**МОРСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ**

***Игра для учащихся 6-го класса***

**Цель:**развитие навыков социальной перцепции (восприятия человека человеком) с помощью невербальной коммуникации.

**Задачи:**приобретение навыков невербальной коммуникации; развитие умения работать в соответствии с заданной социальной ролью; освоение правил межгруппового взаимодействия.

**Условия:**пространство для свободного перемещения участников.

**ХОД ИГРЫ**

**1. Знакомство**(25–30 мин.)

1. Визитки-медальки (вручаются каждому при входе).

***Ведущий*.***Сегодня у вас есть возможность выбрать себе игровое имя — как бы вы хотели, чтобы вас сегодня называли. Напишите на визитке-медальке свое игровое имя. Садимся в общий круг.*

2. Представление своего игрового имени, настроения, ожиданий от занятия (по кругу все участники).

3. Введение правил группового взаимодействия (вспоминаем, принимаем все вместе 3–5 правил).

4. «Ритм по кругу»

***Ведущий.*** С*ейчас я буду отстукивать ритм 3–2–1, вы внимательно слушайте и запоминайте. Затем нужно будет по очереди повторить этот ритм и продолжать его отстукивать, не сбиваясь в течение всего времени до момента, когда вся группа дружно станет повторять заданный ритм.*

5. Разминка на согласованное взаимодействие «Хитрые фломастеры» (в парах, все вместе).

***Ведущий.*** *Разбейтесь, пожалуйста, на пары. Сейчас каждая пара получит по два фломастера. Вам нужно будет встать друг напротив друга и удерживать указательными пальцами фломастеры так, чтобы они не упали. Немного потренируйтесь одновременно двигать фломастер вверх, вниз, в стороны. Приготовились. Начали.*

**2. Формирование команды** (1,5–2 часа)

**Игра «Найди свой корабль»**

***Ведущий.*** *Ребята, сегодня мы с вами сможем поиграть в увлекательную игру, которая называется «Морское путешествие». Благодаря нашему воображению мы отправимся в необычное путешествие.*

*В одном из приморских городов готовится новое путешествие на известных кораблях «Святая Мария» и «Святой Доминик». Практически все готово для путешествия, остается только собрать команду. Известно, что на каждом корабле должна быть следующая команда (каждая команда получает список на 14 человек):*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Капитан2. Штурман3. Боцман4. Исследователь5. Впередсмотрящий6. Врач7. Бортмеханик | 8. Радист9. Шеф-повар (кок)10. Рулевой11. Матрос12. Юнга13. Пассажир с попугаем14. Пассажир со скрипкой |

*Правда, есть небольшая проблема: все кандидаты в команду — из разных стран и не знают языка друг друга. Поэтому они могут понимать только язык мимики и жестов.*

***Инструкция к игре***

Сейчас вы по очереди получите карточки и узнаете, какая роль досталась в нашей игре именно вам. На карточке также будет написано, с какого вы корабля («Св. Мария» или «Св. Доминик»).

После того как вы получите карточку, нужно выполнить важное условие — никому свою карточку не показывать и не смотреть пока самому! Посмотреть карточки можно будет только по моей команде.

Ведущий раздает карточки всем участникам (см. приложение 2).

Ваша задача — попасть на свой корабль. Вам нужно выстроиться в одну шеренгу — каждому в соответствии с выпавшей ему ролью, на нужном корабле, в заданной последовательности. Порядок расположения указан на доске.

Дорогие участники! Помните, что ваша задача — оказаться именно на том корабле, название которого вам выпало. Но ведь пока никто не знает, где будет корабль «Святая Мария», а где «Святой Доминик». Для того чтобы определиться, вам надо договориться друг с другом.

1-е условие. Вам придется **общаться без использования речи** — только с помощью жестов и мимики.

*2-е условие.****Запрещается писать****на бумаге или в* *воздухе слова, обозначающие название вашего корабля и выпавшую вам роль.*

Всем ли понятна инструкция? Если да — начинаем! Теперь, когда карточки находятся у вас, приготовьтесь... Аккуратно, чтобы никто не видел, прочитайте, что у вас там написано, и сразу спрячьте.

*Итак, слева от меня*(ведущий показывает)*будет располагаться команда одного из кораблей, а справа другого. Я не знаю, какая из них окажется командой «Святой Марии», а какая — командой «Святого Доминика».*

**ХОД ИГРЫ**

Ведущий наблюдает за процессом формирования команд и соблюдением правил.

***Обсуждение***

После того как обе шеренги выстроятся напротив друг друга, ведущий предлагает игрокам предъявить доставшиеся им карточки и назвать свою роль. Тем самым выясняется успешность (или неуспешность) выполнения задания.

***Вопросы для обсуждения***

— Что помогло вам найти свое место?

— Какие трудности возникли и как вы их преодолевали?

— Какие способы взаимодействия с другими участниками вы использовали?

— Кто, по вашему мнению, нашел удачные способы договариваться без слов? Какие? Расскажите о том, как вы понимали друг друга (примеры).

*— Удалось ли кому-то, не нарушая правила, достаточно легко справиться с трудностями?*

**Игра «Наш необычный корабль»**

***Ведущий.****Теперь, когда команды сформированы, вам нужно будет в ваших командах (по подгруппам) выполнить следующие творческие задания:*

— сконструируйте из газеты **макет** корабля (пока будет играть музыка);

— придумайте и нарисуйте **флаг** вашего корабля;

— напишите **девиз** вашей команды;

— обсудите и напишите **положительные качества**, способности каждого члена вашей команды;

*— придумайте****презентацию****своей команды и корабля.*

Важное условие: в презентации должна участвовать вся команда. Команды по очереди показывают презентацию своего корабля.

(Перерыв 15–20 минут)

**3. Испытания** (1,5–2 часа)

**Игра «Ориентировка на корабле»**

***Ведущий.****Итак, прежде чем отправиться в плавание, каждый из вас должен хорошо ориентироваться на корабле. Для этого мы выполним следующее упражнение. Сначала в каждой команде распределимся по парам. Затем один человек становится «проводником» (тот, кто будет водить по кораблю), а другой становится «ведомым» (тот, кого будут водить с закрытыми глазами).*

«Ведомый» стоит впереди и зажмуривает глаза, а «проводник» – сзади, положив ему руки на плечи.

**Задание каждой паре:** пройти все игровое поле вперед и назад максимально аккуратно! При этом проводник не может общаться с ведомым с помощью слов. Проводник движением своих рук помогает ведомому держать направление, избегая столкновения с препятствиями и с другими участниками.

***Информация для обсуждения:*** описать ощущения человека с закрытыми глазами, который вынужден полагаться на своего «проводника».

Что способствовало или что мешало чувству доверия? Как «проводники» помогали своим ведомым? Что зависело от вас лично (позиция «проводника»), а что от «ведомого»? Чувства ответственности и доверия.

**Игра «Встреча в океане»**

***Ведущий.****После нескольких дней путешествия вы встретили корабль. Вам известно, что один человек из этой команды везет контрабанду, но кто именно — неизвестно... Задача участника — убедить команду другого корабля в том, что он заслуживает доверия.*

**Инструкция к игре**

Контрабанда — это конкретный небольшой предмет, спрятанный в одежде одного из игроков. Какой это предмет, кто из контрабандистов спрячет его, команда решает сама. Имя контрабандиста записывается на особой карточке, которая сдается ведущему.

Другая команда должна угадать того человека, который везет контрабанду. Для облегчения угадывания можно задавать любые вопросы, обвинять, стыдить, разоблачать, упрашивать дать честные показания и т.д., но нельзя обыскивать!

Отвечать на вопросы можно как заблагорассудится. Можно взять на себя роли, отвлекающие внимание от «контрабандиста». Кто-то может стремиться выглядеть взволнованным, говорливым, оправдывающимся и т.п. Другой — защищать и оправдывать «соучастников». Настоящий контрабандист старается не привлекать к себе внимания. На досмотр дается 5 минут, по истечении этого времени команда должна ответить на вопрос: «У кого контрабанда?» Правильный ответ остается неизвестным до обсуждения. Команды меняются ролями.

**Рефлексия**

*— Что позволило угадать?*(Речь, эмоции, поведение, действия?)

*— На что больше обращали внимание?*

*— Какова была стратегия убеждения?*

— Каковы были переживания в ходе «допроса»?

**Основные выводы:**

— обращать внимание на первые минуты допроса;

— содержание вопросов – не обвинение, а ненавязчивые указания на невербальные проявления тревожности или, наоборот, невключенность в процесс, негативное поведение человека (контрабандиста);

*— более убедительным кажется тот, кто повторяет свое утверждение без возрастания эмоций.*

**Игра «Пропасть»**

Игра помогает снять напряжение в отношениях и великолепно работает на сплочение группы. За счет телесного контакта и азартного протекания игра может оказаться одним из центральных моментов занятия. Вместе с тем ведущему необходимо быть внимательным и сразу же пресекать малейшие попытки с помощью силы и грубости преодолеть возникшую трудность. Того, кто ведет себя не по-джентльменски, можно вернуть к началу тропы и попросить пройти ее заново.

Это упражнение проводится около свободной стены. Желательно, чтобы пространства было много — столько, чтобы, встав в шеренгу, участники занимали меньше половины длины стены. На расстоянии примерно 30 см от стены проводят черту (можно положить на пол веревку). Участники становятся тесной шеренгой, занимая узкое пространство между стеной и чертой.

***Ведущий.*** *Итак, морское путешествие продолжается. Вы приплыли на необитаемый остров и высадились на берег.*

Вы оказались высоко в горах, где вас ожидают нешуточные опасности. Черта, которую вы видите перед собой, — это не просто линия, это граница узкой тропки. За ней глубокая пропасть, падение в которую не оставляет надежды остаться в живых.

По моему сигналу вы превращаетесь в причудливые скальные глыбы, самым неожиданным образом нависающие над тропинкой. Расставьте ноги, вытяните руки, пригнитесь...

*Только крайний слева участник становится альпинистом. Его задача — пройти вдоль пропасти на всем ее протяжении, не свалившись в нее. Альпинист может преодолевать путь любым способом: протискиваться в узкие расщелины между скалами, выискивать ниши, передвигаться ползком, цепляясь за камни..*.

*Главное — не причинять никому вреда и боли. Как только первый альпинист пройдет часть пути, следующий за ним участник может превратиться из скальной глыбы в человека и начать свое опасное путешествие. Тот же, кто добрался до конца тропы, сам превращается в камень. Важно, чтобы все вы в целости и сохранности миновали опасный участок маршрута.*

***Обсуждение.*** когда все участники группы преодолели препятствие, можно обсудить чувства, которые они испытывали во время упражнения.

***Рефлексия.*** *как чувствовали себя в роли альпиниста, в роли скальной глыбы? Какой была скала? Что помогло вам преодолеть опасный маршрут (собственные качества, черты характера, качества скалы)?*

(Перерыв 15–20 минут)

**4. Сплочение команды** (1–1,5 часа)

**Игра «Борьба за сокровища»**

***Ведущий*.***Итак, ребята, ваши команды прошли непростые испытания, чтобы найти затерянный в океане остров, на котором спрятано сокровище. Так получилось, что два корабля — «Св. Мария» и «Св. Доминик» — оказались на этом острове одновременно. И команда «Св. Марии» и команда «Св. Доминика» считают находящееся здесь сокровище своим, хотя оно еще не найдено! Обе команды разместились на разных сторонах острова, возведя вокруг себя большой забор...*

**Инструкция**

У каждой команды есть всего две возможности:

— либо вести **переговоры** с другой командой;

— либо открыть **огонь**, то есть отвоевать с оружием в руках свое право распоряжаться сокровищем.

После обсуждения вы сообщаете нам о своем решении. В результате того или иного сочетания двух решений каждая команда может получить баллы согласно таблице.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **«Св. Мария»** | **«Св. Доминик»** | **«Св. Мария»** | **«Св. Доминик»** |
| Огонь | Огонь | 0 | 0 |
| Огонь | Переговоры | + 9 | – 3 |
| Переговоры | Огонь | – 3 | + 9 |
| Переговоры | Переговоры | + 6 | + 6 |

***Ведущий*.** *Распоряжаться сокровищем сможет та команда, которая раньше другой наберет****45 баллов.****Обдумывая сообща, какой сделать ход в игре, нужно принять во внимание:*

**1-е правило игры:** если три раза подряд обе команды выбирают «**ОГОНЬ**», то каждая лишается защитного забора вокруг поселения.

***2-е правило игры:****одновременный выбор «****ПЕРЕГОВОРов****» означает, что команды будут договариваться друг с другом за столом переговоров.*

***Ведущий.*** *Для обсуждения и принятия решения дается время. Эти решения-ходы записаны на карточках.*

Психолог раздает именные карточки — каждой команде по две: «ПЕРЕГОВОРЫ» и «ОГОНЬ».

*Постарайтесь вести обсуждение так, чтобы представители другой команды вас не услышали, иначе они могут извлечь из этого для себя выгоду. По звонку колокольчика каждая из команд сдает мне карточку с выбранным ходом. Команда, не соблюдающая дисциплину или не сделавшая ход в срок,****штрафуется на 3 балла****.*

*Обсуждать нужно сообща, каждый из игроков имеет право голоса. После 1,5–2 минут обсуждения – звонок колокольчика.*

Только после того, как каждая команда сдаст выбранную карточку, психолог объявляет, какой был сделан ход. Ходы фиксируются в таблице «Счет в игре». Итак, каждая команда делает свой ход.

В случае если после первого хода обе команды выбрали «ПЕРЕГОВОРЫ», то им присваивается по 6 баллов и по два представителя от каждой команды садятся за стол переговоров. Так следует поступать каждый раз, когда команды синхронно выбирают «переговоры». «Переговорщики» должны в течение 3–4 минут прийти к согласию по одному из предлагаемых вопросов:

*– Чьи это будут сокровища?*

– Сможет ли одна команда своими усилиями найти сокровище, или целесообразнее объединить усилия?

– В случае объединения усилий, как следует поделить сокровище? И т.д..

**Дополнительное условие на усмотрение ведущего**

После третьего хода вводится новое условие, позволяющее усилить установку участников игры на объединение, сотрудничество и ослабить установку на конкуренцию и соперничество.

***Ведущий.*** *Пока обе команды решали, что делать с сокровищами, появилась третья сила, претендующая на него. На остров высадились вооруженные до зубов, настроенные решительно, беспощадные и не обремененные никакими нравственными принципами гости. Это морские пираты. Они уверены, что сокровища принадлежат им по праву сильного.*

*Подумайте, какой следующий ход вы сделаете перед лицом такой опасности — «ПЕРЕГОВОРЫ» или «ОГОНЬ»?*

При выборе обеими командами следующего хода «ПЕРЕГОВОРЫ» им предлагается вместе подумать, что дальше делать перед лицом опасности: объединиться и выработать совместный план действий или действовать разобщенно — каждая команда за себя. Психолог поддерживает решение команды действовать сообща. Команды обсуждают общий план действий.

При выборе обеими командами следующего хода «ОГОНЬ» психолог предупреждает, что если они обоюдно еще два раза подряд выбирают «ОГОНЬ», то перебьют друга друга, а сокровище достанется морским пиратам.

Если команды постоянно выбирают разноименные ходы («огонь», «переговоры»), то психолог объясняет, что установка на конкуренцию, соперничество непродуктивна: теряется время на борьбу, пока морские пираты завладевают сокровищем.

После каждого хода команд надо подсчитывать баллы.

Игра прекращается, если:

1) команды три раза подряд выбрали синхронно «ОГОНЬ»: силы обеих команд на исходе, и сокровище достанется морским пиратам;

2) команды постоянно выбирают разноименные ходы («огонь» и «переговоры»): время потеряно на соперничество, а сокровище находят морские пираты;

3) команды выбирают совместный план действий.

***Подведение итогов.***

***Игра «Сундучок сокровищ»***

Карточки для игры «Сундучок сокровищ» (см. приложение 3).

***Ведущий.*** *Вы сумели договориться и нашли сундучок сокровищ. Соберите карточки, которые находятся внутри сундучка, и вы узнаете, что это за сокровища.*

**5. Завершение занятия**(25–30 мин.)

***Ведущий.****Теперь каждый из вас уже не искатель приключений, а учащийся 6-го класса. То, что происходило, — всего лишь игра, которая уже завершилась, а сейчас, когда вы опять ученики, давайте подумаем:*

1) Какое решение является выигрышным, полезным одновременно для обеих команд?

2) Что выгоднее, полезнее – сотрудничество или соперничество?

3) Можно ли участников другой команды тоже называть друзьями?

4) Какое богатство вы обрели, благодаря друзьям в этой игре? Разве сокровище – это деньги и драгоценности?

5) Что для вас означает дружба? Что самое важное и ценное в дружбе?

6) От чего зависит, дружат с нами или нет?

7) Какими мы должны быть, чтобы с нами дружили?







***ПРИЛОЖЕНИЕ 3***

**Буквы к игре «Сундучок сокровищ»**

