**«Игры подросткам на позитивное общение»**

Игра в практической деятельности человека выполняет коммуникативную функции, и направлена на развитие мотивации к коммуникативной деятельности. Игра - есть процесс овладения свободным общением с окружающими, усвоения опыта, накопленного человечеством, как средством познания самого себя и саморегуляции, как средством общения и взаимодействия людей.

Особенностями игровой деятельности в подростковом возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевое взаимодействие.

После проведенных игр полезно побеседовать с участниками о том, насколько важна речь для общения с другими людьми, как важно говорить правильно. Желательно обсудить с подростками важность жестов и мимики для выразительности речи. Можно побеседовать о тех людях, которые говорят слишком много (болтуны) и слишком мало (молчуны), для чего нам нужно говорить, умеем ли мы слушать другого, как легко ранить словом.

При проведении с подростками игр и упражнений надо показать, им, что «язык тела» (мимика, жесты) не всегда совпадает с тем, что мы говорим словами. Например, говоря другому что-то хорошее, человек может непроизвольно сжимать кулаки, т. е. подсознательно выражать агрессию по отношению к своему собеседнику.

После игры желательно обсудить ее содержание, выяснить, что произошло, были ли у ребенка какие-либо трудности при выполнении заданий, что он чувствовал и что ему в этот момент хотелось, почему возникали в игре конфликтные ситуации (если они были).

Все игры ориентированы на групповой вариант проведения с подростками 11-16 лет.

**Игра «Вежливые слова»**

Цель: сформировать привычку пользоваться этикетными словами, сплотить коллектив.

Возраст: 11-12 лет.

Количество играющих: группа (10-12 человек)

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Участники бросают по очереди мячик и называйте друг другу вежливые слова.

Рефлексия: Что было сложным при выполнении упражнения? Какие чувства вы испытывали? Что понравилось, что не понравилось в игре?

**Игра «Ситуации»**

Цель: научить вступать в разговор и управлять эмоциями.

Возраст: 11-12 лет

Количество играющих: группа (10-12 человек)

Оборудование: листочки с ситуациями.

Участникам предлагаются различные ситуации, требующие вмешательства, которые надо интерпретировать.

Примерные ситуации:

Два твоих друга сильно поругались. Тебе необходимо их помирить.

К тебе домой пришли гости. Что ты будешь делать?

У тебя потерялся котенок на улице. Подойди к прохожим и спроси, не видели ли они его.

Ты заблудился по дороге в магазин. Что ты будешь делать? Что спросишь?

Ты обидел бабушку. Попроси у нее прощения.

Рефлексия: Какие трудности вы испытали? Как менялось ваше настроение? Что понравилось, что не понравилось в игре?

 **Игра «Хлопок по коленям»**

Цель: развивать внимательность, наблюдательность за партнерами по общению.

Возраст: 11-12 лет.

Количество играющих: группа 12 человек.

Ход игры:

Участники, сидя в кругу, кладут руки на колени своих соседей таким образом, чтобы правая рука каждого оказалась на левом колене соседа справа, а левая — на правом колене соседа слева. После этого им предлагается считать по кругу по часовой стрелке таким образом, чтобы цифры произносились в порядке, соответствующем расположению рук на коленях: тот, кто начинает, произносит «один», сосед справа произносит «два» (так как его рука лежит по порядку следующей) , сосед слева — «три», а «четыре» — опять тот, кто начинал счет и т. д. Кто ошибся — выбывает из игры. Счет продолжается до тех пор, пока из игры не выйдет примерно половина участников. В качестве усложнения можно предложить участникам считать в обратном направлении или прибавлять или вычитать по единице от каждого следующего числа.

Рефлексия: Какие трудности вы испытали? Как менялось ваше настроение? Что понравилось, что не понравилось в игре?

**Игра «Живое зеркало»**

Цель: создать условия для полного взаимопонимания, сплочения коллектива.

Возраст: 11-12 лет.

Количество играющих: группа 12 –15 человек.

Ход игры:

Участники объединяются в тройки. Включается музыка, и один человек из каждой тройки начинает совершать под нее любые движения, которые ему хочется. Два других участника выступают в роли «живого зеркала» — повторяют все его движения (1,5-2 минуты).

Потом роли меняются, так чтобы в активной позиции побывал каждый из участников.

Рефлексия: Какие эмоции и чувства возникали при выполнении упражнения? Что нового удалось узнать о себе и о тех, с кем вы были в тройке?

**Игра «Волшебный ключ»**

Цель: снять пространственные и психологические барьеры между участниками.

Возраст: 12-14 лет.

Количество играющих: группа 12 –15 человек.

Оборудование: замочный ключ и длинная тонкая веревка (длина определяется из расчета 1,5 м на одного участника).

Ход игры:

Участникам, сидящим в кругу, дается замочный ключ, к которому привязана длинная веревка, и предлагается пропустить эту веревку под одеждой каждого из участников таким образом, чтобы она входила под одежду сверху, на уровне воротника, а выходила снизу, на уровне пояса. Таким образом, оказывается связанной вся группа. Потом можно предложить участникам коллективно выполнить несколько несложных физических упражнений (встать, наклониться вперед, присесть и т. п.).

Когда упражнение завершено, целесообразно оставить ключ, в зоне видимости участников в качестве своего рода символа группы: «С помощью этого ключа мы оказались связаны одной нитью. Пусть он висит на видном месте и напоминает о том, что теперь мы одна команда».

Рефлексия: Обмен эмоциями, возникшими при выполнении упражнения, и также соображениями, в каких жизненных ситуациях участники окапываются «связанными одной нитью».

**Игра «Эстафета с шариками»**

Цель: установить взаимопонимание в парах, выработать умение действовать скоординированно с партнерами, быстро, решительно и ловко.

Возраст: 12-14 лет.

Количество играющих: группа 12 –15 человек.

Оборудование: Четыре надутых воздушных шарика (лучше, если будут также несколько запасных).

Участники делятся на 3-4 равные команды, включающие четное число участников (для возможности работы в нарах). Между ним проводится эстафета по следующим правилам: первая пара из каждой команды получает воздушный шар, с которым должна пройти по дистанции (6-1 0 м) , попасть им в намеченную мишень (приблизительно 50 х 50 см) и вернуться назад. При этом брать шар в руки нельзя, он все время должен находиться в воздухе, а партнерам разрешено касаться его строго поочередно. Потом шар передается следующей паре из своей команды и т. п., пока он не побывает у каждой пары. Выигрывает команда, завершившая эстафету быстрее. Как вариант упражнения, шар зажимается двумя участниками между собой любым способом, трогать его руками запрещается. Пара, уронившая шарик, начинает с начала дистанции.

Рефлексия: Какие эмоции возникли по ходу игры? Что за качества, помимо ловкости, требуются, чтобы добиться победы в такой эстафете? Где еще нужны эти качества?

**Игра-знакомство «Алексей, апельсин, Амстердам»**

Цель: создать легкую атмосферу, развить ассоциативное творческое мышление.

Ход игры:

Каждый из участников по очереди представляет себя группе с помощью триады, в которой:

первое слово – его имя,

второе – блюдо (желательно – которое он любит!),

заключительное слово – название города.

Сложность в том, что все три слова начинаются с той же буквы, что и имя участника, к тому же за весь круг нельзя ни разу повторить названия блюд и городов, прозвучавших ранее!

**Игра «Групповой коллаж»**

Цель: Способствовать развитию эмпатии, умения координировать совместные действия, навыков вербального и невербального общения.

Возраст: 12-14 лет.

Количество играющих: группа 12 –15 человек.

Ход игры:

Подростки на склеенных листах ватмана коллективно выполняют творческую композицию. Путем групповой дискуссии выбирается тематика коллажа. На период выполнения работы вводится запрет на обсуждение содержательной стороны создаваемой композиции. Желательно сделать фотографии коллажа в нескольких ракурсах.

Рефлексия: Каждый участник представляет свои фрагменты композиции, раскрывает вложенный в них смысл и делится общими впечатлениями от процесса работы и восприятия ее результата.

**Играйте, общайтесь, дружите!**