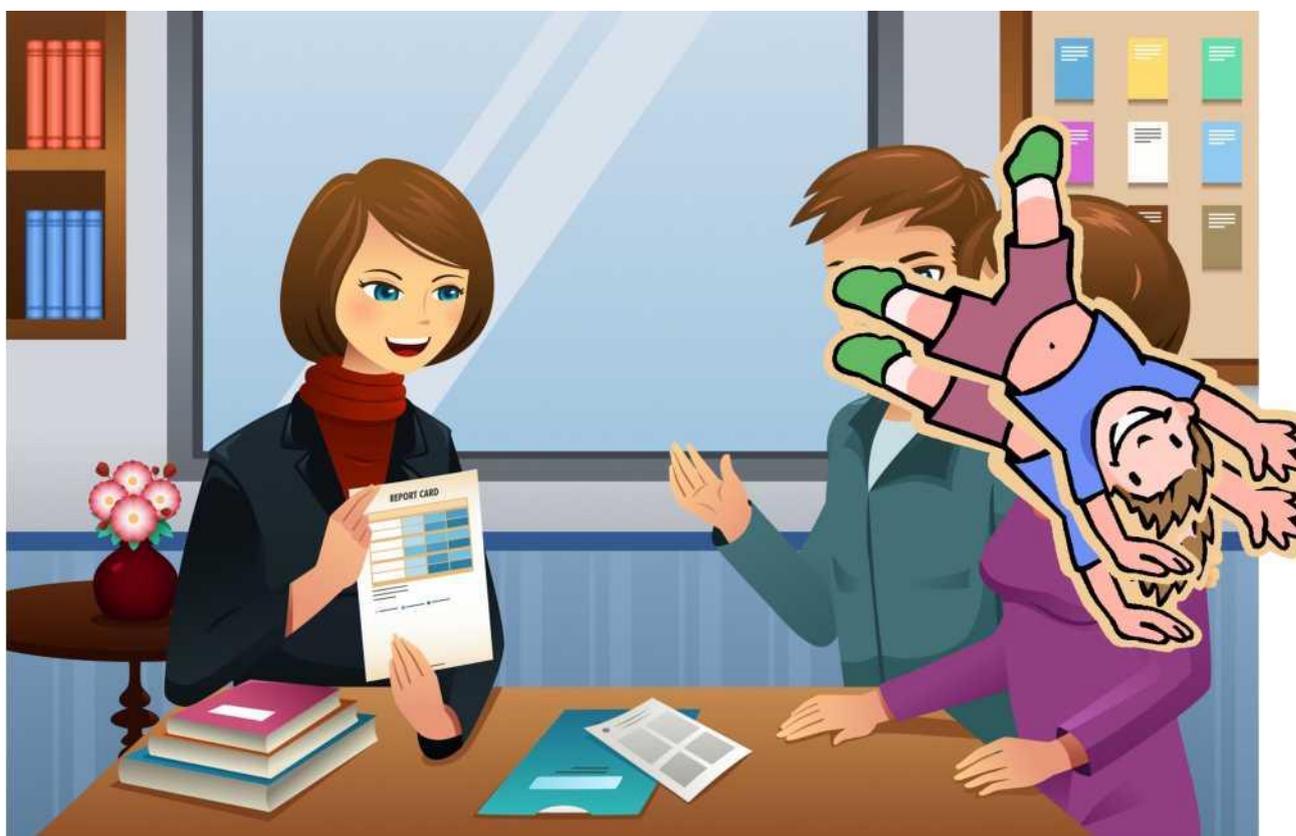


# Картотека

## ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

для использования на родительских собраниях



## ВВЕДЕНИЕ

Понятие "игровые технологии" включает широкий спектр игровых ситуаций, отдельных игровых приемов и упражнений, которые можно использовать при работе с родителями в Родительском клубе, а также педагогами, воспитателями и специалистами, работающими с семьями.

Игровые технологии, представленные в пособии, ориентированы на развитие разнообразных умений и навыков: социальных, коммуникативных, мыслительных, художественных, организаторских. Они позволяют учить родителей выражать свои мысли и чувства, анализировать проживаемый в игре опыт поведения и взаимодействия, способствуют признанию чужого и собственного «Я» ценностями наивысшей значимости. Игра как наиболее привлекательный и естественный вид деятельности даёт возможность корректировать психические процессы, этические представления, поведение и ценностные ориентации "группы риска" не назидательно, а посредством актуализации его собственных резервов самосовершенствования.

**Взаимодействие специалистов, работающих с семьей и семьи — целенаправленный процесс, в результате которого создаются благоприятные условия для развития ребёнка. Чем выше уровень этого взаимодействия, тем успешнее решаются и проблемы воспитания детей. Семь обязательных правил:**

**Уважайте**

**Помогайте**

**Объясняйте**

**Доверяйте**

**Учитесь**

**Спрашивайте**

**Благодарите**

**Цель:** Сплотить родительский коллектив через игровые приемы

**Задачи:**

Развивать доброжелательные отношения между родителями.

Расширение контакта между педагогами и родителями. Повышение педагогической культуры родителей.

## **1. УПРАЖНЕНИЯ.**

### **«Почему вы решили сюда прийти?»**

Направлено на выявление и актуализацию той или иной проблемы, способствует настрою на продуктивную работу. Участники кратко заявляют о

своих проблемах. Ведущий подчеркивает разнообразие проблем и их общность.

#### **«Родители, какие они?»**

Направлено на рефлексию личностных качеств родителя. Каждый берет лист бумаги и в течение 2-х минут пишет определение к фразе: «Родители, какие они...» По окончании работы тексты зачитываются, участники составляют портрет родителя (часто идеализированный и многогранный) Обмен мнениями.

#### **Упражнение «Ребенок, какой он?»**

Направлено на рефлексию восприятия личностных особенностей ребенка. Выполняется аналогично предыдущему (обычно для родителя его ребенок уникален и неповторим). Обмен мнениями.

#### **«Клубочек»**

Направлено на рефлексию родительских чувств по отношению к ребенку. Участникам предлагается произнести имя, ласковые слова, которыми называют ребенка в семье, при этом перекаывая клубочек друг другу. Упражнение повторяется 2-3 раза. Актуализация чувств.

#### **«За что я себя люблю, за что я себя ругаю»**

Направлено на рефлексию собственных чувств, рефлексию само отношения. Поделить лист на две половины. И в течение 2-3 минут занести в колонки одобрительные и осуждающие высказывания. По окончании упражнения проанализировать, в какой колонке высказываний больше, а в какой меньше. Актуализация чувств. Обсуждение.

#### **«Что меня огорчает в моем ребенке, так это...»**

Направлено на рефлексию восприятия негативного в личности и поведении ребенка и актуализацию чувств.

Упражнение выполняется аналогично предыдущему. Обсуждение.

**«Что мне нравится в моем ребенке, так это...»** Направлено на рефлексию позитивного отношения к личности ребенка и рефлексию родительского чувства.

В течение 2-х минут участники пишут положительные качества, имеющиеся у ребенка. По окончании упражнения написанное зачитывается. Участники делятся своими чувствами и переживаниями.

### **«Коршун и ягненок» (Выбор позиции)**

Возможность прочувствовать и осознать эмоциональное состояние родителя и ребенка в каждой из ролей.

Разделившись попарно, участники поочередно находятся в позиции «коршуна» и «ягненка». «Коршун» стоит, а «ягненок» сидит. Обсуждается любая произвольная тема. В конце упражнения обсуждаются вопросы: «Что чувствует «ягненок» и что «коршун»?», «Какая позиция предпочтительнее?», «В какой позиции чаще находится ребенок, в какой родитель?»

### **«От чего вы бываете счастливы?»**

Рефлексия позитивного эмоционального состояния родителя, ребенка и актуализация состояния общего эмоционального подъема. Рефлексия родительских чувств и чувств ребенка. Участникам предлагается ответить на вопросы: «От чего вы бываете счастливы?», «От чего счастливы ваши дети?» Для этого следует разделить лист бумаги пополам, для каждой номинации. Упражнение выполняется 5 минут. Далее, анализируя совпадение моментов счастья детей и родителей, каждый участник отвечает на вопрос: «Возможно ли общее счастье?» Обмен мнениями, впечатлениями.

### **«Пиктограмма»**

Рефлексия характера отношения к ребенку.

Участникам предлагается зарисовать ассоциативные образы на прочитанные 10 слов: гроза, радость, весенний день, счастье, праздник, ребенок, разлука, горе, беда, болезнь. Каждый обращает внимание на резкие линии в рисунках 1, 7, 8, 9, 10 и округлые, плавные во 2, 3, 4, 5 рисунках. Особое внимание 6-му рисунку - форма линий говорит об отношении к ребенку. Ино гда этот невербальный сигнал заставляет задуматься и, возможно, открыть что-то новое для себя и характере отношения к ребенку. Психологически одобряемое, принимаемое выражается в плавных линиях, неодобряемое, не принимаемое - в резких, угловатых.

### **«Нельзя»**

Рефлексия чувств ребенка на родительские запреты на потребность ребенка в познании окружающего мира.

Один из участников - «ребенок» - сидит на стуле в центре круга. Ведущий, говоря об этапах развития ребенка и его познавательных потребностей, поочередно связывает

шарфом руки («нельзя трогать»), ноги («нельзя туда ходить»), далее завязываются уши («не слушай, это не для твоих ушей») и, наконец, - глаза («не смотри, это нельзя смотреть детям»). Часто говорим: «Помолчи!» (завязывается рот). Ведущий спрашивает «обязанного», что он при этом чувствует. Высказывания родителя - «ребенка» позволяют другим участникам понять, осознать и сопережить весь негатив родительских запретов. Обмен мнениями.

### **«Скульптура семьи»**

Рефлексия взаимоотношений в семье, собственных чувств и эмоционального состояния. Приобретение эмоционально-чувственно опыта. Каждому участнику предлагается создать скульптуру семьи. Кому помогают другие участники. В «скульптуре» может участвовать любое количество персонажей, значимых для «скульптора». Ведущий зарисовывает схему «скульптуры» и обозначает каждого конкретного персонажа, называемого «скульптором». Посредством вопросов: «Почему ты поместил того или иного персонажа на это место?», «Какие чувства ты испытываешь в связи с этим?» и др., возможно создание условий для про чувствования и осознания участником его отношения к членам семьи.

### **«Идеальный родитель»**

Рефлексия собственных чувств, чувств ребенка. По желанию один родитель - «родитель», другой - «ребенок». Поскольку «идеальный родитель» - это огромная величина, ему положено находиться на пьедестале. «Родитель» встает на стул. Разыгрывается любая ситуация. Например, ребенок приходит домой, получив «двойку». Начинается диалог «родителя» и «ребенка». Группа и ведущий не только следуют за их разговором, но и обращают внимание на невербальные знаки: позу, жесты, движения тела, мимику. После окончания упражнения участники диалога отвечают на вопрос: «Что каждый чувствовал, находясь в своей роли?», «Какие переживания испытал?», «Что подумал?» Обсуждение.

### **«Почувствуйте себя ребенком»**

Оживление прошлого эмоционально-чувственного опыта. Рефлексия чувств. Сесть удобно, закрыть глаза, вспомнить свое детство: каким оно было, что больше всего радовало, что больше всего обижало. Упражнение выполняется 3 минуты. После этого участникам предлагается отрефлексировать свои чувства.

### **«Диалог»**

Рефлексия чувств, эмоционального состояния. Упражнение в парах. Участникам предлагается вести диалог в течение 4-х минут, меняя позиции по

сигналу. 1 мин: стоя спиной друг к другу; 1 мин: один участник сидит, другой - стоит; 1 мин: участники меняются местами: 1 мин: участники сидят друг против друга.

После выполнения участники анализируют свое состояние в зависимости от позиции общения.

### **«Я-высказывания»**

Рефлексия чувств, освоение коммуникативных умений. Один участник - «родитель», другой - «ребенок». Ведется диалог по поводу того, что ребенок не делает уборку в своей комнате или часто обижает брата (сестру). Попытаться вести разговор, начиная фразу не с «ты», а с «я». Участники меняются местами. Темы разговора могут быть и другие. Обсуждение.

### **«Золотая середина»**

Рефлексия доминантного, или ведущего, принципа (фона) во взаимоотношениях с ребенком.

Каждый участник письменно перечисляет свои требования и запреты по отношению к ребенку: 1 -й: «Я запрещаю ребенку...» 2-й: «Я разрешаю, но ставлю условия...» 3-й: «Я не разрешаю, но иногда уступаю...» 4-й: «Я разрешаю...»

Участники анализируют, что доминирует: запреты, ограничения, уступки или разрешения.

### **«Перефразирование»**

Рефлексия коммуникативного умения активно слушать. Прием перефразирования. Выполняет ведущий с ассистентом. Представляется следующая ситуация (эта или любая другая): дочь идет на дискотеку. Дочь: «Я пошла. Когда вернусь, не знаю». Мать: «Ты пошла на дискотеку?» Дочь: «Да».

Мать: «Когда придешь, не знаешь?»

Дочь: «Не знаю, ну, когда кончится, тогда и приду».

Мать: «Хорошо, я буду волноваться» и т.д.

Суть: возвращение в утвердительной форме того, что вам поведал ребенок через «Я-чувственное» сообщение.

Обсуждение в группе: «Что происходит<sup>7</sup>», «Что способствовало эффективному общению?»

Предложить повторить этот прием в парах. Обмен впечатлениями.

### **«Автоматические реакции»**

Рефлексия привычных ответов.

Участвует рея группа. Предлагается ситуация. Девочка приходит домой и говорит: «Таня больше не хочет со мной дружить. Сегодня она играла и смеялась

с другой девочкой, а на меня они даже не взглянули». Участникам предлагается выразить свою реакцию на эту ситуацию письменно либо устно. Каждый ответ анализируется и относится к той или иной автоматической реакции (12 типов).

#### «Слушать по-другому»

Рефлексия и диагностика ошибочных типов высказываний. Группе предлагается несколько диалогов.

Дочь: «Никогда не пойду больше к зубному!»

1. Мать: Не выдумывай, на завтра у нас талончик, надо долечивать твой зуб.

Дочь: «Я больше не выдержу. Знаешь, как было больно!»

2. Мать: «Не умерла же. В жизни часто приходится терпеть. А не будешь лечить, останешься без зубов».

Дочь: «Тебе хорошо говорить. Тебе так не сверлили! И вообще, ты меня не любишь!»

Мать: «Не говори глупостей». Сын: «Представляешь, я пропустил две последние тренировки, и тренер продержал меня сегодня в запасе».

3. Мать: «Ну, ничего, кому-то там тоже надо сидеть, да и сам виноват» Сын: «Пусть другой сидит, а я не хочу. Это несправедливо: Петров слабее меня, а его поставили играть!»

#### «Тет-а-тет». «Предпочитаемый исход»

Приобретение нового эмоционально-чувственного опыта. Рефлексия чувств с приемами и способами выхода из конфликтных ситуаций. Один из участников - «ребенок», пятеро других - «взрослые» (родители). «Ребенок» в комнате. «Родители» (взрослые) выходят из комнаты, получают инструкцию от ведущего о способе речевой коммуникации в конфликтной ситуации с «ребенком». Проблема может быть любой. Например, ребенок не убрал в своей комнате, родитель разговаривает с ним на эту тему. «Родитель» может вести разговор в различной стратегии (позиции). «Ребенок» ему отвечает соответственно. Каждому из пяти «родителей» задается определенная позиция: а) Позиция агрессии (авторитарный стиль) Например, «родитель»: «Ты почему не убрал? Молчать, когда с тобой говорит старший. Пока я тебя пою, кормлю, одеваю, будь добр прибраться!» б ) . «0-позиция» - позиция безразличия и отчуждения («Дело твое, что хочешь, то и делай. Ты сам по себе, я сам по себе. Это твои проблемы»)

в ) . «Подкуп» предполагает манипулирование с предоставлением тех или иных благ. Например, «Если ты ..., то ...»

г). «Компромисс» предполагает договор о взаимных обещаниях типа «Давай договоримся, я сделаю..., а ты ...».

д) «Я-подход» предполагает личную заинтересованность в человеке с употреблением «Я-высказываний». Например, «Я чувствую что с тобой что-то происходит. Чем я могу помочь!» Я беспокоюсь

за тебя». Участники проигрывают эти способы общения в конфликтной ситуации. После выполнения упражнения каждый участник рассказывает о чувствах, переживаниях, ощущениях, которые испытывал в своей роли. Группа выбирает самый конструктивный стиль общения из представленных пяти. Ведущий кратко характеризует стиль общения, называя его, а также описывает возможную реакцию ребенка на предъявление той или иной позиции.

## УПРАЖНЕНИЯ - РАЗМИНКИ

Эти игры необходимы ведущему, чтобы поддерживать участников в рабочем состоянии. Они проводятся в те моменты, когда участники устают сидеть или работа в группе поводится в лекционной форме и требует большой сосредоточенности и внимания. Обычно эти упражнения включают в себя много активных движений: прыжки, движения головой, руками, ногами и т.д. В этих упражнениях ведущий обычно показывает определенные движения или произносит слова. Задача участников — повторять все за ведущим.

Цель: активизировать, «разогреть» членов группы, создать у них определенное эмоциональное настроение, снять напряженность, которая может возникнуть на первоначальных этапах работы группы.

При взаимодействии с родителями воспитанников упражнения на релаксацию используются в ходе:

- индивидуальных консультаций;
- родительских собраний или др. мероприятий;

### «Радуга»

Цель: снятие эмоционального напряжения.

Инструкция: Закройте глаза. Представьте, что перед вами находится экран. На экране вы видите радугу - цвета, которые вам нравятся. Для каждого цвета есть свой настрой и чувство.

Первый цвет - голубой. Голубой может быть мягким и успокаивающим, как струящаяся вода. Голубой приятно ласкает глаз в жару. Он освежает вас, как купание в озере. Что вы видите, когда думаете о голубом?

Следующий цвет - красный. Красный дает нам энергию и тепло. На него хорошо смотреть, когда холодно. Иногда слишком много красного нас

злит. Иногда он напоминает нам о любви. Что вы думаете, когда смотрите на красный цвет?

Желтый цвет приносит нам радость. Он согревает, как солнце, и мы улыбаемся. Если нам грустно и одиноко, он поднимает настроение. Что вы думаете, когда смотрите на желтый цвет?

Зеленый - цвет природы. Если мы больны или нам не по себе, зеленый помогает нам чувствовать себя лучше. Что вы думаете, когда смотрите на него?

Замечаете ли вы, как разные цвета влияют на настроение и даже на самочувствие? Попробуйте также увидеть другие цвета.

Вопросы для анализа состояния после проведения упражнения:

- Каковы были ваши ощущения во время выполнения этого упражнения?
- Какой цвет наиболее эффективно повлиял на ваше самочувствие и настроение?

Кроме специальных упражнений, создаются памятки для родителей, в которых предлагаются возможные способы само регуляции эмоционального состояния.

Необходимость расслабляющих упражнений с родителями обусловлена важностью гармонизации детско-родительских отношений, в связи с чем следует: научить родителей общаться с детьми, учитывая индивидуальные особенности каждого; сформировать у них умение управлять в критические моменты своими эмоциями и чувствами. А этого сложно добиться при высокой загруженности взрослых, их хронической усталости. Задача педагога

- научить родителей расслабляться, чтобы не переносить свое раздражение, связанное с проблемами на работе или с другими людьми, на отношения с ребенком.

Материал для оформления памятки родителям Как себе помочь? Шаг первый.

Наиболее эффективный метод обретения навыков расслабления - аутогенная тренировка, т. е. расслабление мышц тела, регулирование сердечной деятельности, воздействие на ритм дыхания и т. д.

Примите «позу кучера»: сядьте на стул, расслабьтесь, голову слегка наклоните вперед, локти положите на колени, ноги расставьте. Произнесите следующий текст: «Я совершенно спокоен. Сердце бьется ровно. Мысли текут плавно и медленно. Я отдыхаю. Я совершенно спокоен. Расслабься, успокойся, отдохни. Пусть голову оставят мысли. Пусть шея, грудь и руки отдохнут. Прислушайся к себе: тепло и свет уже в тебе. Они уносят огорчения, плохое настроение. Послушай тишину. Она молчит и отдыхать тебе велит».

Шаг второй.

После общего расслабления можно выполнить следующие упражнения. «Дыхание»

1. Глубокий вдох, руки медленно поднять через стороны вверх.
2. Выдох с открытым сильным звуком «А-А-А».
3. Вдох, руки вверх до уровня плеч.
4. Выдох с сильным звуком «0-0-0» (обнять себя за плечи, опустить голову на грудь). Медленный, глубокий вдох.
6. Медленный, глубокий выдох со звуком «У-У-У» (руки опустить вниз). «Пальцы в кулак»

Сожмите пальцы в кулак, большой палец внутри. Выдох спокойный, в это время сожмите кулак. Затем, ослабив сжатие, сделайте вдох. Упражнение выполняется одновременно двумя руками (5 раз).

"Аромат роз»

Представьте букет роз и вдыхайте аромат воображаемых цветов, наслаждаясь их запахом.

«Солнечный луч»

Представьте, что ваше тело медленно «обнимает» теплый солнечный луч. Он согревает голову, лицо, шею, руки, ноги. Луч движется, и разглаживаются морщинки, исчезает напряжение в области затылка, шеи, спины. Вы становитесь спокойным и удовлетворенным жизнью.

Шаг третий.

Снимаем головную боль, если она есть.

«Дождик»

Представьте, что вы забыли зонтик дома. Начался дождь. Теплый, спокойный, приятный. Вам хорошо под дождем. Легкие капли падают на голову, плечи. Почувствуйте капельки дождя на себе, при этом подушечками пальцев нежно касайтесь головы, лица, шеи - то замедляя, то ускоряя темп.

#### Шаг четвертый

Долой неприятные мысли! «Рисование»

Возьмите цветные карандаши и, не задумываясь, левой рукой нарисуйте абстрактные линии. Всмотритесь в то, что у вас получилось, попробуйте среди линий найти очертания одного или нескольких предметов. Раскрасьте их и полюбуйтесь тем, что вы создали.

#### Шаг пятый «Ушки на макушке!»

Ученые-физиологи доказали: на ушных раковинах находится много точек, связанных с внутренними органами. Воздействуя на них, человек способен облегчить физическую боль, нормализовать функционирование внутренних органов, активизировать резервы организма для активной жизнедеятельности. Выполняйте следующие действия:

- указательными пальцами обеих рук одновременно потяните уши, начиная с верхнего края и постепенно спускаясь вниз до мочки;
- помассируйте сначала мочки ушей, а затем всю ушную раковину. В конце разотрите уши руками.

#### «Олени»

Каждый из членов группы должен представить себя каким-либо животным, а затем гулять в воображаемом вольере, стараясь подражать повадкам данного зверя.

#### «Бабушка из Бразилии»

Все участники встают в круг (лицом в центр круга). Ведущий показывает определенные движения: прыжки, движения руками, ногами, головой, которые сопровождаются фразами «У меня есть бабушка в Бразилии», «У нее вот такая нога», «У нее вот такая рука и голова на бок», «Она прыгает и кричит: «Я самая красивая бабушка на свете»» и т.д. Далее все участники повторяют эти движения и слова.

#### «Пустой стул»

Участники делятся на первый-второй. Участники под номером «один» садятся в круг, под номером «два» — встают за их стульями. Один стул должен оставаться свободным. Задача участника, стоящего за стулом, — взглядом пригласить кого-нибудь из сидящих на свой стул. Участник, заметивший, что его приглашают, должен перебежать на свободный стул. Задача партнера, стоящего за ним — задержать.

#### «Ураган»

Участники садятся в круг, ведущий выходит в центр круга и предлагает поменяться местами всем, кто обладает определенным признаком (белой

рубашкой, почищенными утром зубами, черными глазами и т.д.). Причем, если участник обладает названным признаком, он обязательно должен поменять свое место или стать ведущим. Ведущий называет только тот признак, которым он на данный момент обладает. Когда участники меняются местами, он должен занять чье-нибудь место. Оставшийся без стула участник становится ведущим. Если участник долго не может сесть в круг, он может сказать «Ураган», и тогда все сидящие в кругу должны поменяться местами

### **«Молекулы» или «Броуновское движение»**

Все участники собираются тесной кучкой вокруг ведущего, закрывают глаза и начинают хаотично двигаться в разные стороны и жужжат: Ж-Ж-Ж. Через некоторое время ведущий подает один сигнал, что означает — «тишина и замри», два сигнала — «выстроиться в круг с закрытыми глазами», и три сигнала — «открыть глаза и посмотреть на получившуюся фигуру».

Существует и другой вариант игры. Под музыку все участники свободно передвигаются. В любой момент, ведущий может дать сигнал: «Соберитесь в группы по 5 человек (по 3, по 7 ...)!». Участникам необходимо быстро организовать такие группы, встав в круг и взявшись за руки. И так несколько раз, меняя число человек в группах (число атомов в молекуле).

Участники образуют два круга (внешний и внутренний), встают лицом друг к другу. Ведущий спрашивает: «Вы когда-нибудь видели, как

здороваются олени? А хотите узнать, как они это делают?». Это целый ритуал: правым ухом вы третесь о правое ухо своего партнера, затем левым ухом о левое ухо партнера, а в завершении приветствия нужно потопать ногами! После этого внешний круг смещается на 1 человека, и церемония повторяется. Передвижение продолжается до тех пор, пока все участники не «поздороваются» друг с другом, как олени, и не займут свое исходное положение.

Внимание! Это упражнение не подходит для разрозненной, мало знакомой группы, т. к. плохо знакомым людям может быть неприятен телесный контакт.

### **«Театр Кабуки»**

Участники делятся на 2 команды. Команды договариваются, кого будут изображать: принцессу, дракона или самурая.

Ведущий показывает командам характерные движения для принцессы, дракона, самурая.

Принцесса: кокетливо делает реверанс; дракон: с устрашающим видом, поднимая руки вверх, шагает вперед; самурай: делает движение взмаха саблей. После того, как команды выбрали себе роль, ведущий сообщает:

«Принцесса очаровывает самурая. Самурай убивает дракона. Дракон съедает принцессу». Затем команды выстраиваются в 2 шеренги друг напротив друга и по команде ведущего характерным движением показывают роль, которую выбрали.

По одному очку получает команда, чья роль оказывается наиболее выгодной.

Например: Принцесса и самурай (1 очко получает принцесса, потому, что она его очаровывает). Самурай и Дракон (1 очко получает самурай, потому, что он его убивает).

Дракон и Принцесса (1 очко получает дракон, потому, что он съедает принцессу). Принцесса и Принцесса, Дракон и Дракон, Самурай и Самурай (никто не получает очка).

Побеждает та команда, которая набрала больше баллов.

### **«Ужасно-прекрасный рисунок»**

Группа делится на 2 подгруппы. Каждой группе дается по листу бумаги и по одному фломастеру. Предлагается нарисовать «прекрасный рисунок». После этого рисунок передается соседу справа, и тот делает из полученного рисунка в течение 30 секунд «ужасный рисунок» и передает следующему. Следующий участник делает «прекрасный рисунок». Так проходит весь круг. Рисунок возвращается хозяину.

Обсуждение.

### **«Аплодисменты».**

Ведущий поднимает и опускает руки. Чем выше (ниже) руки, тем громче (тише) участники хлопают в ладони.

### **«Вверх по радуге»**

Участников просят встать, закрыть глаза, сделать глубокий вдох и представить, что вместе с этим вдохом они взбираются вверх по радуге выдыхая, съезжают с нее как с горки. Повторяется 3 раза. После этого желающие делятся впечатлениями, затем упражнение повторяется еще раз с открытыми глазами причем количество повторений увеличивается до семи раз. Участникам указывается назначение этого упражнения для регуляции собственного эмоционального состояния.

### **«Кто растет быстрее»**

Демонстрируются изображения младенца, ребенка, подростка, юноши, взрослого человека. Участники, разбившись на 5 групп, описывают

физические и психические изменения, происходящие в человеке. В ходе обсуждения обращается внимание участников на то, что изменения в физическом облике человека наступают постепенно, и только в подростковом возрасте резко ускоряется процесс физического роста человека.

### **«Якорь»**

Участникам предлагается, приняв удобную позу и расслабившись, вспомнить реальную ситуацию, вызвавшую ощущение радости. Затем воспроизвести ее в своем воображении очень подробно, запомнить чувства, которые при этом возникли. Соединить крепко большой и указательный палец. Повторить несколько раз. Ведущий объясняет, что в дальнейшем, сжимая пальцы в кольцо, участники смогут произвольно вызвать у себя ощущение радости и подъема.

## **2. ИГРЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ.**

### **«Собери фразу»**

Каждая микро группа получает комплект карточек с частями фразы. Нужно восстановить авторское высказывание реконструируя его по смыслу. Затем группа обсуждает справедливость фразы и выбирает участника для выступления на собрании с итогами обсуждения. Приведем некоторые утверждения в качестве примера.

1) «Искусство быть мудрым состоит в умении знать, на что не следует обращать внимание». (У. Джеймс.)

2) «Самостоятельность не получают в подарок, в этом качестве утверждаются, и прежде всего поступками, делами, отпет сдвоенностью». (А.Маркуша.)

3) «Тот, кто знает, ЗАЧЕМ жить, может вынести любое КАК». (Ницше.)

4) «Не существует такой проблемы, в которой не было бы бесценного дара для тебя. Ты создаешь себе проблемы, потому что эти дары тебе крайне необходимы» (Р.Бах.)

5) «Если твое счастье зависит от того, что делает или не делает кто-то другой, то я полагаю, что у тебя все-таки есть проблема». (Р.Бах.)

6) «Есть не меньшие чудеса: улыбка, веселье, прощение — и вовремя сказанное, нужное слово. Владеть этим — владеть всем». (А.Грин.)

7) «Если ты не знаешь, куда плыть, то никакой ветер не будет попутным». (Сенека.)

### **«Закончи фразу».**

Каждая микро группа получает листки с началом фразы. Посоветовавшись, нужно придумать свой вариант ее конца. Затем варианты обсуждаются и сравниваются с оригиналом. Примеры высказываний:

«Быть грубым — значит...» [забывать собственное достоинство].

Н.Г.Чернышевский.

«Две силы наиболее успешно содействуют воспитанию культурного человека...» (искусство и наука). Обе ли силы соединены в ... (книге). М.Горький.

### **«Поменяйтесь местами».**

Все участники садятся на стулья, поставленные полукругом. Ведущий стоит. Он говорит: «Поменяйтесь местами те, кто...» (варианты: любит своих родителей, любит своих детей, несколько раз в день хвалит своего ребенка, несколько раз в день благодарит своего ребенка или родителя; иногда ворчит и т.д.). В то время, пока игроки меняются местами, ведущий старается занять свободное место.

### **«Я знаю 5 имен»**

(вариант детской 'игры с мячом «Я знаю 5 имен мальчиков, 5 имен девочек...»).

Родители должны назвать (или записать):

а).5 имен друзей сына (дочери);

б).5 любимых занятий сына (дочери);

в).5 нелюбимых занятий сына (дочери);

г). 5 поездок, вызвавших наибольший интерес у их ребенка. Аналогичное задание можно придумать для подростков.

### **«Веселый мячик».**

Игроки, сидя по кругу, передают мяч, произнося считалку: «Вот бежит веселый мячик, быстро-быстро по рукам. У кого веселый мячик, тот расскажет что-то нам». Каждый игрок, получивший в руки мяч, рассказывает всем:

— поучительную историю из своей жизни;

— о счастливом дне;

— о том, кто оказал ему помощь;

— о том, чего не могло бы быть;

— о любимом занятии.

### **«Комплименты».**

Участники встают в круг. Тот, у кого в руках мяч, говорит кому-нибудь из участников игры комплимент и бросает ему мяч. Второй жрок благодарит затем говорит комплимент уже кому-нибудь другому комплимент. Причем комплимент бывает не только по поводу внешности, но и делах. После игры нужно выяснить, какой комплимент понравился больше других.

### **«Шапка вопросов».**

Каждый участник бросает в «шапку» записку с двумя разнотипными вопросами (по прочитанному тексту, просмотренному фильму или по личным впечатлениям):

- вопрос, ответ на который я сам не знаю, но хотел бы узнать;
- вопрос на выяснение мнения другого о прочитанном тексте, событии для сравнения его со своим.

Отвечают на вопросы все присутствующие, подходя по одному к «шапке» и вынимая записку с вопросом. Отвечать можно сразу или после некоторого размышления. Во время выполнения задания хорошо раскрывается понятие «интересного» и «неинтересного» вопроса и ответа.

### **«Шапка ответов».**

Ведущий задает вопрос (например: «Что самое трудное в общении детей и родителей?»), а все записывают ответ на листочках (его можно не подписывать) и опускают в «шапку». После этого ведущий вынимает записки с ответами, зачитывает их, и начинается обсуждение.

### **«Рецепт счастья».**

Участники объединяются за столами в группы по четыре человека и придумывают «рецепт счастья». Через 5-10 мин. игроки обмениваются «рецептами», обсуждают «рецепты», предлагаемые другими (в процессе обсуждения возможна корректировка своего). После этого идет обсуждение результатов игры. Ведущий для примера может прочитать оригинальный «рецепт счастья» от Ирины Беляевой:

«Возьмите чашу терпения, влейте в нее полное сердце любви, добавьте две горсти щедрости, посыпьте добротой, плесните немного юмора и добавьте, как можно больше веры. Все это хорошо перемешайте. Намажьте на кусок отпущенной вам жизни и предлагайте каждому, кто встретится на вашем пути.»

### **«Мечты»**

**Ц е л ь :** развить, солидарность и понимание, создать атмосферу доверия среди участников и сплотить группу.

**М а т е р и а л ы :** бумага и маркеры.

**Х о д и г р ы :** предложите участникам подумать в течение нескольких минут о том, как каждый из них видит свое будущее. Затем обменяйтесь мыслями о своих мечтах или даже изобразите их на бумаге. Далее пусть каждый участник определит, какие три конкретные вещи, действия, люди могут помочь, а какие три — помешают ему осуществить мечту, и что человеку нужно делать/сделать, чтобы мечта сбылась.

*Примечание:* это упражнение проходит очень хорошо, если к обмену мечтами подойти творчески. Если участникам трудно рассказать или нарисовать свою мечту, то можно предложить изобразить мечту в виде сценки. Пусть участники сами пофантазируют, каким образом они могут изобразить свою мечту. Любые средства выражения при творческом подходе предпочтительнее, чем устный или написанный текст.

### **«Круг знакомств»**

**Ц е л ь :** сплотить и раскрепостить участников тренинга.

**М а т е р и а л ы :** не требуются.

**Х о д и г р ы :** участники встают в круг. Один из игроков делает шаг в центр круга, называет свое имя, показывает какое-то движение или жест, свойственный ему или придуманный, затем возвращается снова в круг. Все игроки повторяют как можно точнее его движение, интонацию, мимику. Таким образом, каждый из участников продемонстрирует свое движение или жест.

### **«Постройтесь по росту!»**

**Ц е л ь :** преодоление барьеров в общении между участниками и их раскрепощение.

**М а т е р и а л ы :** не требуются.

**Х о д и г р ы :** участники становятся плотным кругом, закрывают глаза. Их задача состоит в том, чтобы построиться с закрытыми глазами по росту. После того как все участники найдут свое место, дать команду открыть глаза и посмотреть, что же получилось. После упражнения можно обсудить, сложно ли было выполнить это задание (как себя чувствовали участники) или нет.

*Примечание:* эта игра имеет несколько вариаций. Можно дать задание построиться по цвету глаз (от самых светлых до самых темных — естественно, не закрывая глаза), по цвету волос, по теплоте рук и т. д.

### **«Путаница»**

**Ц е л ь :** повысить тонус группы и сплотить участников.

**Ход и г р ы :** участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение

### **«Моя пара»**

**Ц е л ь :** определить показатель сплоченности группы.

**Ход и г р ы :** все участники группы должны молча, глазами найти себе пару. Ведущий дает для этого примерно полминуты, а затем произносит: «Рука!». Все участники должны мгновенно показать рукой на человека, который составляет с ним пару. Если оказывается, что несколько членов группы показывают на одного и того же человека, а у других участников нет пары, или кто-то не может найти себе партнера, опыт повторяется. Важен не столько сам результат, когда все участники объединяются в согласованные пары, сколько процесс: реакция группы на «выпадение» одного или нескольких участников, которых никто не выбрал или которые никого не выбрали; реакция участников, которым казалось, что они договорились с партнером о взаимном выборе, а тот выбрал кого-то другого и т. д.

Высший показатель сплоченности группы — ее мгновенная реакция на выбывание, исключение из своих рядов некоторых членов и ее чувствительность к возникающему у участников тренинга ощущению отчужденности от группы.

### **"Снежный ком"**

Первый по кругу (а это учитель) называет свое имя так и с такой интонацией, как он хотел бы, чтобы к нему обращались остальные участники. Второй повторяет имя первого и называет себя, третий повторяет всех предыдущих и добавляет свое имя и так далее. Учитель заканчивает игру, повторяя имена всех участников. При этом можно добавить, что, называя друг друга по имени, мы делаем приятное друг другу. Дейл Карнеги утверждает, что "для человека нет ничего более приятного, чем звук его собственного имени"

### **"Имя в жестах"**

Участники встают в круг. Каждый должен произнести свое имя, сопроводив каждый слог каким-то жестом (танцевальным, приветственным, физкультурным и т.п.). Все вместе повторяют за каждым его имя и жесты.

### **«Имя и качество»**

Участники по очереди называют не только свое имя, но добавляют, какое-либо качество, характеризующее их личность в целом или настроение в данный момент. Качество должно начинаться на первую букву имени. Например: «Я - Татьяна, я творческая (или трудолюбивая, или тихая, или терпеливая)». Участники могут проявить себя с творческой стороны, отнестись к заданию с юмором и давать более сложное определение качеству, например: «Я - Татьяна, я трудно просыпающаяся по утрам (или тревожно-нестабильная)».

### **«Имена в воздухе»**

Участники по очереди пишут свое имя в воздухе рукой. Все повторяют написание имени, но другой рукой. Можно попросить написать имя двумя руками одновременно.

### **«Визитка»**

Каждый участник на листке бумаги пишет свое имя и «расшифровывает» его по буквам, например:

Серьезный  
Активный  
Шаловливый  
Артистичный

### **«Мой портрет».**

Каждый участник на бумаге изображает свой «индивидуальный портрет», который может включать следующие компоненты:

- Имя и его «расшифровка» по буквам;
- «Моя внешность»;
- «Я люблю...»;
- «Мои способности»;
- «Мои желания».

Свои особенности можно нарисовать, описать словами, составить в виде коллажа. Рубрики для «портрета» предлагаются одинаковые. Когда участники выполняют задание, целесообразно разместить все «портреты» на доске, и тогда очень наглядно будет видно, какие разнообразные, уникальные оказались самопредставления на портретах.

Желательно не расшифровывать содержание рубрик для участников. Практика показывает, что, если ведущий приводит примеры содержания рубрик, то участники повторяют предложенные смысловые ряды. Например, учитель пояснил: «В рубрике «Я люблю.» вы можете написать дорогих вам людей, любимые виды занятий». После этого все ограничились только перечислением близких людей и любимых занятий. Без предварительных

пояснений ведущего содержание рубрик становится более спонтанным, разноплановым, и тем еще интереснее отражает индивидуальность каждого.

### **«Свободный микрофон»**

По очереди участники рассказывают о себе (имя, фамилия, где работаю, интересы, увлечения, жизненные планы, что-то, что еще хотелось бы сказать о себе). Можно использовать какой-либо предмет в качестве «микрофона» и передавать его друг другу. Можно передавать слово другому, перекидывая мячик.

### **«Взаимопредставление» («Расскажи мне о другом»)**

Участники объединяются в пары. В течение 1 минуты в каждой паре ребята по очереди рассказывают друг другу о себе. Затем каждый участник представляет всем своего партнера.

### **«Ладошки»**

Каждый участник обводит на листке бумаги контур своей ладошки. В центре пишет имя и на каждом нарисованном пальце - свое отличительное качество, черту характера. Затем передает листочек соседу справа, и тот пишет на листочке вокруг нарисованной ладони какое-нибудь пожелание или комплимент. Так каждый листочек передается по кругу и возвращается владельцу с адресованными ему многочисленными надписями, пожеланиями.

### **«Закончи предложение»**

Участники по кругу рассказывают о себе, продолжая предложение: "Что меня отличает, так это ...". Чтобы ребята были внимательны к друг другу, каждый вначале должен повторить высказывание своего соседа справа и только после этого добавить свое предложение. Например: «Ирина считает, что ее отличительное качество - это веселый, неунывающий характер, а я считаю, что меня отличает .»

### **«Я никогда не ...»**

Участники сидят в кругу, положив руки на колени. Каждый должен сказать о себе одну фразу, начиная со слов «я никогда не...», например, «я никогда не прыгал с парашютом», или «я никогда не охотился на медведя», «я никогда не мучил животных» и т.п. Если кто-то из участников также этого не делал, то он должен загнуть один палец. Когда у кого-то загнуты 5 пальцев, он убирает одну руку за спину. Если загнуты 10 пальцев, участник выходит из игры. Выигрывает тот, у кого остался хотя бы один не загнутый палец. Главное условие - говорить правду.

Можно оговорить некоторые дополнительные условия, например, не называть действия, связанные с половыми или возрастными различиями, например, «Я никогда не носил бантики», «Я никогда не нянчил своих внуков».

В ходе игры происходит расширение представлений друг о друге, знакомство с жизненным опытом друг друга. В то же время игра требует находчивости, гибкости мышления, воображения, сообразительности - ведь надо придумывать все новые виды деятельности, не повторяя названные.

### **«Взгляд»**

Участники стоят в круге. Каждый должен взглядом найти себе пару. По сигналу ведущего пары меняются местами. Таким образом поменяются практически все. Все действия происходят в полной тишине.

Через некоторое время можно добавить еще одно условие: при переходе с места на место участники в парах в центре круга должны поприветствовать друг друга.

Игра способствует сплочению группы, более тесному знакомству благодаря оптимизации такого средства общения, как контакт глазами.

### **«Личные ассоциации» 1 вариант**

Участники представляют себя с помощью ассоциаций: «Если бы я был ...цветок, то это был бы...», «Если бы я был состоянием погоды, то это было бы ...», «Если бы я был герой мультфильма, то это был бы ...».

Можно использовать один ассоциативный ряд (цветы, деревья, овощи, предметы мебели, блюда и т.п.), а можно предложить участнику самому выбрать любую ассоциацию.

### **«Личные ассоциации» 2 вариант**

Один участник становится ведущим. Он выходит за дверь. Участники загадывают кого-то из группы. Ведущий должен отгадать имя того, кого загадали участники. Для этого он задает вопросы на ассоциации:

- «Если бы это была книга, то какая?»
- «Если бы это была музыка, то какая?» и т.д.

Участники отвечают, подбирая ассоциации.

Данная игровая ситуация бывает достаточно сложной для ведущего, поэтому можно «водить» парами.

### **«Смена мест»**

Участники садятся в круг, учитель убирает свой стул и говорит: "Поменяйтесь местами те, у кого..."(и называет какой-либо общий признак). Например, у кого карие глаза, кто одет в джинсы, у кого на руках часы, кто говорит по-русски и т.д. Во время смены мест учитель занимает чье-то место. Тот участник, кому не хватило места, становится ведущим и придумывает признак, общий для участников группы.

### **«Чем мы похожи» 1 вариант**

Ведущий разбивает участников на микро-группы по 3 человека. В ходе короткого свободного общения в "тройках" участники должны найти несколько общих признаков, которые объединяют всех членов группы. Затем группы представляют результаты.

### **«Чем мы похожи» 2 вариант**

Ведущий разделяет участников на микро-группы и просит выполнить следующие задания:

- Найти 3 общих признака во внешности.
- Найти 3 общих признака в биографии.
  - Найти 3 общих увлечения членов группы.
- Придумать название своей группе и представить ее, объяснив смысл названия.

### **«Поиск общего»**

Группа делится на пары, и два человека в паре находят как можно больше общих признаков и составляют их список, затем по команде ведущего пары объединяются в четверки с той же целью. Затем четверки объединяются с четверками, и поиск общего продолжается в восьмерках. Можно заслушать общие черты участников из образованных восьмерок, а можно попробовать найти общее в группах по 16 человек.

Упражнение развивает внимание к каждой личности, позволяет участникам лучше узнать друг друга.

### **«Охота на человека»**

Каждый участник получает листок с перечнем набора личностных характеристик. Дается определенное время: 3-5 минут. Задача каждого участника: в свободном общении друг с другом выяснить, кому подходят эти характеристики. В результате опросов на листке напротив характеристики должны быть записаны имена или фамилии участников.

Примерный вариант характеристик:

- У кого есть прабабушка
- Кто умеет печь
- Кто умеет вязать
- У кого двое детей
- Кто легко утром рано встает («Жаворонок»)
- Кто любит смотреть сериалы
- Кто любит играть в компьютерные игры
- У кого дома живет кошка
- Кто умеет играть на гитаре
- Кто умеет свистеть
- Кто родился под знаком «лев»

Таким образом для организации этой игры ведущий должен подготовить листки с перечнем характеристик. У нескольких участников могут быть одинаковые наборы характеристик. В этом случае интересно будет сверить полученные результаты.

### **«Три правды и одна ложь»**

Каждый участник пишет на листочке четыре факта из своей жизни, три из которых - правда и один - ложь. Участники объединяются в пары, зачитывают друг другу свою информацию и пытаются угадать, что является правдой, а что - ложью.

По окончании работы в парах можно попросить поделиться, как ребята справились с задачей.

### **«Вертушка общения»**

Участники рассчитываются на первый-второй. Первые номера образуют внутренний круг и располагаются спиной к центру круга. Вторые номера образуют внешний круг и располагаются лицом к центру. Таким образом каждый участник стоит напротив другого. Внутренний круг - неподвижный, внешний - подвижный, по сигналу педагога все его участники перемещаются вправо и оказываются перед новым партнером. Задание: поприветствовать друг друга разными способами (как джентльмены, как индейцы, как матрешки, как неформалы, по-восточному и т.д.). При этом каждый приветствует каждого. Внешний круг смещается по часовой стрелке, каждый раз ученик приветствует нового партнера и получает ответное приветствие.

Примечание: Эта игра позволяет всех участников одновременно включить в процесс взаимного общения, заставляет тесно взаимодействовать друг с другом. Поскольку партнеры меняются, то участники приобретают опыт общения с разными людьми, учатся преодолевать барьеры в общении. Игра занимательна, вызывает радостные эмоции, смех и веселье. В то же время способствует развитию воображения, находчивости, сообразительности.

### **«Времена года»**

Участникам надо молча разбиться на группы по временам года соответственно дате рождения. Затем каждая группа пантомимически изображает свое время года, задача остальных - угадать какое.

Игра не только углубляет знакомство и сплочение группы, но и тренирует навыки невербального общения.

### **«Колодец желаний»**

Участники сидят в кругу. Ведущий предлагает вообразить, что они находятся у колодца желаний. Каждый участник по очереди высказывает свое желание, заканчивая предложение:

- «Если бы я был., то я бы ., потому что ...»

### **«Сыщики».**

Все участники - «сыщики». Каждый по жребью вытаскивает имя какого-то участника группы. Это - «подозреваемый». Задание «сыщикам»: составить словесный портрет «подозреваемого» по плану:

1. Внешность.
2. Выразительные особенности поведения (жесты, походка, мимика).
3. Черты характера с подтверждением проявления хотя бы некоторых черт в типичных ситуациях.

В течение нескольких дней участники наблюдают за своими «подозреваемыми», но делают это незаметно. На следующем занятии учитель вначале выясняет, кто заметил наблюдения «своего сыщика». Поскольку этот «сыщик» не справился со своей задачей - быть незаметным, ненавязчивым, то его «словесный портрет» не заслушивается. А остальные по очереди зачитывают свои «портреты». Группа угадывает, о ком идет речь.

Эта игра развивает внимательность друг к другу, а также наблюдательность, умение четко и выразительно описать детали внешности и поведения.

### **«Добрый ручеек»**

Участники встают в две шеренги лицом друг к другу, как для игры в «ручеек», только им не надо братья за руки. Один участник проходит между этими рядами с одного конца до другого. Каждый из шеренги «ручейка» должен сказать этому участнику что-нибудь хорошее или не вербально продемонстрировать ему свое хорошее расположение, симпатию, одобрение.

Эту игру можно сделать своеобразным ритуалом для завершения мероприятия, так как за один раз не больше двух - трех человек смогут пройти сквозь «добрый ручеек», а важно, чтобы каждый испытал на себе симпатии «ручейка».

### **«Роза и чертополох»**

Ведущий берет в руки какой-либо цветок ("Это будет роза") и какой-либо колючий предмет - веник, колючку или кактус ("Это будет чертополох). Участники передают эти предметы по кругу, сопровождая это такими словами: "Я дарю тебе розу, потому что ты (следует комплимент), и я дарю тебе чертополох, чтобы ты никогда (следует предостережение от чего-либо дурного, нехорошего)".

### **«Подарите подарок»**

Каждый своему соседу слева дарит воображаемый подарок. Он изображает этот предмет мимикой, пантомимой, жестами. Получивший подарок должен отгадать, что он получил и поблагодарить. Далее он придумывает и «передает» свой подарок следующему участнику.

### **«Похвалите знакомых» ("С лучшей стороны")**

Участники пишут на отдельных листочках черным цветом свои жалобы на поведение, чувства значимых для них людей. Например, «недоволен тем, что ...», «мне не нравится, что ...» и тому подобное. Когда перечень недовольств исчерпан, надо взять любой листок и постараться «превратить» жалобу в похвалу или хотя бы найти своему знакомому оправдание. Записать новую формулировку красным цветом на другой стороне листочка. Например, если было: «Я недовольна тем, что учитель ставит мне двойки» («Мне не нравится, что Оля редко заходит в гости»), то на обороте появилось: «Хорошо, что учитель требовательный, я вынужден больше заниматься» («Как хорошо, Оля живет столь полной и интересной жизнью, что не находит времени даже зайти ко мне».)

Когда каждая карточка стала двойной, надо наклеить на лист бумаги все маленькие листочки красным цветом верх. Теперь можно перечитать их и порадоваться достоинствам своих близких. Доброжелательность позволяет любую ситуацию увидеть в лучшем свете!

### **Игры «Связующая нить» или «Радостная песенка».**

Участники в кругу. По кругу передается клубок ниток. Ведущий обматывает край нити на палец и передает клубок следующему участнику, приветствуя

его радостной песенкой: «Я очень рада, что Катя в нашей группе есть.». Следующий участник наматывает нить на палец и поет песню соседу справа.

### **«Аплодисменты» или Упражнение «Салют».**

Участники в кругу. Каждый участник по очереди выходит в круг, называет свое имя, если есть участник с таким именем, то тоже выходит в круг. Все остальные приветствуют их «салютом» аплодисментов.

«Комплименты». Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько слов, похвалить за что-то, пожелать что-то хорошее. Упражнение проводится по кругу.

**«Волшебные очки».** Ведущий объявляет: «Я хочу показать вам волшебные очки. Тот, кто их наденет, видит только хорошее в других, даже то, что человек прячет от всех. Вот сейчас я примерю эти очки... Ой, какие вы все красивые, веселые, умные!» Подходя к каждому участнику, ведущий называет какое-либо его достоинство. «А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил, эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может быть, вы заметите то, что раньше не замечали».

**Упражнение «Настроение».** Участники по очереди выбирают пиктограмму с изображением своего настроения. Рассказывают о нем.

Игра «Подарок по кругу».

По кругу передается корзинка с мелкими сувенирами, каждый участник должен поприветствовать своего соседа справа, выразить свою радость от встречи с ним и подарить подарок со своими пожеланиями.

**«Волшебный стул».** Один участник садится на стул, остальные говорят ему комплименты.

### **«Создание рисунка по кругу».**

Участники рисуют на листе бумаги рисунок. По команде, рисование прекращается, а рисунок передается соседу справа, который продолжает рисовать дальше. Так продолжается, до тех пор, пока рисунки не обойдут круг.

### **«Я такой же, как ты»**

В руках у ведущего мяч. Тот, кому он достанется, бросает его любому и, обратившись по имени, объясняет, почему он такой же: Я такой же, как ты, потому что ...». Тот, кому бросили мячик, выражает согласие или не согласие, и обращается к другому участнику.

## **Упражнение «Удовольствие»**

Участникам тренинга раздают листы бумаги и предлагают написать 10 видов повседневной деятельности, которые приносят удовольствие. Затем предлагается про ранжировать их по степени удовольствия. Затем объяснить участникам, что это и есть ресурс, который можно использовать как «скорую помощь» для восстановления сил. (Психогимнастика)

Цель: снять напряжение усталости, создание атмосферы психологического и коммуникативного комфорта. Например:

Участники в кругу.

- Если вы рады встрече с нами, улыбнитесь соседу.
- Если вам у нас понравилось, то похлопайте в ладоши.
- Если вы часто сердитесь, закройте глаза.
- Если вы выражаете гнев тем, что стучите кулаком по столу, покачайте головой;
- Если вы полагаете, что ваше настроение зависит от настроения окружающих, подмигните;
  
- Если вы считаете, что у вас сейчас хорошее настроение - покружитесь.

## **Пантомимическая разминка. «Найди пару»**

- Я раздам вам карточки, на которых написано название животного. Названия повторяются на двух карточках. К примеру, если вам достанется карточка, на которой будет написано «слон», знайте, что у кого-то есть карточка, на которой написано также «слон».

- Прочтите, пожалуйста, что написано на вашей карточке. Сделайте это так, чтобы надпись видели только вы. Теперь карточку можно убрать. Задача каждого найти пару. При этом можно пользоваться любыми выразительными средствами, нельзя только ничего говорить и «издавать характерные звуки вашего животного». Другими словами, всё, что мы будем делать, мы будем делать молча. Когда вы найдете свою пару, останьтесь рядом, но продолжайте молчать, не переговаривайтесь. Только когда все пары будут образованы, мы проверим, что у вас получилось.

## **«Дотронься до ...».**

- Я буду говорить, до чего необходимо дотронуться, а вы будете выполнять.
- Дотроньтесь до того, у кого светлые волосы, у кого голубые глаза, у кого есть серьги. Дотроньтесь до того, у кого есть красный цвет на платье, у кого красивая прическа.

## **«Светофор».**

Все участники встают в колонну по одному, взявшись за туловище впереди стоящего, руки сцеплены в замок. По команде ведущего все одновременно делают шаг или маленький прыжок в соответствии с цветом:

Желтый - вправо  
Зеленый - вперед  
Красный - назад.

### **«Есть или нет?»**

Играющие встают в круг и берутся за руки, ведущий в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

- Есть ли в поле светлячки?
- Есть ли в море рыбки?
- Есть ли крылья у теленка?
- Есть ли клюв у поросенка?
- Есть ли гребень у горы?
- Есть ли двери у норы?
- Есть ли хвост у петуха?
- Есть ли ключ у скрипки?
- Есть ли рифма у стиха?
- Есть ли в нем ошибки?

### **Разминка «Овощи»**

1. Захотелось плакать вдруг, слёзы лить заставил (лук)
2. Набирай скорее в миску краснощёкую (редиску)
3. Отыскали наконец и зелёный (огурец)
4. Под кустом копнешь немножко, выглянет на свет (картошка)
5. Завалился на бочок лежебок (кабачок)
6. Разве в огороде пусто, если там растёт (капуста)
7. Удивляет горожан темнокожий (баклажан)
- 8.3 а ботву, как за верёвку, можно вытянуть (морковку)
9. Кто, ребята, не знаком с белозубым (чесноком)
10. Держится за землю крепко, вылезать не хочет (репка.)

### **«Связующая нить»**

Участники стоят, по кругу передавал клубок ниток, так чтобы все взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, какое у них впечатление от собрания, что могут пожелать. Когда клубок возвращается к ведущему, участники натягивают нить. Ведущий обращает внимание на то, что искренность ответов и доброжелательный настрой всех сделали данную встречу интересной и познавательной.

## **Игры на определение лидерства.**

В организационный период группы необходимо выявить лидеров, чтобы в дальнейшем облегчить выборы органов родительского самоуправления.

## «КАРЕТА».

Участникам необходимо построить карету из присутствующих людей. Посторонние предметы использованы быть не могут. Во время выполнения задания ведущему необходимо наблюдать за поведением участников: кто организывает работу, к кому прислушиваются другие, кто какие «роли» в карете себе выбирает. Дело в том, что каждая «роль» говорит об определенных качествах человека:

- Крыша - это люди, которые готовы поддержать в любую минуту в сложной ситуации;
- Двери - ими обычно становятся люди, имеющие хорошие коммуникативные способности (умеющие договариваться, взаимодействовать с окружающими):
- Сиденья - это люди не очень активные, спокойные;
- Седоки - те, кто умеет выезжать за чужой счет, не очень трудолюбивые и ответственные;
- Лошади - это трудяги, готовые «везти на себе» любую работу;
- Кучер - это обычно лидеры, умеющий вести за собой;

Если участник выбирает себе роль слуги, который открывает дверь или едет сзади кареты, такие люди также имеют лидерские качества, но не хотят (не умеют) их проявлять, готовы больше к обеспечению тыла (либо это так называемые «серые кардиналы»). После того, как карета готова, участники садятся в круг, обсуждают как прошла игры, все ли нашли себе место в ходе построения кареты, все ли чувствовали себя комфортно, а затем ведущий объясняет им значение тех «ролей», которые они выбрали. Примечание: если группой руководит и распределяет роли один человек, то значения, названные выше не будут отражать качеств данных людей.

## «СДЕЛАЙ ШАГ ВПЕРЕД»».

Играющие становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но не всем, а только 5 из всех стоящих. Затем только 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры - организаторы и эмоциональные лидеры сразу хорошо выявляются.

## «БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ».

Предлагается, чтобы играющие представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка" он тоже может

участвовать в расстановки членов "семьи". Более никаких установок не даётся, игроки должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постоитте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству люди. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью- пассивностью в выборе месторасположения. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трёх. На счёт "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

«КАРАБАС».

Участники рассаживаются в круг, вместе с ними садится педагог, который предлагает условия игры: "Вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово "КА-РА-БАС" и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Задача одного - проводить игру, второго - внимательно наблюдать за поведением игроков. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству люди. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа, которая не встаёт вообще. Рекомендуются повторить игру 4-5 раз.

### **Игры на сплочение.**

Способствуют сплочению коллектива, развивают доверие. «КЛЕЕВОЙ ДОЖДИК»  
Дети и взрослые встают друг за другом и держаться за талию впереди стоящего. В таком положении они должны:

- Подняться и сойти со стула
- Пройти змейкой
- Обойти широкое озеро
- Пробраться через дремучий лес

Спрятаться от диких животных.

На протяжении всей игры участники не должны отцепляться от партнёра.

#### «ЗЕВАКИ»

Под весёлую музыку дети и родители идут по кругу, по сигналу «Зеваки!» все должны хлопнуть в ладоши, повернуться, взяться за руки и продолжить движение по кругу.

#### «РАСПУСКАЮЩИЙСЯ БУТОН»

Дети и родители садятся на пол и берутся за руки. Необходимо встать, плавно. Одновременно, не отпуская рук. После чего «цветок» начинает распускаться (отклоняется назад, крепко держа друг друга за руки) и качаться на ветру.

#### «КОЛОКОЛ»

Дети и взрослые становятся в круг, на вдохе поднимают обе руки вверх, соединяя их в форме колокола на вдохе. Затем. На выдохе. Бросают синхронно вниз, произнося «Бом».

#### «ЗАВЯЖЕМ УЗЕЛКИ»

Участникам раздают нити длиной 30-40 см. Родители связывают свои нити, если у них есть что-то общее. Это может быть профессиональный аспект, семейный, внешний признак, любимый цвет, количество детей и т. д. В результате образуется одна общая нить. Далее каждый рассказывает о том, что их объединило в общую систему.

#### «ПЕСЕНКА ПО КРУГУ»

Ведущий выбирает вместе с детьми знакомую всем детскую песню. Затем по кругу каждый поет свою строчку. Последний куплет поют все хором.

#### «МЫШЬ И МЫШЕЛОВКА»

Необходимое количество играющих - 5-6 человек. Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, плечами и обнимаются за пояс - это «мышеловка» (или сеть). Ведущий - в кругу. Его задача - всеми возможными способами вылезти из «мышеловки»: отыскать «дыру», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться из создавшейся ситуации.

Предупреждение:

1. Взрослый следит, чтобы ноги «мышеловки» не пинались, не делали больно «мышке».
2. Если взрослый замечает, что «мышонок» загрустил и не может выбраться, он регулирует ситуацию, например: «Давайте все вместе поможем «мышонку», расслабим ножки, руки, пожалеем его».

«МЫ С ТОБОЙ ОДНА СЕМЬЯ».

Участники встают, выполняют действия на слова ведущего:

Вместе мы одна семья: я, ты, он, она.

Вместе нам грустить нельзя.

(на эти слова участники идут по кругу)

Обними соседа справа, обними соседа слева.

Вместе мы одна семья,

Вместе нам скучать нельзя.

Ущипни соседа справа, ущипни соседа слева.

Вместе мы одна семья,

Вместе нам скучать нельзя.

Поцелуй соседа справа, поцелуй соседа слева.

Постепенно ускоряется темп и придумываются новые действия.

«ГУСЕНИЦА».

Участники становятся друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

«ВЕРЕВОЧКА».

Все игроки стоят по кругу, крепко держа друг друга за руки «замком». Между первым и вторым участниками висит веревочка со связанными концами. Вторым участником, не разнимая рук с первым, должен продеть через себя веревочку, как обруч. Веревка теперь находится между вторым и третьим участниками, потом третий повторяет действия второго и т.д. по кругу. Главное: во время проведения веревки через себя участники не должны разнимать рук. Длина веревки - 1 м.

«ЕНОТОВЫ КРУГИ».

Необходима крепкая веревка, концы которой связывают (получается кольцо). Участники берутся за веревку руками, распределяясь равномерно по всему кругу. Затем начинают осторожно отклоняться назад, растягиваясь в стороны

до тех пор, пока смогут держать равновесие. Далее можно предложить участникам:

- всем присесть, а затем встать;
- отпустить одну руку;
- пустить волну по веревке (покачать веревку).

В конце игры происходит обсуждение: чувствовали ли участники поддержку друг друга; старались ли помогать соседям; насколько были аккуратны; было ли чувство безопасности (или наоборот опасения, что можно упасть) и т.д.

#### 4. ИГРЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ.

##### **«Надпись на футболке»**

Все знают, что сейчас каждый может выбрать себе футболку на свой вкус и цвет. Некоторые люди, например, с помощью информации, помещенной на футболке, пытаются рассказать окружающим о своем жизненном кредо, своих принципах или увлечениях. Если человек снимет футболку - разве вместе с ней исчезнет и надпись? Конечно, нет. Во что бы ни был он одет, человек «транслирует» эту надпись всем своим видом, стилем общения, отношением к окружающим.

1) Задание для 3-4 малых групп: Внимательно присмотритесь к членам группы, ближайшей по часовой стрелке. «Прочитайте» и обсудите надпись на груди каждого из них, помня, прежде всего, о его

лучших качествах, сделайте «копию» на отдельной полосе бумаги. При этом не нужно подписывать, кому принадлежит данная табличка.

2) Таблички с «надписями на футболке» передаются в группу «хозяев» надписей. Теперь группы должны решить, кому из ее членов предназначена каждая надпись. Участники по очереди «представляются», читая свои надписи и объясняя, почему выбрал данную табличку для себя.

3) Участники получают задание нарушить группы и разбиться на новые, в которых «надписи на футболках» их членов были бы близкими по смыслу. Количество и численный состав новых групп не ограничиваются.

4) Далее каждая вновь образованная группа в творческой форме создает свою визитную карточку, используя свои надписи.

5) Коллективный анализ игры. Содержанием разговора становятся чувства и эмоции участников, то новое, что они узнали о себе, и друг о друге в процессе игры.

### **«Строим дом»**

Занятие начинается с индивидуального задания: каждый на листе бумаги рисует дом, в котором он хотел бы жить. В «фундамент дома» обязательно закладываются «кирпичики», на которых написаны основные жизненные принципы жильцов дома. Когда каждый нарисует свой дом, ученики объединяются в малые группы. Членам одной группы предлагается «построить» один дом на всех, вырезав необходимые части из разных рисунков и наклеив их на один лист. И, наконец, группам предлагается «построить» один дом на всех по тем же принципам. Когда задание выполнено, представляется итоговый проект, затем все участники обсуждают, довольны ли они этим проектом, были ли учтены их идеи, если нет, почему.

Необходимые материалы: листы бумаги, заготовка схематичного изображения дома, цветные маркеры, ножницы (на каждую группу), клей (на каждую группу).

### **«Дерево жизни»**

Предлагаем каждому участнику нарисовать дерево своей жизни по следующей схеме:

- Корень - цель и смысл вашей жизни;
- Ствол - ваше представление о себе сегодня;
- Ветви - направления самосовершенствования, саморазвития, что вы хотите изменить в себе;
- Плоды - качества, которые вы хотели бы иметь; желания, которые вы хотите реализовать.

Лучше, если деревья рисуют на больших листах бумаги (это может быть обратная сторона обоев). Тогда по результатам работы «деревья» развешиваются на стенах, и каждый участник «знакомит» со своим деревом. Получается «волшебная роща». Можно обсудить с ребятами вопрос: «Какая

получилась наша роща?» (веселая, унылая, добрая, разнообразная или однообразная). Каждый участник подбирает свое определение и обосновывает его.

По желанию педагога можно продолжить работу с «волшебной рощей». Чтобы роща развивалась в благоприятных условиях, можно установить определенные правила на территории этой рощи. Ведь существуют дорожные знаки: разрешающие, запрещающие, предупреждающие. Какие аналогичные знаки можно предложить для того, чтобы соблюдались гуманные правила добрососедства и взаимоуважения, способствующие процветанию каждого дерева в нашей роще? Задания участникам: нарисовать или объяснить словами возможные варианты таких знаков: разрешающих, запрещающих, предупреждающих. Можно сочинить плакаты или правила поведения «в роще».

Таким образом на классном часу можно от индивидуального этапа работы перейти к коллективному.

## 5. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ПО РАЗРЕШЕНИЮ КОНФЛИКТНЫХ СИТУАЦИЙ

### **Разогревающее упражнение «Ассоциации»**

Цель: актуализировать эмоциональный пласт опыта родителей связанный с конфликтами, и таким образом подготовить их к ролевой игре «В Зазеркалье».

Инструкция: «Подберите, пожалуйста, словесные (вербальные) и образные ассоциации к слову конфликт. Напишите и нарисуйте их на флипчарте».

Ассоциации родителей: гром и молния; злость, ярость, обида; шум в пчелином улье, кошки скребут; взрыв (2), падение; расхождение принципов, тяжелый осадок, тяжесть на душе, разбитое сердце.

## **Ролевая игра «В Зазеркалье»**

Цель игры: расширить осознание родителями собственного вклада в развитие конфликтной ситуации и развить более глубокое, эмпатическое понимание переживаний другой стороны, участвующей в конфликте.

Инструкция, сценарий и роли: Выберите, пожалуйста, типичную конфликтную ситуацию с воспитанниками своей школы, для которой вам хотелось бы найти более конструктивное решение (педагоги выбирают). Мы попробуем проиграть ее в ролевой игре и поискать другие варианты ее решения.

Расскажите, кто в ней участвует, когда и где, вокруг чего разворачивается конфликт, какова последовательность событий (один из педагогов предлагает свою историю)».

Педагог описывает ситуацию и перечисляет действующих лиц этой истории. Тренер обращается к группе с вопросом: «Кто хотел бы быть участниками этой ролевой игры?» Несколько человек отзывается. Педагог, который разыгрывает свою историю, распределяет между ними роли, учитывая пожелания участников. Далее начинается собственно ролевая игра.

## **«Скажи Мишке хорошие слова»**

Давайте попробуем назвать хорошие качества людей.

(Доброта, щедрость, вежливость, честность, жизнерадостность, ум, взаимопомощь, общительность).

Давайте для нашего Мишки придумаем хорошие слова.

Ты - добрый..

Затем каждый по очереди «превращается в мишку», а остальные участники говорят ему в роли мишки добрые слова.

А теперь подумайте, какие хорошие качества есть у вас.

Мы устроим конкурс хвастунов.

Каждый по очереди должен сказать про себя как можно больше хорошего. -Кому было легко назвать свои хорошие качества?

-Кому было трудно?

Давайте встанем в круг, возьмемся за руки и скажем: «Мы очень хорошие!» - сначала шепотом, потом обычным голосом и прокричим.

## **«Насос и мяч»**

Один из участников становится насосом, другие - мячами. «Мячи» стоят, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах. Корпус наклонен вперед, голова опущена. Когда «насос» начинает надувать мячи, сопровождая свои действия звуком, дети начинают медленно распрямляться, надувать щеки, поднимая руки. Мячи надуты. Ведущий вытягивает шланг насоса и дети,

издавая звук «ш-ш-ш», возвращаются в исходное положение. Можно повторить несколько раз.

### **«Где живут мои чувства?»**

Все наши чувства живут внутри нас. В нас живут чувства: радость, грусть, интерес, страх, злость, любовь.

Каждое чувство живет в своем доме.

Перед вами силуэт человеческой фигуры. Мы попробуем сейчас определить, в каком именно месте живут ваши чувства.

Представьте себе, что вы сейчас очень злитесь на кого-нибудь или что-нибудь. Постарайтесь всем телом почувствовать свою злость. Почувствуйте, где находится ваша злость в вашем теле? Как вы ее ощущаете? Может, она похожа на огонь в животе? Или у вас чешутся кулаки? Заштрихуйте красным карандашом место, где вы почувствовали злость.

Представьте, что вы чего-то испугались. Что вас может напугать? Представили? Где находится ваш страх? Заштрихуйте это место черным карандашом.

А теперь вспомните, от чего вы грустите? Где находится ваша грусть? Возьмите синий карандаш и закрасьте это место.

Представьте, что вы сейчас чему-то сильно радуетесь, вам легко, весело. Где живет ваша радость? Заштрихуйте это место желтым карандашом.

Вспомните тех, кого вы любите? Что вы чувствуете при этом? Где вы почувствовали любовь, в каком месте она у вас живет. Возьмите зеленый карандаш и заштрихуйте это место.

Посмотрим, что у нас получилось. Все фигурки разные. Почему?

Вывод: мы все очень разные и чувствуем, тоже по-разному.

## **6. РИТУАЛЫ ЗАВЕРШЕНИЯ ГРУППОВОЙ РАБОТЫ**

### **«Подарки»**

**М а т е р и а л ы :** каждому участнику набор листков в количестве, на единицу меньшем общего количества участников; карандаш.

Все члены группы анонимно дарят друг другу воображаемые подарки, как если бы возможности дарящего были не ограничены ничем. Все пишут названия, наименования, обозначения, характеристики и количество тех вещей, предметов, объектов, явлений, которые хочется подарить именно данному участнику. Подарки не подписываются дарящим. Затем ведущий собирает подарки и складывает отдельными наборами, не передавая адресатам до тех пор, пока не будут собраны подарки для всех. Затем подарочные наборы раздаются. Некоторое время участники изучают содержание записок.

Обсуждение итогов может вылиться в свободный обмен впечатлениями. Выводы, догадки, соображения, связанные с характером подаренного друг другу, участники делают сами.

### **«Конверты для добрых пожеланий»**

**М а т е р и а л ы :** конверты и карандаши или фломастеры каждому участнику. Кроме того, каждому потребуется столько листов бумаги, сколько участников в группе, включая вас.

Попросите участников написать свои имена на конвертах. Далее попросите их написать, и напишите сами пожелание, благодарность для каждого члена группы. Сложите все листочки в соответствующие конверты. Если участники захотят, они могут поделиться этими высказываниями с группой.

### **«Групповая поэма»**

**М а т е р и а л ы :** листы бумаги и фломастеры на каждого участника.

Попросите участников написать свои инициалы в правом верхнем углу листка (вы тоже подпишите свой листок). Каждый участник пишет короткую строчку, с которой будет начинаться поэма, передает свой листок соседу слева, и тот дописывает свою строчку, продолжаящую поэму. После того как каждый напишет по одной строчке на всех листках, законченная поэма возвращается автору первой строки.

После того как все поэмы будут написаны, прочтите свою. Потом спросите, кто еще хочет прочитать свою поэму.

## **7. ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ**

### **«Почувствуй ребенка»**

Родителям предлагается почувствовать в повседневном общении с ребенком моменты его различных переживаний и называть их при обращении к ребенку. Например: «Ты огорчен...», «Тебя радует...»

### **«Что нам должны дети?»**

Заметить, сколько раз во время разговора с ребенком было произнесено слово «должен». Почувствовать, как реагирует ребенок на слово «должен», - попробовать заменить это слово другим, отметить реакцию.

### **«Насколько вы принимаете своего ребенка»**

В течение 2-3-х дней подсчитайте, сколько раз вы обратились к ребенку с эмоционально положительными высказываниями (радость, при-

ветствие, одобрение, поддержка) и сколько - с отрицательными (упреки, замечания, критика, обвинение и др.) Если количество положительных равно либо больше отрицательных, то с общением все благополучно.

### **«Радостная встреча»**

Представьте, что встречаете лучшего друга. Как вы показываете, что он дорог вам и близок? Теперь представьте, что это ваш ребенок, который приходит из школы домой, и вы показываете, что рады его видеть. Теперь это надо проделать на самом деле до всех других слов и вопросов. Хорошо бы продолжить эту встречу в том же духе в течение нескольких минут.

### **«Я-сообщение»**

Попробуйте говорить от первого лица. Сообщите о себе, о своем переживании, а не давая характеристику ребенку и его поведению.

### **«Ты мне дорог»**

Обнимайте вашего ребенка не менее 4-х раз в день (обычные утреннее приветствие и поцелуй на ночь не считаются). Неплохо то же делать и по отношению к взрослым членам семьи. Обратите внимание на реакции ребенка, да и на свои собственные

## **Список использованной литературы**

1. Борзова Л.П. Игры на уроках истории. М.Изд. ВЛАДОС-ПРЕСС.2001.
2. Вакуленко В.А., Уколова И.Е. Интерактивное обучение на уроках права. // Методическое пособие по интерактивным методам преподавания права в школе. М. Изд. дом «Новый учебник». 2002 .С. 4122.
3. Воспитание трудного ребенка. Дети с девиантным поведением. Учебно-методическое пособие. /Под ред. М.И. Рожкова. М. ВЛАДОС. 2001.
4. Ерохина М.С. Дидактический материал по курсу "Человек и общество" (8 класс). Псков. Изд. ПОИПКРО, 1994.
5. Воспитание индивидуальности: Учебно-методическое пособие / Под ред. Е.Н. Степанова. М. ТЦ Сфера. 2005.
6. Лопатина А., Скребцова М. 50 уроков о смысле жизни (Для занятий с детьми среднего и старшего возраста) М. Амрита-Русь. 2003.

7. Лопатина А., Скребцова М. 600 творческих игр для больших и маленьких.) М. Амрита-Русь. 2004.
8. Обучение правам человека. Практическое руководство для начальной и средней школы. М.1990; ООН, Нью-Йорк,1998.
9. Фурманов И.А. Психология детей с нарушениями поведения. М.ВЛАДОС. 2004.
10. Щуркова Н.Е. Классное руководство: игровые методики. М. 2004.
11. Щуркова Н.Е. Прикладная педагогика воспитания. СПб. Питер.2005.

