

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №212»**

**Мастер – класс для педагогов ДОУ  
«Погода в ДОУ»**

**Подготовила:  
педагог-психолог:  
Зайцева И.Е.**

**Г. Кемерово**

**Цель игры:** психологическое единение коллектива, раскрытие некоторых секретов общения.

### **Приветствие «Отношения»**

Цель: развитие фантазии участников, расширение возможности телесного выражения, настрой на тему тренинга.

**Ведущий:** Начните ходить по комнате. Сейчас я буду предлагать вам по-разному поздороваться, а вы, переходя от одного участника тренинга к другому, должны будете это сделать.

Сначала приветствуйте коллег улыбкой или дружеским кивком.

Теперь вам необходимо остановиться, пожать другому человеку руку или положить свою на плечо.

А сейчас представьте себе, что все люди, которые здесь находятся, недавно вас сильно обидели. Проходя мимо них, выразите им все свои чувства.

Теперь представьте себе, что вы всех здесь «держите за дураков». Выразите это.

А сейчас представьте себе, что каждый участник ведет на веревке большую собаку.

И, наконец, приветствуя других, выразите свое реальное настроение.

### **Создание мандалы коллектива**

Цель: создание чувства единства коллектива, раскрытие индивидуальной красоты каждого.

**Ведущий.** Предлагаю немного отдохнуть и поиграть. Сейчас вы получите разные фигуры разных цветов. (По рядам пускаются четыре коробки). Выберите любую – ту, которая вам больше всего понравится. Теперь возьмите карандаш, фломастер или ручку любого цвета и нарисуйте на этой фигуре то, что вам по душе, то, что доставило бы вам удовольствие. Это может быть любой узор: может быть, какая-то геометрическая фигура или их сочетание, может быть уголок природы, деревья, птицы, рыбы, цветы, может быть, это будет небо или какой-нибудь водоем, или что-то еще близкое вам... (Рисование.)

Взгляните на свои рисунки. Вы согласны с тем, что в них отражена частица вашей души? Попробуйте понять и мысленно ответить: какая это часть души, что она выражает?..

А теперь предлагаю вам всем вместе выложить на листе ватмана композицию в виде цветка, звезды или круга, чередуя разные цвета и фигурки.

Ватман приклеивается на доску.

Посмотрите, как красиво у вас получилось! Давно, в глубокой древности, люди обнаружили, что орнамент в виде цветка, звезды, круга – они назвали ее мандалой – отражает сам центр человеческой души. Поэтому мандала встречается часто: на одежде, посуде, в витражах церквей, в архитектуре зданий. На Руси — в украшении прялок, изб, орнаменте вышивок.

**Выводы:** Мандала, которая получилась у нас сегодня – это выражение души нашего коллектива, в котором есть отражение души каждого из нас. Каждый имеет свой смысл и место в этой красочной гармоничной композиции.

А теперь давайте обратим внимание на формы тех фигур, которые мы выбрали.

Дается описание всех фигур в соответствии с психогеометрическим тестом (С. Деллгшгер, 1989).

При желании, дается характеристика выбранных цветов (по тесту Люшера).

#### **Упражнение «Восковая палочка»**

Цель: развитие доверия и поддержки друг друга.

Все встают в круг плотно друг к другу. Один участник выходит в центр круга, остальные ставят руки перед собой и покачивают его из стороны в сторону, придерживая, не давая упасть. Через эту процедуру проходят все остальные по очереди.

Затем проводится обсуждение:

- Кто действительно смог расслабиться, снять зажимы, не боялся упасть; кто доверился участникам игры?

Предлагается оценить свое доверие по 5-бальной системе.

Делаются выводы о том, насколько члены коллектива готовы доверять друг другу и поддерживать друг друга.

#### **Упражнение «Костюм из газеты»** Цель:

кооперация участников.

Группа делится на команды по 3 человека. Каждая команда распределяет, кто будет «первым», кто «вторым», кто «третьим». Каждый игрок обладает специфическими ограничениями:

- «Первый» видит, разговаривает, но не может ни к чему прикасаться.
- «Второй» не видит, не разговаривает, не может ни к чему прикасаться.
- «Третий» не видит, но говорит и может действовать руками.

Время выполнения — 15 минут. За это время для «второго» игрока нужно соорудить оригинальный костюм, достаточно надежный, чтобы продемонстрировать его на подиуме. По команде ведущего «второй» и «третий» игроки закрывают глаза (или надевают повязки), а «первый»

убирает руки за спину. Через 15 минут каждая команда демонстрирует свой костюм.

После этого проводится обсуждение:

1. Сложно или легко было выполнять задание?
2. Добились ли желаемого результата? Если да, то что помогло в этом? Если нет, тогда что помешало?

**Выводы:** добиться желаемого результата в совместном деле можно, прислушиваясь к словам и действиям друг друга.

Цель – снятие агрессии, усталости, напряжения. Переход к теме взаимоотношений.

Группа делится на две команды. Тренер дает каждой группе по своему листочку и объясняет правила игры. Затем читает свой текст и команды начинают кричать.

Ведущий: У каждой из команд есть некий стишок. Сначала шепотом потренируйтесь его хором произносить с правильными ударениями. Я подойду и покажу правильную интонацию в каждой группе.

Затем я прочитаю короткий стишок, и, как только я попрошу гнома назвать свое имя, каждая группа должна хором читать свой стишок как можно громче и постараться перекричать другую команду.

Вводный стишок тренера:

На маленькой полянке  
Стоит зеленый дом,  
А в доме том зеленом  
Живет веселый гном.

Гном-гном, как тебя зовут?

Стих для группы № 1:

Вася! У меня рубашка в  
клетку! Я пришел к тебе из  
леса, Чтобы получить  
конфетку!

Стих для группы № 2:

Петя! У меня штаны в горошек!  
Я пришел к тебе из сказки!  
Рассказать, что я хороший!

Вопросы для обсуждения игры:

- Услышали ли вы, как зовут гнома-соседа?
- Что вы услышали?
- Почему было трудно слушать?

**Выводы:**

Как мы стремимся высказаться, мы не слышим своего собеседника и не воспринимаем информацию от него. Когда нас переполняют эмоции, мы тоже никого не слышим. Чтобы услышать другого, надо замолчать самому.

### **Упражнение «Еж и слон»**

Цель игры – опосредованно продемонстрировать участникам их привычный способ взаимодействия с другими людьми, вывести на обсуждение правил взаимодействия, его удержания, особенностей позиции при взаимодействии.

Группа делится пополам. Обе группы получают от тренера скрытые инструкции. Затем участники выбирают себе пару из противоположной группы, берут один на двоих лист бумаги и маркер и начинают выполнять задание. **Инструкции:**

Для группы № 1: «Ваша задача – молча, держа с партнером один маркер на двоих, за 2 минуты нарисовать на общем листе бумаги ежа. Еще раз – разговаривать нельзя!»

Для группы № 2: «Ваша задача – молча, держа с партнером один маркер на двоих, за 2 минуты нарисовать на общем листе бумаги слона. Еще раз – разговаривать нельзя!»

Вопросы для обсуждения игры:

1. Что вы чувствовали при работе в паре?
2. Какой у вас результат? Устраивает ли он лично вас? Достигли ли вы своей цели? Кого вам надо было нарисовать?
3. Как думаете, почему у вас получился именно такой результат?
4. Что вам помогало? Что мешало?
5. Что в следующий раз бы делали по-другому?
6. Как выводы можете сделать из этой игры? Как это связано с общением с людьми?

### **Выводы:**

Существует множество способов достичь своей цели, используя и силу (умение вести за собой, достигать своих целей), и тепло (умение идти за партнером, реализовывать его потребности).

Если кто-то использует только тепло, он лишается собственного результата и жертвует его партнеру в ущерб своим целям и интересам.

Если кто-то использует только силу, то получает свой результат, но лишает партнера его собственных целей, ожидаемых результатов, рискует потерять отношения.

Если обе стороны используют только силу, результат может оказаться неудовлетворительным для обеих сторон.

Наиболее продуктивно в общении обоим партнерам учитывать и свои, и чужие потребности и интересы, и уметь идти на компромисс. **Рефлексия**

**Используемая литература:**

1. К. Фопель «Энергия паузы», — М., Генезис, 2011
2. Тренинг для педагогов «Психологический климат в коллективе», В.В. Паскал
3. О. Вейс «Сборник игр», — Самара, 2004
4. К. Кононович «Игры в тренинге для ума и тела», — СПб, Речь, 2010