

Государственное казенное общеобразовательное специальное
учебно-воспитательное учреждение города Октябрьска Самарской области

Психологическая игра «Тропа легенд»

Подготовила:
педагог-психолог Т.В. Манаева

Введение.

Психологическая игра «Тропа легенд» является модифицированным вариантом квеста, проводящегося в летний период в загородных лагерях. В данном случае игра «Тропа легенд» адаптирована к условиям образовательного учреждения, а также содержит большее число требований и правил, которые необходимо выполнять в ходе игры. Игра может охватывать одновременно несколько учебных классов (Племен). Оптимальное количество классов – от трех до шести.

Игра проходит на территории всей школы (Долины Легенд). Могут быть задействованы актовый зал, учебные классы образовательного учреждения и т.д. На карте Долины Легенд (*Приложение 1*), которую получат классы в начале игры, площадки будут обозначены как: Заросли Обид, Пещера Гнева, Трясины Злословия, Ущелье Зависти, Ленивая Падь, Пустошь Равнодушия.

Площадки должны быть изолированы друг от друга, желательным является наличие на площадке затемнения. Площадка должна быть оборудована таким образом, чтобы весь класс мог поместиться в аудитории по одной дугообразной линии, в центре которой располагается стол и стул для организатора площадки (Хранителя Легенд). На столе имеется маленькая безопасная свеча и лист с текстом одной из легенд игры (*Приложение 2*). Кроме этого на площадке имеется звуковое оборудование (ноутбук), осуществляющего фоновое музыкальное сопровождение (музыка легенд). По мере прибытия участников игры на площадку, Хранитель Легенд зажигает свечу и «рассказывает» свою Легенду. После ее прочтения Хранитель Легенд задувает свечу, что является сигналом для класса двигаться дальше.

Игра начинается и заканчивается на общей площадке, где могут разместиться все классы одновременно (спортзал, широкий коридор и т.п.)

Главными правилами игры являются следующие условия:

1. Все учащиеся класса ходят по Тропам Легенд не произнеся не единого звука до самого конца игры;
2. Все учащиеся класса двигаются единой цепочкой держась за руки в сопровождении взрослого (Смотрителя Племени) до самого конца игры;
3. Племя двигается по Тропам легенд выбирая маршрут самостоятельно. На карте Долины Легенд имеется только перечень площадок с указанием их местонахождения.
4. На каждой площадке Племя получает от Хранителя Легенд осколок «Всевидящего Ока» одного из шести цветов с определенной надписью, соответствующей притче (*Приложение 3*). На последнем этапе Племя также молчаливо и не расцепляя рук (в общей цепочке свободными остаются только две руки) собирает эти осколки в единую картину.

Учитывая особые условия проведения игры целесообразно проводить психологическую игру в выходной или каникулярный день, или выбрать время когда учащиеся других классов, не принимающих участия в игре, покинут здание школы. Это позволит добиться в образовательном учреждении тишины.

Психологическая игра «Тропа Легенд» имеет большую воспитательную и коррекционную ценность. Кроме того, что обучающиеся посредством притч получают прямое нравственное наставление, которое усиливается эмоциональной подачей поучительного рассказа, участники игры проходят непростые испытания, формирующие у них лучшие качества личности – терпимость, самоконтроль, ответственность и умение сотрудничать.

Практическая часть. Сценарий игры.

(все классы-участники игры собираются на общей площадке, построившись в одну линию вместе со своими педагогами. Выходит ведущий)

Ведущий: Здравствуйте ребята. Здравствуйте уважаемые педагоги. Сегодня нам предстоит пройти серьезное испытание. В абсолютном безмолвии, не потеряв никого из своего Племени вы будете двигаться Тропами Легенд. Говорят, чтобы стать сильным – надо побороть свои внутренние монстры. Имена этим монстрам – гнев, злоба, нетерпение, обиды, себялюбие, эгоизм. Это наши пороки, которые мешают нам стать сильней. Они управляют нами, парализуют наше развитие, приводят к бессмысленным ссорам, разрушительным конфликтам и войнам. Готовы ли вы встретиться с этими монстрами? ...

После того как прозвучит сигнал начала игры, вы не сможете произнести ни единого слова до тех пор, пока мы снова не соберемся на этом же месте и не услышим этот сигнал второй раз. **Это первое условие – вы ходите тропами легенд не произнеся ни единого звука.** Как бы вам не хотелось возмутиться, огрызнуться, сказать что-то, пояснить что-то словами – молчите. Если во время игры кто-то издал звук – племя проиграло.

Сегодня вы не просто класс, сегодня вы именуетесь Племенем. **Второе условие игры - двигаться вы будете единой цепочкой, держась за руки.** Как бы вам не хотелось почесаться, как бы не вспотели руки – размыкать руки нельзя. Если во время игры цепочка разорвалась – Племя проиграло.

Рядом с племенем в одной цепочке будет взрослый, который будет двигаться вместе со всеми и хранить молчание. Он же является Смотрителем Племени.

В начале игры вы получите Карту Долины Легенд. На карте – 6 площадок. **Заросли Обид, Пещера Гнева, Трясина Злословия, Ущелье Зависти, Ленивая Падь, Пустошь Равнодушия.** Но тропы к ним вы будете прокладывать сами. В каком порядке вы будете двигаться от площадки к площадке – вы выбираете сами. Если придя на площадку вы увидите другое племя – вы молчаливо решаете сами – будете ждать, когда чужое Племя уйдет, или же пойдете на другую площадку.

Придя на площадку вы должны пройти бесшумно и встать полукругом напротив Хранителя Легенды - хозяина площадки. Здороваться и приветствовать его не надо. Хранитель зажжет свечу и начнет говорить – ваша задача слушать внимательно. Когда Хранитель закончит свой рассказ – он потушит свечу и передаст вам осколок «всевидящего ока», и вы тихонько проследуете далее.

После того, как вы пройдете все площадки и соберете все осколки – вы возвращаетесь сюда, не разомкнув рук собираете из осколков «всевидящее око» и молчаливо ожидаете. Когда соберутся все племена и Хранители Легенд – мы выстраиваемся в один единый круг. Только когда мы услышим сигнал и мы сможем произносить слова и разжать руки.

Если вы нарушите правила – заговорите или разорвете цепь – вы окажетесь слабаком, не справившимся со своими внутренними монстрами.

Вы готовы? Тогда, перед началом игры, нам надо провести важный ритуал. Этим же ритуалом мы закончим игру! Племена вместе со Смотрителем Племени соединитесь в цепочку....

...не размыкая цепь Племена выходите в центр зала и сомкнитесь в один единый круг вместе со мной...

Сейчас нажатием одной руки я пущу импульс по кругу. Получив импульс передайте его дальше. Как только я получу импульс другой рукой - я отдаю команду «Игра началась» и мы услышим сигнал. После этого Племена разделяются, сохраняя цепь своего отряда – я раздаю Карту Долины Легенд и вы можете начать свой путь.

Итак, внимание – импульс!....

Внимание, Игра началась! (звучит сигнал - музыка из к/ф «Собака Баскервилей»)

И Г Р А:

1. Посещение Племенами всех площадок игры, получение «осколков» Всевидящего Ока;
2. Возвращение Племен на общую площадку, собирание из «осколков» общей картинки с изображением Всевидящего Ока;
3. Построение в общий круг, замыкающийся ведущим. Ритуал «Импульс» по окончанию игры.

Ведущий: Наша игра «Тропой Легенд» подходит к концу. Вы прошли все этапы игры, собрали всевидящее око. Давайте послушаем Хранителей Легенд и Смотрителей Племени – все ли Племена достойно прошли испытания игры.

Слово имеют Хранители легенд, Слово имеют Смотрители племени.

Ведущий: Сегодня вы прошли серьезные испытания и одержали победу над своими внутренними монстрами. Время от времени они будут просыпаться внутри и просится наружу. Управляйте ими, не давайте им волю. И только тогда вы будете по-настоящему сильнее. Вы оставляете на память «всевидящее око». Повесьте его на видное место в вашем классе. Пусть ведет оно вас по жизни, бережет от ошибок, делает вас лучше.

На этом наша психологическая игра-тренинг заканчивается. Пусть исполняться все ваши добрые желания.

Заключение.

Психологическая игра «Тропа Легенд» была разработана и проведена для воспитанников ГКО СУВУ в рамках цикла мероприятий «Нескучная Неделя», которая традиционно проводится в образовательном учреждении закрытого типа в дни каникул. (<https://spetsschool.minobr63.ru/тропа-легенд/sveden/struct>)

Планируя это общешкольное мероприятие, его автор и организаторы игры осознавали определенные риски и трудности, которые могли возникнуть при соблюдении подростками правил игры. Опасения педагогов были связаны с особенностями воспитанников ГКО СУВУ, основной характеристикой которых является склонность к нарушению дисциплины и общественного порядка. Однако организаторы игры сделали акцент на максимальном использовании положительного личностного потенциала обучающихся, их коммуникабельности, любознательности, духа соревнования, социальной и творческой активности.

Результаты превзошли ожидания. В ходе игры, в которой принимали участие три отряда в воспитанников от 12 до 18 лет, многие из которых обладали повышенной возбудимостью, гиперактивностью, низким волевым порогом и неумением сотрудничать, не было нарушено ни одно из правил.

Список интернет-ресурсов.

1. <https://www.youtube.com/watch?v=QIIImxuhlMzo>
2. https://vashobereg.ru/amulety_talismany/vsevidyashhee_oko
3. <https://otvet.mail.ru/question/199791409>

Приложение 1.



Приложение 2.

Притча о злословии.

Один человек спросил у Сократа:

– Знаешь, что мне сказал о тебе твой друг?

– Подожди, – остановил его Сократ, – просей сначала то, что собираешься сказать, через три сита.

– Три сита?

– Прежде чем что-нибудь говорить, нужно это трижды просеять. Сначала через сито правды. Ты уверен, что это правда?

– Нет, я просто слышал это.

– Значит, ты не знаешь, это правда или нет. Тогда просеем через второе сито – сито доброты. Ты хочешь сказать о моём друге что-то хорошее?

– Нет, напротив.

– Значит, – продолжал Сократ, – ты собираешься сказать о нём что-то плохое, но даже не уверен в том, что это правда. Попробуем третье сито – сито пользы. Так ли уж необходимо мне услышать то, что ты хочешь рассказать?

– Нет, в этом нет необходимости.

– Итак, – заключил Сократ, – в том, что ты хочешь сказать, нет ни правды, ни доброты, ни пользы. Подумай, зачем тогда говорить?

Притча о равнодушии.

Жил на Свете Человек. У него было три мечты: иметь высокооплачиваемую работу, жениться на красавице и... прославиться на весь мир. Однажды морозной зимой Человек спешил на собеседование в офис одной известной фирмы. Вдруг прямо перед ним упал пожилой мужчина. Человек посмотрел на упавшего, в голове возникла мысль, что тот, скорее всего, пьян и не подал руки. Это помогло не опоздать на запланированную встречу. Собеседование прошло неудачно: Человека не взяли на желанную должность.

Как-то Человек прогуливался летним вечером по городу. Заметив труппу уличных артистов, остановился, чтобы насладиться зрелищем. Зрителей было немного, но пьеса была весёлой и увлекательной. После окончания действия раздались аплодисменты, и люди стали расходиться. Наш Человек тоже повернулся назад, но кто-то несмело дотронулся до его плеча. Это была главная героиня пьесы, старушка-клоунесса. Она стала расспрашивать его о том, понравился ли ему спектакль, доволен ли он актёрами. Но Человек не захотел вести беседу и, брезгливо отвернувшись, пошёл домой.

Однажды дождливым вечером Человек спешил домой со дня рождения друга. Он очень устал, и в его голове проносились мысли о душистой ванне и уютной, тёплой постели. Вдруг он услышал чьё-то приглушенное рыдание. Это плакала женщина. Она сидела на скамье возле дома Человека. Без зонта. Одна. Заметив нашего героя, она обратилась к нему за помощью. У неё случилось несчастье в семье. И ей нужен был лишь душевный собеседник. Человек задумался, пред его взором предстали ванна и постель, и поспешил в подъезд.

Человек прожил несчастливую жизнь. И умер. Попав на Небеса, Человек встретил своего Друга, Ангела-Хранителя. Они качались на небесных качелях и беседовали.

- Ты знаешь, я прожил совсем несчастную и никчёмную жизнь. У меня было три мечты, но ничего не сбылось. Жаль...

- Хм... Друг мой, я сделал всё, чтобы все твои мечты претворились в жизнь, но для этого от тебя мне нужно было всего лишь: твоя рука, твои глаза и твоё сердце.

- Бог мой, и что же?

- Помнишь упавшего человека на скользкой зимней дороге? Я сейчас покажу тебе эту картину... Тот человек был генеральным директором той фирмы, в которую ты так хотел попасть. Тебя ждала головокружительная карьера. Всё, что от тебя требовалось – твоя рука.

- Помнишь старую клоунессу, которая после уличного представления пристала к тебе с вопросами? Это была юная красавица-актриса, которая влюбилась в тебя с первого взгляда. Вас ждало счастливое будущее, дети, неугасающая любовь. Всё, что от тебя требовалось – твои глаза.

- Помнишь плачущую женщину возле твоего подъезда? Был дождливый вечер, и она насквозь промокла от слёз... Это была известная писательница. Она переживала семейный кризис, и ей очень нужна была душевная поддержка. Если бы ты помог ей согреться в своей квартире, согреться Душой благодаря

твоим мудрым словам утешения, то она написала бы книгу, в которой рассказала бы об этом случае. Книга стала бы известной на весь мир, и ты бы прославился, так как на главной странице автор указала бы имя того, кто стал музой этого произведения. И всё, что от тебя требовалось тогда – твоё сердце. Ты был невнимателен, мой Друг.

Человек вздохнул... И Друзья пошли по лунной дорожке в звёздную даль, тихо и безмятежно беседуя...

Притча о лени.

Давным – давно жил китаец. Предсказали ему в детстве, что в 36 лет он станет очень богатым. Родители обрадовались, всем рассказали. Вся деревня радовалась, что у них такой богатый человек будет жить. В его роду все садовниками были. Но он не захотел продолжать дело предков, впрочем, как и учиться чему-то другому. Зачем? И так богатым будет. Так и жил он в ожидании, на родительском иждивении. Потом умерли родители, денег не стало. Продал он дом и сад. Стал жить в сарайчике на окраине деревни. Соседи из жалости подкармливали его. Прошло время. Исполнилось ему 36 лет, а богатства как не было, так и нет. И сочувствующих не осталось, кому такого лодыря жалко? Поплёлся он в лес, ягод поискать. Нет ягод. Пошёл назад и на обратном пути свалился в яму. Надо бы ему ступеньки выкопать, да лень. Сидел, сидел, пока его проходящие крестьяне не вытащили. Пришёл он к себе в сарайчик, лёг да умер.

Попал этот китаец на небеса и сразу к богам с претензией. Как же так? Обещано было! Где деньги? Все засуетились, забегали. Стали смотреть по книгам судеб. Действительно, всё сходится, в 36 лет выписано было китайцу богатство. Стали выяснять, что к чему. Вызвали хранителя золота. Он и говорит:

- Как же, как же. Богатство в наличии. Проблема с получателем. Когда срок пришёл богатство выдавать, стали мы его среди садовников искать. Искали, искали, да не нашли. По военному ведомству, по учёному, среди крестьян. Нет нигде. В родительский дом заглянули, нет его. Другие люди в доме живут. Гонцы местность обшарили, найти не могут. Наконец случайно обнаружили его в лесу. В яму на дороге богатство подбросили, надо было только стенку копнуть. Опять не получилось. Нашли его в сарайчике на лежанке, хотели ему богатство на головусыпать, да убить побоялись, слаб уж очень был. А тут он и сам помер.

Притча об обиде.

Ученик попросил учителя:

– Ты такой мудрый. Ты всегда в хорошем настроении, никогда не злишься. Помоги и мне быть таким.

Учитель согласился и попросил ученика принести картофель и пакет.

– Если ты на кого-нибудь разозлишься и затаишь обиду, – сказал учитель, – то возьми картофель. Напиши на нем имя человека, с которым произошёл

конфликт, и положи этот картофель в пакет.

– И это всё? – недоумённо спросил ученик.

– Нет, – ответил учитель. – Ты должен всегда этот пакет носить с собой. И каждый раз, когда на кого-нибудь обидишься, добавлять в него картофель. Ученик согласился. Прошло какое-то время. Пакет ученика пополнился картофелинами и стал достаточно тяжёлым. Его очень неудобно было всегда носить с собой. К тому же тот картофель, что он положил в самом начале, стал портиться. Он покрылся скользким гадким налётом, некоторый пророс, некоторый зацвёл и стал издавать резкий неприятный запах.

Ученик пришёл к учителю и сказал:

– Это уже невозможно носить с собой. Во-первых, пакет слишком тяжёлый, а во-вторых, картофель испортился. Предложи что-нибудь другое. Но учитель ответил:

– То же самое происходит и с тобой. Просто ты это сразу не замечаешь. Поступки превращаются в привычки, привычки – в характер, который рождает зловонные пороки. Я дал тебе возможность понаблюдать этот процесс со стороны. Каждый раз, когда ты решишь обидеться или, наоборот, обидеть кого-то, подумай, нужен ли тебе этот груз.

Притча о гневе.

Жил-был мальчик с ужасным характером. Его отец дал ему мешочек с гвоздями и сказал забивать по гвоздю в садовую ограду каждый раз, когда он будет терять терпение и с кем-то ссориться. В первый день мальчик забил 37 гвоздей. В течение следующих недель он старался сдерживаться, и количество забитых гвоздей уменьшалось день ото дня. Оказалось, что сдерживаться легче, чем забивать гвозди...

Наконец наступил день, когда мальчик не забил в ограду ни одного гвоздя. Тогда он пошёл к своему отцу и сказал об этом. И отец сказал ему вытаскивать по одному гвоздю из ограды за каждый день, в который он не потеряет терпения.

Дни шли за днями, и наконец мальчик смог сказать отцу, что он вытащил из ограды все гвозди. Отец привёл сына к ограде и сказал:

– Сын мой, ты хорошо вёл себя, но посмотри на эти дыры в ограде. Она больше никогда не будет такой, как раньше. Когда ты с кем-то ссоришься и говоришь вещи, которые могут сделать больно, ты наносишь собеседнику рану вроде этой. Ты можешь вонзить в человека нож, а потом его вытащить, но рана всё равно останется.

Неважно, сколько раз ты будешь просить прощения, рана останется. Душевная рана приносит столько же боли, сколько телесная. Друзья – это редкие драгоценности, они приносят тебе улыбку и радость. Они готовы выслушать тебя, когда тебе это нужно, они поддерживают тебя и открывают тебе свое сердце.

Страйся не ранить их...

Притча о зависти

В больнице, в двухместной палате, лежали два безнадежных больных. У них были совершенно одинаковые койки, совершенно равные условия... Разница была лишь в том, что один из них мог видеть единственное в палате окно, а другой - нет, зато у него рядом была кнопка вызова медсестры. Шло время, сменялись времена года... Тот, что лежал у окна, рассказывал соседу обо всем, что там видел: что на улице идет дождь, сыплет снег или светит солнце, что деревья то укрыты легким сверкающим кружевом, то подернуты легкой весенней дымкой, то убраны зеленью или прощальным желто-алым нарядом... Что по улице ходят люди, ездят машины... Что там есть МИР. Он тайком просил медсестёр поменять их местами, но те только и ответили, что не могут этого сделать. Каждый день он слушал рассказы о жизни за окном, но теперь они перестали его радовать. Все его мысли занимал один вопрос, как бы самому посмотреть в это окно. Ведь это было последнее, что связывало их с большим миром, с настоящей жизнью. И так он изводил себя этими мыслями, что с каждым днём ему становилось хуже. Лицо чернело, сил становилось меньше.

И вот однажды случилось так, что первому, тому, кто лежал у окна, ночью стало плохо. Он просил соседа вызвать медсестру, но тот почему-то этого не сделал. И больной, лежащий у окна, умер. На следующий день в палату привезли другого больного, и старожил попросил, раз уж так получилось, положить его у окна. Его просьбу выполнили - и он увидел наконец... Что окно выходит на глухую серую стену, и кроме нее ничего за ним не видно...



НЕ ОБИЖАЙСЯ

