**№ 11 « Доверие в общении»**

Цель - способствовать сплочению школьного коллектива.

**Задачи**

1. Развивать умения понимать состояние другого человека, самому выражать ту или иную эмоцию, развивать наблюдательность, внимание, доверительность и интуицию;

2. Создать адекватный эмоциональный фон общения;

3. Научить доброжелательному отношению к сверстникам.

Оборудование: карточки для игры «Эмпатия»; листки бумаги для игры «Прогноз»; бумага, карандаши, фломастеры для игры «Групповой рисунок»; бумага, чернила и кисточки для игры «Кляксы»; фломастер или карандаш, чистый лист бумаги для игры «Психологический портрет»; цветные карточки для игры «Ваш любимый цвет».

**Правила:**

1. Внимательно слушать друг друга.

2. Не перебивать говорящего

3. Уважать мнение друг друга

4. Я - высказывание

5. Безоценочность суждений

6. Активность

7. Правило «стоп»

8. Конфиденциальность

Ход занятия

Вы знаете, есть такие игры, которые помогают лучше узнать самого себя и своих одноклассников. Играть в такие игры могут люди, между которыми установились доверительные и дружеские отношения.

«**Эмпатия**» (Эмпатия - это способность человека сопереживать, умение понять состояние другого.)

Из всех учеников класса выбирается самый «эмпатичный». Он выходит за дверь. Остальные дети получают карточки, на которых написаны различные состояния человека. За минуту детям нужно вжиться в это состояние так, чтобы водящий мог угадать, что написано на карточке.

(Карточки: гнев, радость, задумчивость, ирония, испуг, печаль, страх, удивление, скука, восхищение, подозрение.)

**«Прогноз»**

Класс делится на две команды. Каждая получает 4 листка бумаги с надписями: ссора, грусть, дружба, счастье. На обратной стороне каждого из них игроки должны сделать небольшой рисунок, изображающий это слово. Члены другой команды, видя лишь слово, но не рисунки, должны предположить (сделать прогноз), что же изображено.

**«Групповой рисунок»**

Дети садятся в круг. Один начинает рисовать что-то важное для себя. Затем передает рисунок соседу справа. Одновременно он получает другой рисунок от соседа слева. Дети рисуют до тех пор, пока рисунок не вернется к своему хозяину. Затем можно организовать выставку групповых рисунков.

**«Рука к руке»**

В игре принимают участие нечетное количество игроков. Водящий произносит фразу, например: «Рука к руке! Все меняются местами», и все участники игры, в том числе и водящий, должны найти себе пару и соприкоснуться со своим партнером руками. Тот, кто не успел найти себе пару, становится водящим. Новый водящий говорит, например: «Спина к спине! Все меняются местами». Все игроки вновь стараются как можно быстрее найти себе партнера и встать с ним спина к спине. Продолжать игру можно с самыми разнообразными командами: «Нос к носу», «Плечо к плечу» и т. д.

**«Как в зеркале»**

Играющие разбиваются на пары, желательно противоположного пола. Партнеры по паре встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. В каждой паре один участник будет играть роль зеркала. Ему нужно как можно точнее копировать все движения партнера. Тот, кто якобы стоит перед зеркалом, будет как бы разглядывать в этом зеркале свое лицо, изменяя при этом его выражение: хмуриться или улыбаться, высказывать удивление, подмигивать и т. д. Партнер должен точно и бесстрастно изобразить все. А если игроки засмеялись, то они получают штрафное очко. Потом партнеры меняются местами.

**«Кляксы»** Игроки берут маленькие листочки бумаги. С помощью кисточек наносят на них небольшую капельку чернил, затем складывают листок пополам и проводят по нему рукой. После этого на листке появляется удивительный узор. Листки с кляксами пускают по кругу. Задача каждого игрока - внимательно изучить все кляксы и написать под ними или на обратной стороне листка, что они ему больше всего напоминают, какие ассоциации вызывают. На каждом листке появятся ответы, отражающие ассоциации явного большинства. Те из участников, кто оказался в этой группе, относятся к числу людей, наиболее чутко улавливающих запросы и требования общества, они хорошо адаптируются к окружающей среде, они реалисты. Те, кто стал автором самых необычных, нестандартных, уникальных ответов, в какой-то мере гениальны и талантливы.

**«Талисман»**

Талисманом считают предмет, который приносит удачу и счастье. Поэтому его всегда стараются носить с собой. Талисманом может быть любой предмет - важно только, чтобы он попал к вам при счастливых обстоятельствах и из хороших рук. Возможно, талисман несет какую-то положительную, добрую энергию. Пусть каждый подумает и найдет у себя какой-то предмет, который сопровождал бы его в счастливые дни. Это может быть простая авторучка, расческа, значок и т. д. Потом выберите человека, который вам чем-то симпатичен. Обменяйтесь с ним талисманами, сопровождая это добрыми пожеланиями и напутствиями. Продумайте, что вы будете говорить своему партнеру при вручении талисмана: от чего талисман будет хранить своего нового владельца, какую удачу приносить, что символизировать.

**«Психологический портрет»**

Приготовьте фломастеры или карандаши и чистые листы бумаги. Играющие должны заменить слова, которым нужно дать ассоциативное толкование, на рисунок. Слова могут быть любыми: дом, возмездие, работа, дружба, любовь, ужас, абракадабра, семья. На каждый рисунок отводится 1 минута. Детям надо постараться в рисунке выразить смысл, который заключен в каждом из слов.

После этого можно предложить детям составить психологический портрет своего соседа по его рисункам. Конечно, трудно дать их однозначное толкование, но жизненный опыт, интуиция и здравый смысл помогут.

Если рисунки крупные, конкретные и ясные по смыслу, то у рисовавшего их натура практичная, надежная, основательная, но без фантазии, без оригинальности. Рисунки в виде символов, аллегорий принадлежат человеку с хорошей логикой и ясным умом. Он хозяин своих эмоций, но, может быть, несколько суховат и педантичен. Если в рисунках много фантазии и оригинальности, то это говорит о творческих способностях, но также и о трудностях, с которыми автор сталкивается в обыденной жизни.

Можно взять и другие слова, например: учеба, развлечение, преступление, творчество, Бог, отдых, мечта.

**«Кто я?»**

Каждому участнику нужно написать на листке бумаги кто он 10 раз.

Обсуждение. Удалось ли написать о себе? Какие эмоции вы испытали?

**«Ваш любимый цвет»**

У каждого человека во всем свой вкус. Общность вкусов часто объединяет людей - проявляется единство отношения к жизни. Психологи могут составить весьма точный портрет личности, опираясь исключительно на знание ее цветовых предпочтений. Предложите участникам игры на выбор цвета: оранжевый, темно-синий, сине- зеленый и светло-желтый (например, цветные карточки). Какой цвет человек предпочтет?

Как правило, любители

- красный цвет - силы, здоровья и жизненной энергии. Красный цвет часто любят люди открытые, агрессивные, храбрые и импульсивные.

- оранжевого цвета – открыты людям, которым можно доверить свои секреты люди активные, с оживленным, радостным самоощущением;

- желтого цвета, как правило, люди веселые и общительные.

- зеленого цвета - обычно люди настойчивые, строгие и серьезные;

- голубого цвета – любят свободу, беззаботность, имеют склонность к перемене обстановки.

- синего цвета - люди спокойные, удовлетворенные собственным положением;

- фиолетового – необычные, стремятся к свободе и независимости, обожает сюрпризы.

**Рефлексия:**

1.Что нового вы узнали сегодня?

2. Что нового вы узнали о сверстниках?

3. Были ли трудности при выполнении упражнений?