

Игры и игровые упражнения в работе с детьми «группы риска»

Игровые технологии широко используются в работе с зависимым поведением детей и подростков «группы риска». Эти дети через различные игры демонстрируют и корректируют с помощью специалиста глубинные личностные проблемы.

В МОУ Центре «ЛИРА» г. Георгиевска создана картотека различных игр.

Классификация игр

- 1. Телесно-ориентированные игры:** двигательные (спортивные, подвижные, моторные); освобождающие игры (релаксация, саморегуляция, психомышечная тренировка и др.).
- 2. Интеллектуально-творческие игры:** сюжетно-интеллектуальные, дидактические игры (обучающие, познавательные); строительные, технические, конструкторские; электронные, компьютерные, игры-автоматы (кнопочные игры).
- 3. Социальные игры:** творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации); деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).
- 4. Комплексные игры.**

В работе с детьми «группы риска» **основная цель** использования игр - активизация личностных ресурсов для формирования устойчивости к негативному внешнему воздействию.

Предложенные игры и упражнения достаточно эффективны в индивидуальной и групповой работе с детьми «группы риска».

Дидактическая игра «Найди антонимы»

(можно проводить индивидуально и в группе)

Цель: профилактика начала употребления ПАВ, развитие умения находить альтернативу негативным эмоциям, явлениям.

Инструкция: вам предлагается две колонки слов, с одной стороны – негативные эмоции, состояния, явления, которые зачастую приводят людей к необдуманным, рискованным действиям, а с другой – те, которые помогают их преодолеть или не допустить. Попробуйте правильно подобрать слова-антонимы, слова – альтернативы и соедините их друг с другом.

Любопытство	Увлечённость
Скука	Целеустремлённость
Наивность	Радость
Самобичевание	Осторожность
Одиночество	Оптимизм
Пессимизм	Самодостаточность
Безделье	Разумность
Ведомость (внушаемость)	Самоценность
Апатия	Общительность

Правильные варианты:

- *Любопытство -
Осторожность*
- *Скука - Увлечённость*
- *Наивность - Разумность*
- *Самобичевание -
Самоценность*
- *Одиночество -
Общительность*
- *Пессимизм - Оптимизм*
- *Безделье -
Целеустремлённость*
- *Ведомость (внушаемость) -
Самодостаточность*
- *Апатия - Радость*

Деловая игра «Стадии манипуляции»

(можно проводить индивидуально и в группе).

Цель: учить распознавать манипулятивные действия и противостоять им.

Инструкция: каждый наркоторговец заинтересован в привлечении новых клиентов, поэтому он сам или его «вербовщики» постоянно ищут жертв, с помощью которых делают бизнес. Как правило, люди счастливые, целеустремлённые и самодостаточные не попадают на их удочку, однако наркодиллеры пользуются очень изощрёнными способами, психологическими приёмами, которые мы предлагаем вам сейчас построить в цепочку превращения наркоторговцем личности в наркозависимого. Цепочка состоит из двух этапов: стадии манипуляции и стадии эксплуатации.

Попробуйте написать эти этапы в правильном порядке.

- формирование зависимости
- изучение личности «жертвы»
- выражение «сопереживания»
- сбыт наркотиков за деньги
- скрытое воздействие на «слабые места» жертвы
- упоминания о помощи наркотика
- принуждение к распространению
- формирование доверия
- предложение бесплатно попробовать наркотик

Стадия манипуляции

1 этап	_____
	↓
2 этап	_____
	↓
3 этап	_____
	↓
4 этап	_____
	↓
5 этап	_____
	↓
6 этап	_____
	↓
7 этап	_____
	↓

	↓

	↓

	↓

Стадия эксплуатации

8 этап	_____
	↓
9 этап	_____

Правильные ответы

1. изучение личности «жертвы»
2. формирование доверия
3. выражение «сопереживания»
4. скрытое воздействие на «слабые места» жертвы
5. упоминания о помощи наркотика
6. предложение бесплатно попробовать наркотик
7. формирование зависимости
8. сбыт наркотиков за деньги
9. принуждение к распространению

Игра «Марионетка»

Цель: дать детям на собственном опыте испытать как состояние полной зависимости, так и состояние, когда другой полностью зависит от тебя.

Ход игры. Дети разбиваются на тройки. В каждой выбирается «марионетка» и два «кукловода». Задача группы разыграть немую маленькую сценку кукольного представления, где «кукловоды» управляют всеми движениями «марионеток». Сценарий сценки участники разрабатывают самостоятельно, ничем не ограничивая своего воображения. После обдумывания и репетиции тройки по очереди представляют свой вариант остальным участникам, которые выступают в роли зрителей. Затем «марионетка» и «кукловоды» меняются ролями, и снова придумывается и разыгрывается короткая сцена. После того как все выступят, каждый побудет в роли «марионетки» и «кукловода», нужно провести групповое обсуждение, во время которого всем желающим предлагается поделиться своими впечатлениями. Хорошо, если в обсуждении будет сделан акцент, как на чувствах «марионетки», так и на чувствах «кукловодов», управлявших ее движениями. Участники могут говорить о разных чувствах: неудобстве, напряжении или, наоборот, чувстве собственного превосходства, комфорта; важно показать, что состояние безвольной зависимости, как и гиперопека делают отношения между людьми искаженными и неполноценными.

Благодаря этой игре педагог, психолог может помочь изменить положение зависимых, несамостоятельных ребят, отверженных, изгоев и париев.

Ролевая игра «Преувеличенное поведение»

Цель: сформировать у детей (в особенности «звезд» и «париев») навыки осознания и коррекции поведения на основе анализа разыгрываемых ролей и группового разбора поведения.

Ход игры. Это ролевая игра, в которой членам группы дается возможность проиграть свои внутриличностные конфликты. Ребенок сам

выбирает какое-либо нежелательное поведение, или группа помогает ему выбрать поведение, которое им не осознается - описывает черты неодобряемого поведения. Если член группы не осознает этого поведения, ему предлагается просто сыграть описанную роль, преувеличив неприятные черты. Например, робкий член группы должен говорить громким авторитарным тоном, постоянно хвастаясь. На разыгрывание ролей каждому дается 5-7 минут. Затем все участники делятся своими наблюдениями и чувствами.

Педагог может подсказать модели нежелательного поведения: авторитарный лидер, изгой, «шестерка», «шут», «козел отпущения», «любимчик», «агрессор», «оппозиционер», «нытик», «предатель» и др.

Игра «Слепые и поводырь» (вариант игры в парах)

Цель: сплотить участников группы и определить лидеров.

Ход упражнения. Игра организуется на большой пустой площадке. Детям предлагается стать вместе, объединиться, взявшись друг за друга, и закрыть (завязать) глаза. Не важно, как будет выглядеть группа: дети могут сами построиться в стройную цепочку или стать в бесформенную кучу, главное, чтобы они держались друг за друга (за руки, за плечи, за талию, за край одежды). Задача группы - всем вместе молча пересечь территорию по диагонали, причем делать это придется несколько раз, и на пути могут возникнуть разные барьеры, препятствия, которые нужно будет, не разрывая цепи, обходить. Поэтому один из членов группы может «прозреть» (ему разрешено видеть, но не разрешено говорить) и стать поводырем - вести группу за собой. Такого поводыря выбирают сами дети, и далее группа передвигается несколько раз с начала до конца пути, на котором вдруг устанавливаются препятствия (коробка, стул, лист бумаги, веревка и др.). В процессе движения в главу группы может выдвинуться и другой поводырь - незрячий, который в большей мере, чем зрячий, сможет руководить группой.

Для педагога - это указание на неофициального лидера. В движении группы будут заметны эмоциональные связи детей, антипатии, отделятся отвергаемые дети.

Игра «Групповое строительство»

Цель: сплотить участников группы и определить лидеров.

Ход упражнения. Группе дается большая корзина с деревянными или пластиковыми блоками (кубиками, бревнами) разного размера и цвета и предлагается что-нибудь совместно построить. Следует соблюдать лишь два условия: во-первых, дети должны использовать все блоки до одного; во-вторых, строить должны все собственноручно и должны помогать друг другу. В процессе игры целесообразно спрашивать детей, как они себя чувствуют, как воспринимают свою роль в группе: «Саша, нравится тебе вместе со всеми работать? Таня, хорошо тебе работается? Миша, как

считаешь, что за здание постоите? Оля, как тебе кажется, можно ли по-другому построить этот угол?» В конце строительства хорошо исполнить торжественную коллективную песенку, танец, хоровод вокруг постройки и коротко обсудить, как каждый оценивает других участников до и после совместной работы: «Кто был лучшим строителем? Чьи советы улучшили строительство? Кто был самым трудолюбивым? С кем бы ты хотел работать в паре?»

Благодаря этой игре группа детей быстрее сплочивается, дети начинают лучше понимать, что такое совместная деятельность и устанавливают друг с другом более тесный контакт. Педагог может определить деловых и эмоциональных лидеров, а также отверженных.

Игра-имитация «Солнечная система»

Цель: сплотить участников группы, определить популярных членов группы, лидеров, наблюдать совместимость и срабатываемость детей.

Ход игры. Сообщается, что каждый ребенок должен представить себя планетой, придумать для нее название, скорость и кривую движения. Всем детям предлагается встать, разместиться свободно в пространстве и начать молча двигаться (вращаться) по своим орбитам под легкую музыку. Затем сообщается, что во Вселенной создаются системы, например, такая-то планета становится центром системы - Солнцем. Все другие планеты должны выстроиться вокруг Солнца, чтобы система стала устойчивой. При этом солнечная система движется, и каждая планета продолжает вращаться по своей орбите. Дети-планеты постоянно перестраиваются, так как меняется Солнце, но не прекращают движения.

Благодаря этой игре дети узнают отношение к себе членов группы, почувствуют себя в роли лидера - Солнца и рядовой планеты, поучаствуют в коллективной деятельности - движении. Педагог будет наблюдать детей в разных ролях. Особо нужно заметить, как выстраиваются дети вокруг нового Солнца, на каком расстоянии, потому что их положение соответствует «близости» их отношения к стоящему в центре: чем ближе они становятся к нему, тем большую симпатию они чувствуют.

Упражнение «В центре внимания»

Цель: это упражнение дает возможность познакомиться ребятам друг с другом ближе, поделившись своими мыслями и чувствами с группой. Кроме того упражнение способствует возникновению сильных эмоциональных связей между детьми и сплочению группы.

Ход упражнения. Группа детей (6-8 человек или несколько микрогрупп) размещается кругом, сидя на стульях или стоя. Сообщается, что

каждый из членов группы по очереди будет выходить в центр круга и в течение 10 минут находиться в центре внимания. Тот, кто находится в центре, экспромтом рассказывает, что значит для него быть самым лучшим в группе и что значит для него быть самым худшим в группе. Все очень внимательно слушают, не разговаривая между собой и никак не прерывают говорящего. Говорить нужно как можно дольше. При отсутствии желания полностью использовать отведенные 10 минут говорящий должен по-прежнему находиться в центре внимания группы. По истечении 10 минут следует вернуться в круг остальных участников, таким образом, в центре внимания группы по очереди оказываются все участники.

Это очень сильнодействующее упражнение. Во-первых, такое внимание позволяет ребенку глубже проникнуть в свои чувства и осознать собственные ценности. Кроме того, тема лучшего-худшего в человеке и межличностных отношениях интересна практически для всех. При обсуждении этих вопросов члены группы начинают открывать друг перед другом прежде скрываемые стороны характера, мировоззрения. Эти монологи могут разбудить в группе сильные чувства солидарности, выявить совместимость и показать возможные конфликты. Тематика монологов может быть разнообразной.

Педагог благодаря этому упражнению может выделить детей со сложившимися нравственными установками, со склонностями к руководству коллективной деятельностью.

Социальная игра «За что мы любим»

Цель: формирование эмоционально-волевого единства группы, выработка общегрупповых ценностей и представлений о положительном лидере.

Ход игры. Педагог обращается к детям: «Вступая во взаимодействие с окружающими, мы обычно обнаруживаем, что одни люди нам нравятся, а другие не нравятся. Как правило, эту оценку мы связываем с внутренними качествами людей. Давайте попробуем определить, какие качества в людях мы ценим, принимаем. Задание будем выполнять письменно. Возьмите лист бумаги, выберите в группе человека, который по многим своим проявлениям симпатичен вам, которого вы цените, уважаете. Не называя самого человека, укажите пять качеств, которые вам особенно в нем нравятся». На самостоятельную работу дается 2-3 минуты, после чего педагог предлагает каждому по очереди прочитать характеристику, которая получилась, а все остальные попробуют угадать человека, к которому она относится.

Конечно, положительные черты будут подходить многим популярным детям, но только положительному лидеру будет посвящено большинство характеристик.

Упражнение «Ценности»

(можно проводить индивидуально и в группе).

Цель: формирование жизненных ценностей, уверенного социального поведения.

Ход упражнения. Участникам раздаются списки возможных человеческих ценностей:

- интересная работа,
- хорошая обстановка в стране,
- общественное признание,
- материальный достаток,
- любовь,
- семья,
- удовольствия, развлечения,
- самосовершенствование,
- свобода,
- справедливость,
- доброта,
- честность,
- искренность,
- вера,
- целеустремленность.

Затем каждому предлагается выбрать из списка пять самых главных для него ценностей и две ценности, которые не очень значимы в данный момент. После этапа индивидуальной работы можно обсудить с подростком его выбор или участники могут объединиться в малые подгруппы (по 3-4 человека) и обсудить свои варианты. Затем происходит общегрупповое обсуждение, во время которого участники делятся своими впечатлениями. После этого педагог подытоживает обсуждение списком популярных ценностей, которые и являются общегрупповыми.

Ролевая игра "Суд над ..."

Ролевая игра "Суд над ..." - это вид имитационной игры. Она проводится в форме "судебного процесса" над негативными явлениями жизни общества (проституция, наркомания, хулиганство и т.д.), человеческими пороками (жадность, лень, лживость и т.п.), безнравственными поступками (предательство, воровство).

Цель: формировать у молодежи осознанное неприятие негативных явлений жизни общества, развивать понимание их пагубного влияния на личность, воспитывать самоуважение, чувство собственного достоинства, способствовать становлению навыков нравственного анализа и самоанализа, оценки и самооценки.

Если подойти творчески к переосмыслению вышесказанного, ролевую игру можно проводить не только с молодежью, но и с родителями (особенно

молодыми семьями), выбрав соответствующий сюжет (в том числе и семейный).

Сам ход ролевой игры имитирует ход судебного заседания. Каждый участник подбирает необходимую информацию в периодической печати и литературе, отбирает яркие и убедительные факты для выступления с учетом специфики выполняемой роли. После окончания ролевой игры целесообразно провести коллективный ее анализ по вопросам: Что получилось в игре? Почему? Что не получилось? Почему? Согласуется ли Ваше мнение с решением суда? и др.

Примерные сценарии ролевых игр других сюжетов можно найти в книге "50 сценариев классных часов". М., 1999 (Байкова Л.А. **Технология подготовки и проведения ролевой игры**).

Сюжетно-ролевая игра. Вариант 1 «Комиссионный магазин».

Цель: развитие умений самоанализа, выявление значимых личностных качеств для совместной деятельности, углубление знаний друг о друге через раскрытие качеств каждого участника.

Ход игры. Детям предлагается поиграть в комиссионный магазин. Товары, которые принимает продавец - это человеческие качества, например: доброта, глупость, открытость. Участники записывают на карточку черты своего характера, как положительные, так и отрицательные. Затем предлагается совершить торг, в котором каждый из участников может избавиться от какого-то ненужного качества или его части, продать их и приобрести что-либо необходимое. Например, кому-то не хватает для активного общения красноречия, и он может предложить за него какую-то часть своего спокойствия и уравновешенности. По окончании задания подводятся итоги покупки-продажи и обсуждаются впечатления. Каждый прочитывает список полученных качеств. На упражнение отводится 20-25 минут.

Вариант 2 «Волшебный магазин»

(можно проводить индивидуально и в группе).

Цель: развитие умений самоанализа, выработка социально значимых ценностей.

Ход упражнения. Каждому ребенку раздается равное количество карточек с написанными ценностями: здоровье, богатство, красота, успех, любовь и др. Это своего рода денежные знаки. В волшебном магазине имеется на выбор неограниченное количество тех же ценностей. Каждому участнику предлагается подумать и прикупить в волшебном магазине те ценности, которые для него особенно важны, расплатившись имеющимися ценностями. При покупке нужно объяснить, почему приобретаемая ценность так необходима. Когда ценности в магазине будут распроданы, может продолжиться торговый обмен между участниками группы. В конце

упражнения каждый прочитывает список ценностей, оказавшихся у него в результате, рассказывает о своих впечатлениях.

Упражнение «10 заповедей»

Цель: формирование нравственного и эмоционального единства группы, выработка правил взаимодействия в группе, развитие умения принятия коллективных решений.

Ход упражнения. Ребятам просят придумать 10 заповедей - неких общечеловеческих законов, обязательных для соблюдения каждым человеком. Педагог на этом этапе записывает каждое поступившее предложение. После того, как 10 заповедей собраны, дается задание проранжировать их: выбрать сначала наименее ценную заповедь из десяти, затем наименее ценную из оставшихся девяти и т.д. Каждый раз требуется обосновать, почему та или иная мораль более или менее ценная, чем другая. В результате группа должна создать список заповедей, принимаемых всеми членами группы за правила взаимоотношений.

В МОУ Центре «ЛИРА» г. Георгиевска проводятся тренинги по профилактике зависимого поведения детей и подростков:

- - тренинг устойчивости к негативному социальному влиянию (развивает способность сказать «нет» в случае негативного давления сверстников);
- - тренинг аффективно-ценностного обучения (формируются навыки принятия решения, повышается самооценка, стимулируются процессы самоопределения и развития позитивных ценностей);
- - тренинг формирования жизненных навыков (формируются умения общаться, поддерживать дружеские связи и конструктивно разрешать конфликты).

В 2015 г. на эти тренинги приглашались волонтеры – старшеклассники школ города. Получив определенные навыки и умения, волонтеры активно вели работу в данном направлении среди школьников. Специалисты Центра и педагоги школ считают, что так можно расширить рамки профилактической работы, сплотить детские коллективы, создать более доверительные отношения среди сверстников-подростков.

Предлагается один из сценариев таких тренингов

Сценарий тренинга
по профилактике употребления ПАВ
"Да здравствует жизнь"

Продолжительность: 40-45 минут.

Цель: обозначить проблемы, связанные с наркоманией, предупредить первое употребления наркотиков и других психоактивных веществ.

Задачи:

1. Повышение уровня информированности детей о проблеме наркомании;
2. Развитие умения сказать "Нет";
3. Формирование устойчивой мотивации к сохранению здоровья.

Оборудование: Компьютер, мультимедийная установка, слайдовая презентация "Да здравствует жизнь!", мяч, бейджики, яркие надписи с утверждениями: "Совершенно не согласен", "Совершенно согласен", "Согласен, но с оговорками", "Не имею точного мнения", кактусы (2) карандаши, кисти, краски, чистый лист формата А1, ромашки (по числу участников), памятные открытки.

Оформление: помещение украшено символикой мероприятия, развешены утверждения, расставлены по кругу стулья для участников мероприятия.

Ведущий: Здравствуйте ребята, мы очень рады приветствовать вас в Центре психолого-педагогической реабилитации и коррекции «ЛИРА». А начнем мы с разминки. Встаньте, пожалуйста, в круг.

РАЗМИНКА

Участники становятся в круг, перебрасывая мяч друг другу, они называют собственное имя и говорят комплимент участнику, которому бросают мяч. Игра должна проходить в быстром темпе, все участники должны быстро представиться. Затем их имена будут вписаны в бейджики.

Ведущий: Вот мы и познакомились! Теперь можно поговорить об одной очень важной проблеме: проблеме наркомании. И не смотря на то, что тема эта весьма серьезная, мы постараемся, чтобы вам было интересно.

ИГРОВАЯ ДИАГНОСТИКА "ЛАДОШКИ"

Дети поднимают руки и, по мере своего состояния показывают ладошки – те, кто готов к участию в мероприятии, кулачки – те, кто к участию в мероприятии не готов. Тренер оценивает работоспособность группы.

Ведущий: Спасибо! Теперь я знаю, кто из вас готов к работе. Я приглашаю всех желающих к нашему столу заседаний. Вот правила нашего сегодняшнего мероприятия.

1. Говорящего может прервать только ведущий, никто из участников не перебивает говорящего товарища, потому что каждое мнение сегодня для нас очень важно;

2. Всегда говори то, что ты думаешь, здесь очень важно твое личное мнение, оно здесь ценится и уважается.
3. Вся личная информация, сообщённая тобой на тренинге, является закрытой и не разглашается.
4. Если ты хочешь высказаться – подними руку и тебя обязательно выслушают;
5. Если тебе что-то не нравится, предложи – как сделать лучше.
6. Не давай оценок другим участникам, не смейся над другими, уважай мнение каждого.

ИГРА: "ПРОБЛЕМНЫЕ ВОПРОСЫ"

1. Существует ли проблема наркомании в нашем обществе?
2. Сталкивались ли с этой проблемой вы или ваши близкие?
3. Что вы чувствовали, когда сталкивались с этой проблемой?
4. Насколько опасна проблема наркомании среди молодёжи?
5. Как проблема наркомании может повлиять на будущее Земли?
6. Знаете ли вы тех людей, которые погибли от наркотиков?

В случае, если группа не спешит включаться в дискуссию, ведущий должен опираться на полученные данные диагностики, предлагать высказаться самым активным участникам. Каков бы ни оказался уровень информированности группы, следует избегать изложения материала в лекционной форме. Главное - участие всех каналов получения информации, выработка положительного личного опыта.

Ведущий: Наверное, вы уже заметили листы бумаги с различными утверждениями в разных частях нашей комнаты. Прочитайте их.

ИГРА "СПОРНЫЕ УТВЕРЖДЕНИЯ"

Для проведения игры необходимо четыре листа бумаги с написанными на них утверждениями: "Совершенно согласен", "Согласен, но с оговорками", "Совершенно не согласен", "Не имею точного мнения". Эти листы прикрепляются по четырём сторонам комнаты.

Ведущий зачитывает спорные утверждения, после чего участники должны разойтись и встать около тех листов, на которых отражена их точка зрения на данный вопрос. После принятия решения каждый из участников должен его обосновать: "почему я считаю именно так". Выслушав мнения каждого из участников, ведущий в виде краткой лекции излагает своё мнение. Выслушав все точки зрения, участники могут выбрать листы с утверждениями, наиболее подходящими для них теперь.

1. Наркомания - это преступление.
2. Лёгкие наркотики безвредны.
3. Наркотики повышают творческий потенциал.
4. Наркомания это болезнь.
5. Прекратить употреблять наркотики можно в любой момент.

6. Наркомания излечима.
7. Многие подростки начинают употребление наркотиков "за компанию".
8. Люди, употребляющие наркотики, очень часто не осознают, что зависят от них.
9. Наркоман может умереть от СПИДа.
10. Зависимость от наркотиков формируется только после их многократного употребления.
11. По внешнему виду человека можно определить, употребляет он наркотики или нет.
12. Наркоман может умереть от передозировки.
13. Продажа наркотиков не преследуется законом.
14. Лечение и реабилитация наркоманов должны быть абсолютно бесплатным, если государство хочет решить эту проблему.
15. Наркоманы - это не люди.

МИНУТА РЕЛАКСАЦИИ

ИГРА "НИКТО НЕ ЗНАЕТ, ЧТО Я..."

Ведущий бросает мячик со словами "Никто не знает, что я ...". Участник, к которому попал мячик, продолжает фразу, к примеру "...очень люблю петь", "... пеку очень вкусные пироги..." и т. п.

Ведущий: Отдохнули? Значит можно продолжать работу. Сейчас я буду говорить различные слова, а вы в ответ будете называть 2-3 слова, которые, по-вашему мнению, подходят к данному слову.

ИГРА "АССОЦИАЦИИ"

Для игры используется мячик. Ведущий поочередно бросает мячик участникам тренинга, со словами: «алкоголь», «наркотики», «курение», «зависимость», «здоровый образ жизни», «самообладание» и др. При замешательстве участников, можно прибегать к помощи группы.

Ведущий: Большое спасибо за ваше внимание и участие. Скажите, ребята, кто-нибудь когда-нибудь, управлял вами так, что вы не осмеливались сделать ни одного самостоятельного движения? Нет? Тогда у вас есть возможность сейчас почувствовать, как наркотик может управлять подвластными ему людьми.

ИГРА "МАРИОНЕТКИ"

Участники должны разбиться по три человека. Каждой тройке даётся задание: два участника должны играть роль кукловода - полностью управлять всеми движениями куклы-марионетки, один из участников играет роль куклы. Каждый участник должен побывать в роли куклы. Для каждой тройки расставляются два стула на расстоянии 1,5 - 3 метра, на второй стул ставится кактус. Цель "кукловодов" - перевести "куклу" от одного стула к

другому и дотронуться да кактуса. При этом человек, который играет "куклу", не должен сопротивляться тому, что с ним делают "кукловоды". Очень важно, чтобы на месте "куклы" побывал каждый участник. После завершения игры происходит обсуждение, игравшим предлагается ответить на вопросы:

1. Что вы чувствовали, когда были в роли "куклы"?
2. Понравилось ли вам это чувство, комфортно ли вам было?
3. Хотелось ли что-либо сделать самому?

Ведущий: Теперь, вы поняли, ребята, как наркотик может управлять людьми, когда они находятся в страшной зависимости от него. Но ведь не все так плохо. Всегда при нас есть наш разум, наш здравый смысл, наши знания, которые не позволят нам впасть в эту пагубную зависимость. Для этого нам нужно научиться говорить свое решительное "Нет".

ИГРА "ОТКАЗ"

Участники делятся на подгруппы. Разыгрываются различные ситуации, в которых они должны найти как можно больше аргументов для решительного отказа. Ведущий предлагает использовать в каждой ситуации три стиля отказа: уверенный, агрессивный, неуверенный.

1. Одноклассник просит тебя дать ему телефон, чтобы позвонить.
2. Одноклассник просит разрешения приготовить наркотик у тебя дома.
3. Одноклассник просит оставить какие-то вещи у тебя дома.
4. Одноклассник предлагает попробовать наркотик "за компанию".
5. Одноклассник просит отвезти какую-то вещь незнакомому тебе человеку.
6. Одноклассник просит достать для него наркотик.

Ведущий: Ну что ж, дорогие друзья, я думаю, мы достаточно вооружены на сегодняшний день и информацией, и взаимной поддержкой друг друга.

ИГРА: «Табу»

Цель: помочь участникам понять, как они относятся к разного рода запретам и ограничениям.

Нередко любопытство или желание изведать запретный плод или стремление продемонстрировать свою смелость руководят подростком в его поступках. Хорошо, когда он знает, какие чувства им управляют, это позволяет сделать осознанный выбор.

Ведущий ставит в центре круга небольшую шкатулку или коробочку, в которой лежит неизвестный предмет. "Там лежит то, что нельзя", - говорит ведущий. Затем он предлагает каждому как-то проявить себя в отношении этого предмета. Участники могут вставать или оставаться на месте, выражая отношение мимикой или жестами; они могут подходить к шкатулке, брать ее в руки, заглядывать внутрь, - каждый поступает так, как считает нужным. Даже если кто-то останется на месте, ничего не предпринимая, - это тоже будет способом реагирования на ситуацию. При выполнении упражнения важно помнить, что это упражнение действия, а не объяснений, поэтому,

если кто-то будет пытаться просто рассказать словами о своей позиции, задача ведущего побудить его "показать" свое отношение.

Ведущий: Каким вы представляете себе зависимого человека?

Дети отвечают.

Сейчас я предлагаю вам нарисовать его на этом чистом листе (доске)...

ИГРА "ПОРТРЕТ НАРКОМАНА"

На чистом листе ватмана или доске в порядке очереди дети рисуют общий портрет наркомана, причем каждый участник рисует по одному элементу, творчески развивая элемент предыдущего, тем самым продолжая рисунок.

ИГРА "ДА ЗДРАВСТВУЕТ ЖИЗНЬ!"

Участникам раздаются ромашки со словами «Я никогда не буду таким, потому, что...». Каждому предлагается заклеить своей ромашкой, нарисованный ранее портрет наркомана и продолжить фразу. Затем участнику вручается памятная открытка.

Ведущий: И что же у нас получилось, дорогие ребята? Этот неблагополучный гражданин скрылся под нашими ромашками, которые и символизируют жизнь! Я благодарю вас за плодотворную работу! Мне было очень приятно работать с такими ответственными и интересными людьми! Каждый может проговорить свои впечатления от встречи.....

До свидания!

ЛИТЕРАТУРА

1. Коваль И. Учимся мыслить /И. Коваль – Харьков: Книжный клуб, 2007.– 286 с.
2. Кулинич Г.Г. Вредные привычки: профилактика зависимостей. – М.: ВАКО, 2009. – 272 с.
3. Карандашев В.А. Развивай логическое мышление. / В.А. Карандашев. – М.: Образование, 1993. – 47 с.