

Психолого-методический комплекс игровой терапии для детей и взрослых. «Игра длиною в жизнь»

2. Игровые программы с авторскими фигурами архетипов.

Цель - познакомить с архетипическими проявлениями личности, обогатить стратегиями продуктивных действий, как взрослого так и ребенка и подростка.

Задачи: выявить особенности личностных реакций, обучить продуктивным действиям, сформировать навыки адаптивного поведения, развить творческий потенциал личности.

Авторская технология игровой терапии, основанная на информационно-образовательной парадигме консультирования и сопровождения личности ребенка, подростка, взрослого, осуществляемая в контексте песочной терапии, сказкотерапии.

Данная технология апробирована и внедрена в процесс обучения специалистов на многочисленных мастер классах «Психологического самета» (2014, 2015 годов), семинарах по песочной терапии, сказкотерапии в компании «Иматон», всероссийских и международных педагогических и педиатрических конференциях и реализуется в 3, 4, 5 модулях данного проекта.

Краткое содержание – в приложении 2. (картинки в контакте)

Приложение 2.

Дорогие друзья! Мы рады предложить вам уникальную коллекцию фигурок, которая, несомненно, обогатит вашу жизнь.

Для одних эти фигурки станут друзьями и помощниками, с которыми можно будет отправиться в небывалые приключения и путешествия, выигрывать крупные баталии, побеждать в ежедневных схватках, с ними можно поделиться сокровенным, получить совет, справиться с напряженным ритмом жизни... Для других - неким «зеркалом» в котором можно увидеть не только свои черты, но и распознать собственные цели, определить задачи, постичь суть происходящих событий и высвободить необходимую энергию для решения насущных вопросов.

Наверняка вы решили, что сейчас мы вам рассказываем какие-то небывлицы, сказки. Однако ваше предположение недалеко от истины, ибо вы приобрели фигурки архетипов, которые являются героями сказочных историй. Эти герои испокон века обучают человечество тем знаниям, которые необходимы нам для созидательной жизни, вооружают технологией успеха, раскрывают стратегию борьбы, помогают выявить скрытых врагов, и учат твердости, мудрости, прививают веру, надежду, раскрывают суть любви, воспитывают мудрость.

Для вас эти фигуры создавал большой коллектив добрых людей.

Авторская группа

Авторы идеи и концепции

Краткая характеристика архетипов

Архетип

- Отпечаток формы, первоначальная модель, оригинал.
- Древнейшие общечеловеческие символы, прообразы, лежащие в основе мифов, фольклора и самой культуры в целом, и переходящие из поколения в поколение.

Мотивационные слоганы, приведенные ниже ориентированы на оптимизацию обучения, самообразование и сотрудничество.

Воин

Миссия: Расширение и защита пространства

Цель: Победа

Мотивирующий слоган: Ты победишь всегда, во всем, лишь обучившись технологии победы!

Крестьянин

Миссия: Дом, семья, достаток.

Цель: Стабильность.

Мотивирующий слоган: Всегда в достатке будешь жить, если сумеешь воспитать терпенье, чтоб в мастерство все воплотить, когда закончишь обучение!

Купец

Миссия: Расширение экономического и социального пространства

Цель: Выгода

Мотивирующий слоган: Выгодно накапливать добро образования, чтобы привлечь удачу, иметь хорошую компанию!

Монарх

Миссия: Создание государства для себя.

Цель: Власть.

Мотивирующий слоган: Чтобы свое государство создать, надо многое знать и все понимать!

Слуга

Миссия: Служение другому

Цель: Создание блага для другого

Мотивирующий слоган: Умное сердце и сердцем служение для рода бесценно.

Монах

Миссия: служение идее

Цель: гармонизация собственного ментального и эмоционального состояния

Мотивирующий слоган: Достойная идея напитана выверенными и прочными знаниями

Учитель

Миссия: Создать личную информационную систему

Цель: Передать информацию ученикам

Мотивирующий слоган: Ищи и заимствуй у своих учителей стратегию и тактику успешного информационного поиска.

Шут

Миссия: Раскрыть перед окружающими многогранности мира, процесса, явления.

Цель: высмеять стереотипию в мыслях и действиях.

Мотивирующий слоган: Слово обретает особую силу в устах образованного человека.

Методические рекомендации

Мы приводим лишь несколько игр, которые должны послужить образцом для множества других, которые могут придумать как родители, так и специалисты, как дошкольники, так и школьники, как студенты, так и деловые люди...

Эти игры могут разворачиваться в любых условиях – дома и в больнице, детском саду и в школе, в офисе и в бизнес центрах.

Играть можно за столом и на полу, в психологической песочнице и на шахматной доске.

Эти игры для всех и каждого!

Расписная коллекция

Игра- размышление «Мой герой»

Ход игры.

Ведущий:

1. Рассмотрите фигурки.
2. Вспомните, в каких сказках вам встречались эти герои?
3. Возьмите понравившуюся вам фигуру, расскажите сказку (историю) про него.
4. Хотели бы вы познакомиться с этим героем, подружиться?
5. Чем вы бы могли ему помочь?
6. О каких событиях своей жизни вы бы ему рассказали?
7. Что попросили бы у него? Какую помощь он вам может оказать?

Примечание.

В такую игру – размышление изначально играют, как минимум, двое, например - ребенок и взрослый.

Ребенку может понадобиться помощь на разных этапах игры.

- **В рассказывании сказочной истории, в изложении логической последовательности развития сказочного сюжета.**

Взрослый помогает ребенку воспроизвести сюжетную линию сказочной истории или ее эпизода словами «Сначала потом произошло, ..., а дальше..., и поэтому..., затем, ...и наконец – то!...», и пр. При необходимости, помощь взрослого может оказаться более информативной.

- **В осуществлении коммуникации с героем (архетипом).**

В этом случае взрослый помогает познакомиться с героем. Важно научить ребенка здороваться, называть свое имя, изъявлять свое желание взаимодействовать с ним, позиционировать интерес к герою и некоторые знания о нем, заявлять о необходимой помощи.

- **В развитии сюжета своей игры.**

Важно помочь ребенку включить героя (архетип) в контекст его игры. Всем известно, что в своих спонтанных играх ребенок стремится проиграть сюжеты своей жизни, в которых он достаточно силен и уверен, но и, в ряде случаев, готов обратиться к тем эпизодам своей жизни, в которых потерпел фиаско. В таких играх необходим сильный, могучий и добрый к ребенку помощник, которым, в данном случае, выступает выбранный герой (архетип)

Достоинство игры.

Так, проигрывая с фигуркой сюжеты своего опыта, ребенок раскрывает в себе архетипические черты, укрепляется в опыте использования стратегии и тактики победы, необходимые для решения жизненно важных задач. В дальнейшем, этот навык поможет ему справиться с любыми трудностями, используя энергию того архетипа, который необходим для их разрешения.

Игра – драматизация «Жили – были...» Или «Что? Где? Когда?»

Ход игры

Ведущий:

1. Рассмотрите фигурки героев.
2. Выберите те, которые вам нравятся.
3. Давайте вместе сказку сочиним, да и сразу ее разыграем (покажем).
4. Я буду начинать рассказ, а вы его продолжать и показывать!

«Представьте себе, что эти герои встретились однажды...»

Где?
Почему?
Они решили, что очень важно...
Для чего?
Тогда один из них предложил...
А другой возразил (поддержал)...
А третий поручил ...
И все стали...
Но вот пришел....
А потом...
А затем...
И поэтому....
И вот....
Все были очень рады.... Чему?
И поздравляли ...Кого?
И отпраздновали... Что?
И я там был, мед-пиво пил, по усам текло, да в рот не попало!»

Примечание

В эту игру может играть взрослый и несколько детей, тогда они выбирают себе персонажей и действуют от их имени. Взрослому важно отслеживать, чтобы архетипические характеристики героев проявлялись в ходе игры, т.е. Воин сражается, крестьянин трудится на земле, обустривает жилище. Купец снаряжает караваны и корабли, укрепляя торговые и культурные связи с соседними государствами или героями. Монах и учитель информируют, учат, проясняют суть события, слуга помогает справиться с трудностями кому-то из героев. Шут разряжает накалившуюся атмосферу шуткой, предлагает необычные средства борьбы, которые могут заставить врага врасплох. А царь руководит процессом: раздает поручения, следит за их исполнением, организует поступление необходимых ресурсов и помощи.

Если количество игроков ограничено, то играющие могут выбрать себе несколько фигур и осуществлять игровой процесс с ними.

Достоинство игры

Помимо того, что в этой игре развивается речь ребенка, формируются наглядно-действенное и словесно - логическое мышление, вырабатываются навыки коммуникации, в этой игре развивается и архетипическая зрелость – умение распознать и освоить логику действий героя, формируется способность к использованию индивидуальных сил и средств архетипа в складывающейся жизненной ситуации.

Так формируется социальный интеллект, позволяющий гибко, эффективно и продуктивно реагировать на изменяющуюся социальную реальность.

Проективная игра «Мои отважные друзья»

Ход игры

Ведущий

Расскажите о той ситуации, которая произошла в вашей жизни, и результат которой еще неизвестен, либо известен, но не устраивает вас.

Кому из героев которую вы бы могли поручить разрешить эту ситуацию, чтобы она завершилась благоприятно для вас?

Кого из участников игры вы бы попросили сыграть за того или иного героя?

(Выберите участников игры и вручите ему фигурку, от лица которой он будет решать важные вопросы.)

Вы можете проинструктировать участников игры, чтобы они отыграли начало истории, а затем предоставить им свободу действий.

Дождитесь окончания игры. Поблагодарите ее участников.

Если вас все устраивает, то игра может быть завершена, если же нет, то

Попросите участников внести некоторые изменения в определенном моменте, и опять позвольте им импровизировать...

Так вы можете запускать игру всего лишь три раза. Если Вас что-то не устраивает, то доиграйте ее сам.

Важно выиграть!!! Победить неприятеля, справиться с ленью, хандрой, достичь успеха!

Примечание

Игра требует определенного игрового опыта, некой подготовки, но если в предлагаемые нами игры вы играете последовательно, а ваш ребенок или воспитанники растут и психологически и физически, то эта игра им по силам.

Интересно, что в нее можно играть и самостоятельно, передавая «инициативу» фигурам.

Достоинство игры

Игра формирует конструктивное, ситуативное мышление, позволяет использовать и укреплять социальный интеллект. И если на начальном этапе на необходим игровой ресурс (материалы, методический инструментарий), и игровой процесс, то в дальнейшем игра переходит во внутреннее пространство, пространство мысли.

Так растет счастливый добрый человек!

Патиновая черно-белая коллекция

Психологические шахматы

Суть «шахматных партий» заключается в том, что представленные черно-белые фигуры архетипов, могут олицетворять:

- Конкурентов, противников,
- потенциальных партнеров
- личностные сильные и слабые стороны, характерные для каждого из архетипов,
- женское и мужское начало (инь-янь).

С противниками ведется борьба, с конкурентами – состязание. Потенциальных партнеров изучаем и привлекаем, личностные особенности изучаем, принимаем, воспитываем, развиваем, используем, изменяем.

Ход игр напоминает шахматные баталии.

Играющие имеют в своем распоряжении либо черную, либо белую коллекции. Вступают в единоборство по определенной тематике, объявленной заранее. Самостоятельно определяют цель, которую хотят достигнуть, и вступают в игру. Цель каждого игрока противнику неизвестна. Начинают баталию белые, и каждый шаг определенной фигуры сопровождают неким высказыванием, слоганом, соответствующим ее сути, и продвигающим фигуру к цели. Следующий ход принадлежит сопернику, который может выдвинуть любую фигуру архетипа, вербализируя (произнося) ту мысль, которую важно донести до противника (партнера, коллеги). Фигура определенного архетипа покидает поле игры тогда, когда, по мнению хозяина фигуры, аргументы данного архетипа исчерпаны. Игра продолжается до тех пор, пока не реализуется цель хотя - бы одного из участников игры.

Примечание

Эти игры рекомендуем использовать для формирования навыков ведения диалога, полилога, в процессе развития способностей в области аргументации и контр аргументации. Их можно использовать для решения конфликтных ситуаций в области партнерских, детско-родительских и производственных отношений.

Дополнительные материалы к проекту «Игра длиною в жизнь».
Грабенко Т.М., Клиндухов С.В., Моргунова Л.Р., Самсонова О.В.

Такие игры можно включать в игровые дидактические модули бизнес тренингов и консультирования.

Достоинство игр

Игры позволяют выявлять и использовать сильные и слабые стороны ведущих архетипов, проявляющихся в субъектах коммуникации, обучают психологической зоркости и позволяют использовать эти способности в личной и социальной жизни.