушивать, снабжать необходимой информацией, (т.е. оказывать языковую помощь) замечать ошибки, но не перебивать и не исправлять. Делать пометки на бумаге.

Коммуникативная игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт на основании которого язык усваивается более осмысленно, а кроме того является диагностическим инструментом для учителя (как уже было упомянуто.

# ***5. Примеры ролевых игр***

1. Цель Правильно проведенное упражнение для тренинга очень сильно взбодрит и развеселит участников.

Размер группы 8-14 человек Время 10-15 минут Инструкция Давайте разделимся на две, равные по количеству участников команды. Я предлагаю вам сыграть в игру Принцесса и самурай. Эта игра похожа на детскую игрушку Камень-Ножницы-Бумага". Помните такую игру? Ок. Только эта игра командная. Это означает, что у участников команд будет время, чтобы договориться какую фигуру они будут показывать. После того как вы договоритесь, команды выстраиваются в две шеренги друг против друга и по моей команде, вы одновременно, показываете выбранные фигуры. Фигур у нас будет три: принцесса, самурай и дракон. Принцесса побеждает Самурая, Самурай дракона, Дракон Принцессу.

Как показывать фигуры? *Самурай.* Как будем его показывать? Обычный образ самурая это меч, он агрессивен и кричит банзай. Давайте попробуем показать самурая: у каждого в руке меч, шаг вперед, бьем мечом и кричим банзай! На счет три-четыре! *Дракон.* Как дракона покажем? Он больший и страшный, а еще у него изо рта пламя бьет. Давайте попробуем по моей команде показать дракона: шаг вперед, руки-когти и рычим - р-р-рррр.

*Принцесса. "*Ну, принцесса у нас будет тепленькая. Попробуем: девочка-припевочка, в руках подол, ногами как в варьете и поет ля-ля-ля.

Разобрались с фигурами, теперь у каждой команды есть 30 секунд, чтобы обсудить свой первый ход, т.е. то, какую фигуру вы будете показывать. Постарайтесь обсуждать так, чтобы вас не услышала другая команда.

Игра будет играться до трех побед.

. Цель Разминка несколько провокационная по содержанию. Но эта провокация помогает взбодрить и развеселить участников.

Размер группы 6-14 человек Время 5 минут Инструкция Мы сейчас с вами проведем одно упражнение, но вы должны мне и своим коллегам, что условия игры будут выполнены до конца.

*Достаньте куклу - "пупсика".*

Включим воображение и представим, что мы собрание древних волхвов или колдунов. Родился новый человек, и мы должны наделить его чем-то особенным. Этого ребенка мы будем передавать по кругу из рук в руки. Когда ребенок окажется у вас в руках, вы должны наградить его каким-либо даром. К примеру, скажите: я награждаю тебя добрым сердцем. При этом нужно поцеловать пупсика в сердце.

*Запускаем пупсика по кругу.*

А теперь, чтобы ваши пожелания сбылись, вы должны поцеловать своего соседа справа туда, куда вы поцеловали пупсика…

. Цель Забавная разминка. Позволяет людям проявить креативность и вызывает массу положительных эмоций.

Размер группы Любой Время 15 минут Инструкция Цель упражнения, которое мы проведем повеселить нас и тем самым взбодрить и приготовить к дальнейшему тренингу. Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

. Цель Разминка направлена на активизацию и концентрацию внимания участников. Разминка основана на упражнении подробно описанным Станиславским Размер группы Любой Время 5 минут Инструкция Участники встают и образуют круг.

Сейчас мы проведем с вами разминку. Пофантазируйте. Представьте, что у вас в указательном пальце правой руки шарик воображаемой ртути. Мысленно перекатите ее, не торопясь, по суставам пальца, через ладонь к сгибу кисти, потом дальше, к локтевому сгибу и в плечо… Плавно поднимите руку… Мысленно перелейте ртуть в обратном направлении, осторожно опуская и выпрямляя руку, но так, чтобы ртуть не вылилась. Покатайте ртуть по телу… Верните ртуть в руку… На последнем разгибании пальца вылейте ртуть на пол

. Цель Проведение этой разминки позволит мобилизовать концентрацию и внимание участников. Финал упражнения гарантирует массу положительных эмоций.

Размер группы Любой Время 5-10 минут Инструкция Тренер просит участников сесть в незамкнутый круг так, чтобы его все видели. На пол стеллит лист флип-чарта и кладет несколько маркеров.

В древности у великого Чингисхана было огромное войско. Чтобы никто из врагов не смог его сосчитать, Чингисхан придумал свою систему счета. Сейчас я ее вам покажу. На этом листе флип-чарта, я буду показывать вам числа од 0 до 10, а вы, в свою очередь, постараетесь отгадать закономерность. Если вы ее отгадали, считайте вместе со мной. Не нужно рассказывать секрет остальным участникам.

Соль упражнения в том, что тренер показывает число пальцами - сжатые кулаки на флип-чарте это 0. Два открытые ладони на флип-чарте это 10. Внимание участников отвлекается тем, что тренер перед тем как назвать число хаотично выкладывает маркеры. И все внимание участников, обычно, приковано к этим маркерам.

Упражнение продолжается до тех пор, пока большая часть участников не разгадает его смысл.

ролевая игра психология групповая терапия

6. ЦельУпражнение для тренинга демонстрирует участникам некоторые принципы раюоты в команде. Например, взаимозависимость. Взаимовыручку. Может применяться как разминка для активизации концентрации внимания.

Размер группы 6-20 человек Время Упражнение-провокация, а соответственно и вызов. Можно применять в тренингах про работу в команде. Можно применять в коммуникативных тренингах. Много где можно применять Инструкция Участники образуют круг. Ведущий стоит среди них, он и начнет игру, назвав какое-либо число. Следующий, по кругу, участник должен назвать одно из четырех арифметических действий:

Плюс;

Минус;

Умножить;

Разделить.

Следующий за ним участник должен назвать какое-либо число. Следующий участник должен в уме посчитать результат и к получившемуся числу применить какое-либо арифметическое действие. Все вычисления должны проводиться в уме. Писать и пользоваться калькуляторами нельзя. Упражнение идет по кругу до тех пор, пока ведущий не остановит кого-нибудь из участников и не спросит: какое число получилось в результате всех предыдущих действий. Если участник отвечает не правильно, вы не исключайте его из круга. Просто фиксируете ошибку и начинайте упражнения заново.

Дебрифинг:

Как вы себя чувствуете? Что сейчас происходило? Как это соотносится с темой нашего тренинга? Какая стратегия была бы правильной в этой игре? Какие выводы вы сделали после упражнения?

Это упражнение можно использовать и как разминку. Тогда нужно играть на вылет" - ошибающийся выбывает из круга.

. ЦельРазминка направлена на концентрацию внимания и тренировку реакции участников Размер группы 6-14 человек Время 10 минут Инструкция Пусть участники встанут и образуют круг. Встаньте вместе с ними.

Правила игры такие. Нужно перекидывать друг другу мяч. Кидая мяч, необходимо назвать любое число от единицы до девятнадцати. Тот, кому кинули мяч, должен мгновенно откликнуться, назвав число на единицу больше, и снова кинуть мяч, назвав новое число. Соль упражнения в том, что запрещается, когда кидаешь мяч, называть число, следующее по порядку за тем, которым только что откликнулся. - 7! - кидает один. - 8! - откликается другой, ловит мяч и кидает его снова: - 15! - 16! - откликается третий.

Это не сразу удается. Когда два числа произносятся одно за другим в быстром темпе, третье число так и норовит соскочить с языка - следующим по порядку. Навык рабочей сосредоточенности поможет участнику сбить эту рефлекторную последовательность. Постепенно изменяйте темп кидания, приспосабливайте к изменениям движения рук, кидающих и ловящих мяч. Называть число нужно одновременно с броском. Отвечать на число - сразу же, пока мяч летит в воздухе.

. Цель Проведение этой игры-разминки, позволяет активизировать внимание участников. Можно использовать для перехода между темами тренинга.

Размер группы 6-14 человек Время 10 минут Инструкция У меня в руке мячик. Я буду бросать его кому-либо из вас, и называть при этом одну из трех стихий. Ваша задача поймать мячик и ответить:

слово воздух” - поймавший должен назвать какую-нибудь птицу, летающее насекомое и т.п.

слово земля" - на него нужно отзываться наименованием какого-нибудь наземного животного.

слово вода” - называть какую-нибудь рыбу, морское или речное животное.

Можно усложнить упражнение, взяв себе помощника из числа участников и дав ему мяч. А можно ввести в игру новое понятие. Например,? мебель

. Цель Упражнение на внимание. Можно использовать в тренинге креативности, а можно как разминку в любом другом тренинге.

Размер группы 6-12человек Время 10-15 минут Инструкция Участники перебрасываются мячиком. Он летает в кругу, подчиняясь заданному темпу, который выстукивает ведущий.

Кидаем мяч друг другу… Внимание, участник, кидающий мяч, называет любое существительное в именительном падеже. Тот, кто ловит мяч, мгновенно добавляет подходящий по смыслу глагол: - Облако… плывет! - Костер… разгорается! Это простое, на первый взгляд, упражнение выполняется без труда лишь при сравнительно медленном темпе. Только хорошо натренированное рабочее рассредоточенное внимание позволяет вести упражнение в более быстром темпе. Опять стало легко? Немедленно усложнить упражнение!

Сейчас темп будет изменяться. Слушайте!

. ЦельРазминка направлена на концентрацию внимания участников Размер группы 8-14 участников Время 15-20 минут Инструкция Тренер берет 2 небольших предмета (например, маркер и пульт ДУ) и представляет их группе как? кошку и? мышку. Далее просит группу встать и образовать круг, при этом сам тренер также занимает место в кругу. Инструкция участникам:

Сейчас мы будем передавать кошку по часовой стрелке, а мышку" - против. Соответственно, участник, находящемуся справа то тренера получает мышку, а слева - "кошку Прежде чем взять предмет в руки, первому участнику необходимо: а) вопросом Кто? поинтересоваться у тренера, кого тот ему передает б) услышать ответ. Получив предмет, участник передает его следующему, который, в свою очередь, должен задать вопрос - "Кто?. Первый участник переадресовывает вопрос тренеру и, получив ответ (кошка либо мышка), передает последний второму участнику. Так в ходе игры при передаче предмета образуется цепочка вопросов, доходящая всякий раз до тренера и цепочка ответов, идущая от тренера к игроку, на котором остановился предмет.

. Цель Иногда мы попадаем в ситуации, когда приходится, что называется, думать на ногах" - быстро и толково отвечать на какие-то вопросы. Например, когда вы проводите презентацию. Потренировать это умение поможет данное упражнение.

Размер группы 6-12 человек Время 20 минут Инструкция Иногда мы попадаем в ситуации, когда приходится, что называется, думать на ногах" - быстро и толково отвечать на какие-то вопросы. Например, когда вы проводите презентацию. Потренировать это умение поможет одно упражнение из Станиславского. Оно состоит в том, что вы должны будете отвечать на неожиданные, совсем не относящиеся к делу вопросы. Например: А при чем тут Дон Кихот? (Он ни при чем, и приходится сочинять). Или: А почему все это происходит на крыше дома в Питере? При этой игре - нельзя ответить не знаю.

Пример выполнения упражнения:

Как здоровье Алексея Леонидовича? Участник понятия не имеет, кто такой Алексей Леонидович, но он обязан немедленно отозваться и придумать ответ: - Поправляется. Температура уже нормальная. - А вы откуда это знаете? - сбивает его ведущий. Участник не сдается: - К нам вчера приходила его племянница, рассказывала. - Люда? - поддерживает игру ведущий. - С рыжими косичками? - Да, да, с косичками, смешная девушка в огромных роговых очках. Ведущий обращается к другому ученику: - Почему вы ввязались вчера в эту драку? К третьему: - Когда вы вернете мне книгу? К четвертому: - Вы что, плохо себя чувствуете?

Готовность участника должна быть такой, чтобы на любой вопрос он дал немедленный ответ и так, как если бы он говорил чистую правду.

. Цель Упражнение является хорошим тестом и тренажером внимания и реакции участников. Также упражнение хорошо сплачивает группу.

Размер группы 6-12 человек Время 15-20 минут Инструкция

Все стоят (или сидят, по желанию) лицом в круг. Каждый играющий получает свой порядковый номер, по количеству игроков. Выбирается человек, который начинает игру. Его задача передать ход другому игроку следующим образом. Он произносит свой номер, а затем номер того, кому хочет передать ход. Тот в свою очередь, произносить свой номер, а затем номер любого из играющих. Передача хода сопровождается движениями, моделирующими звук пишущей машинки: все одновременно ударяют по коленям 2 раза, затем поднимают вверх правую руку (здесь мы говорим свой номер), затем левую (говорим номер того, кому передаем ход). Ритм с каждым ходом убыстряется. Если человек ошибается, он выбывает из игры, соответственно и его номер тоже. Игра ведется до тех пор, пока не останутся самые внимательные, это 2-5 человек. Подарите им аплодисменты.

# ***Заключение***

Психология-наука в развитии личности, потенциала человека, его жизненной эффективности должна играть ведущую роль.

Именно она разрабатывает теории, технологии и методы развития личностных качеств, и жизненной эффективности, всего того, что помогает человеку быть более сильным, умным, понимающим., и в целом, успешным, жизнерадостным, счастливым. Психология в руках психолога - это путь к гармонизации жизни, решению проблем клиента, стабилизации его состояний, а так же корректировка отношений к себе, к жизни, к людям… Людям, какими бы зрелыми они не были, порой нужна помощь специалиста: иногда и эмоции затемняют разум, а иногда и ситуация бывает не понятной, запутанной - нужен сторонний, объективный взгляд, который поможет разобраться и найти решение.

# ***Список литературы***

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, 6, с.62-76.

2. Кудашов Г.Н. Игры для детей / Роль игры в развитии ребенка // Сайт для умных родителей "Твой ребенок" - 2011. - [электронный ресурс] - Режим доступа. - URL: http://www.tvoyrebenok.ru/chto\_daet\_igra. shtml <http://www.tvoyrebenok.ru/chto\_daet\_igra.shtml>

. Максаков А.И., Тумакова Г.А. Учите, играя. - Москва: Просвещение - 1983. - 144 с.

. Старков М.И., Калмыкова А.И. Наши игры и игрушки. Материалы VII школьной международной заочной научно-исследовательской конференции "Проба пера". Общественные науки. - Новосибирск, 23 апреля 2013 г. - [электронный ресурс] - Режим доступа. - URL: http://sibac. info/index. php/2009 <http://sibac.info/index.php/2009>-07-01-10-21-16/7530-2013-04-27-01-08-10

. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. - Москва.: Просвещение, 1976. - 188 с.

. Эльконин Д.Б. Психология игры. - Москва.: Педагогика, 1978. - 401 с.