**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**средняя школа №4 городского округа-город Камышин Волгоградской области**

**КАТЕГОРИЯ «Старшая и средняя школа»**

**НОМИНАЦИЯ «Организатор воспитательной работы»**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**комплекса развивающих занятий для учащихся 7-8 классов**

**с использованием авторской настольной игры**

Разработчик: педагог-психолог Галкина Л.Ю.

Эл. адрес: www.mirag1988@rambler.ru

**Камышин**

**2016**

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ВВЕДЕНИЕ…………………………………………………………………………………… | 3 |
| 2.ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ…………………………………………………………………………. | 6 |
| 2.1 Индивидуальное коррекционно-развивающее занятие с подростком и его родителем..................................................................................................................................... | 7 |
| 2.2. Индивидуальное развивающее занятие с подростком «группы риска»……………… | 9 |
| 2.3. Групповое коррекционно - развивающее занятие …………………………………….. | 10 |
| 3. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ……………………………………………...……………… | 12 |
| 4. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ…………………………………………. | 13 |
| 5. ПРИЛОЖЕНИЯ……………………………………………………………………………… | 14 |
|  |  |

**ВВЕДЕНИЕ**

В современном обществе из года в год в системе профилактической работы общеобразовательной школы значимую позицию занимает проблема правонарушений и злоупотребления психоактивными веществами. Однако на протяжении многих лет методы и приемы работы остаются неизменными и, к сожалению, малоэффективными. Такие формы профилактических мероприятий как лекция, урок-викторина или видеолекторий несут информацию о губительных свойствах пагубных привычек и доносят до неокрепших умов детей - какие формы поведения являются «плохими», а какие «хорошими», и как они повлияют на нас в будущем. Однако порою педагоги забывают, что любое негативное проявление несет в себе причины благородного (в отношении развития одной личности) происхождения. Ведя «нездоровый образ жизни» подростки лишь хотят добавить себе уверенности или стать своим в дворовой компании; стремятся поступать так, как это видят из поступков родителей совершенно не понимая «а как возможно иначе?». В основе любого саморазрушающего поведения лежит страх, страх неготовности, страх несоответствия ожиданиям или же страх перед неизвестным.

**Актуальность.** Какими бы мотивирующими на здоровый образ жизни не были школьные мероприятия, они никогда не помогут одному конкретному человеку побороть собственный страх. А иногда, к сожалению могут и привести к осознанию своей никчемности и еще большему утверждения чувства неуверенности. Так, показывая очередной ролик про спортсменов добившихся результатов или про здоровое питание, можно в дальнейшем столкнуться с проблемами депрессии после проигранных школьных соревнований или отказом совместного с классом похода в кафе-мороженое. Таким образом, говоря о здоровом образе жизни, часто забывают о его психологической составляющей. Подростков важно научить не «отличать плохое от хорошего» (тем более что многие моменты в жизни довольно субъективны в этом плане), а научить делать осознанный выбор и нести за него ответственность.

**Ребята должны четко понимать, что их решение несет в себе не только оценку окружающих как «плохо» или «хорошо», а прежде всего собственную оценку, исходя из контекста «Нужно ли тебе это для достижения своей цели? Действительно ли ты сам этого хочешь?»**

Однако самостоятельно разобраться в таких вопросах подросток еще не в состоянии. Для помощи ему необходима помощь значимого взрослого: родителя, педагога или психолога. Таким образом, важным профилактическим моментом становится индивидуальная работа или работа в малой группе до 10 человек, где мнение каждого может быть услышано.

Так как ведущей деятельностью подросткового возраста является общение, то наибольшую эффективность приобретает дискуссионная форма работы. Но чтобы в споре действительно родилась истина и дорожка разговоров не увела участников в неведомые дебри экзистенциальной психологии необходимы рамки, условия, правила. Такими рамками успешно выступает настольная игра, важным элементом которой, расширяющим ее дискуссионные возможности, является родитель, педагог или психолог. Также настольные игры являются возрождающимся «модным» явлением нашего времени, которое магическим образом притягивает интерес детей вокруг игрового поля. И они перестают думать о социальной правильности ответа, они ищут тот ответ, который приведет к своему личному хоть и ближайшему будущему, будущему, которое сделает из них – победителя.

**Цель комплекса:** формирование умения выстраивать собственный алгоритм действий при решении проблемных ситуаций в соответствии с привлекательными жизненными ценностями.

Помимо основного (центрального) умения, которое осваивается в результате занятий, есть ряд сопутствующих, которые также осваиваются в игре, но не напрямую. Их освоение является не прямой задачей игры, но условием выполнения центральных умений. Таким образом, в ходе занятий с использованием настольной игры «Один Неудачный День» решается огромное количество **задач:**

* предоставление информации психологического содержания (осуществляется психологом в процессе обсуждения);
* формирование умения поставить себя на место другого;
* выстраивание системы взаимодействия в группе при обсуждении ситуаций;
* осознание главного принципа позитивного мышления: любое произошедшее в жизни событие способствует приобретению жизненного опыта, а значит личностному росту, главное вынести из него урок или найти позитивные моменты;
* формирование умения вести дискуссию;
* понимание того факта, что имея жизненные цели гораздо легче принимать решения в сложных ситуациях… и многие другие.

Форма проведения в зависимости от задач может быть групповой или индивидуальной. Однако групповая форма используется при работе с группой учащихся в количестве 8-10 человек и желательно уже прошедших несколько развивающих занятий.

**Примечания для ведущего.**

Игровое поле представляет собой последовательность проблемных ситуаций, с которыми очень часто сталкиваются подростки. Для каждой ситуации предлагается два крайних варианта ответов. Данные варианты не сильно влияют на маршрут, по которому продвигается герой, но от их выбора зависит какого цвета крупицы опыта и в каком количестве участник может собрать. Результаты за выбор предоставляется либо до осуществления выбора (в групповой форме работы для возможности аргументировать свою точку зрения и перетянуть на свою сторону аппонента), либо после (в индивидуальной или парной работе).

Как показывает практика участники не удовлетворены всего двумя вариантами развития ситуации, в таком случае они могут предложить свою. Если группа или психолог считают данный вариант приемлемым, то участник получает дополнительную крупицу опыта того опыта, к которому его вариант больше подходит. Однако это правило, можно и не вводить.

Важным условием является умение ведущего вести дискуссию и видоизменять проблемные ситуации поля игры в соответствии с участниками и их проблемами.

**Описание комплекта настольной игры «Один неудачный день»**

1. Игровое поле (приложение 3).
2. Карта-подсказка для ведущего (приложение 1).
3. Карточки ценностей (в наборе присутствуют карточки со всеми материальными ценностями по М. Рокичу, однако в игре рекомендую использовать минимальный, актуальный для подростка данного возраста и игровых задач набор) - 10 наборов для групповой дискуссии, также 10 жетонов выбора (приложение 2).
4. Фишки эмоций в количестве 15 красных – положительные эмоции, 15 – синих отрицательные эмоции (деревянные кубики, могут быть бумажные квадратики двух цветов).
5. Крупицы опыта – очки выигрыша по 16 штук каждого цвета, цвет соответствует ведущей ценности.
6. Правила игры для игроков и ведущего (описаны в конспекте в соответствии с целями занятий).

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

**Перечень мероприятий представленных в комплексе**

**с использованием настольной игры «Один Неудачный День»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Форма работы** | **Категория участников** | **Направление реализуемых целей и задач** | **Оборудование и материалы** |
| 1 | Индивидуальное коррекционно-развивающее занятие | учащийся «группы риска» и его родитель (опекун) | Детско-родительские взаимоотношения, методы разрешения конфликтов | Набор игры, пластилин, бумага, фломастеры |
| 2 | Индивидуальное развивающее занятие на тему «Как узнать «Уверенность в себе»? | учащийся «группы риска» | Личностное совершенствование, формирование уверенного поведения, формирование позитивного мышления | Набор игры, пластилин, бумага, фломастеры |
| 3 | Групповое коррекционно-развивающее занятие «Принципы позитивного мышления» | Группа учащихся в количестве не более 10 человек | Взаимодействие в группе сверстников, понятие о позитивном мышлении и способах его применения | Набор игры, пластилин, бумага, фломастеры |

**Индивидуальное коррекционно-развивающее занятие с учащимся «группы риска» и его родителем (опекуном) с использованием настольной игры «Один Неудачный День»**

**Цели:**

- формирование у подростка и его значимого взрослого умения решать конфликты, договариваться и доверять друг другу;

- осознание того, что все межличностные проблемы решаемы, если выбрана совместная цель;

- возможность родителя «встать на место» подростка и понять важность проблем данного возраста;

**Оборудования и материалы:** стол, настольная игра с двойным набором карточек ценностей, пластилин, бумага, фломастеры, ножницы, лист с правилами занятия.

**Форма работы:** для участника и его родителя предоставляется одно поле, один персонаж, один вариант карточек ценностей, но два жетона выбора, которые каждый подкладывает под свою карточку-ценность. Ходы осуществляются по очереди. При этом важным обсуждаемым моментом будет являться цель, к которой движется один общий субъект.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. **Подготовительный этап**

Обсуждение целей и задач игры (для родителей важно сказать о временных затратах, однако в ходе игры о времени вопрос уже не стоит) с участниками.

**Создание героя.**

Создание на бумаге или из пластилина героя, который поможет пройти игру. Его необходимо не только создать внешне, но и обсудить набор его личностных качеств и умений. Данный момент является диагностическим в вопросе взаимодействия подростка и родителя. Использовать полученную информацию психолог должен сразу же, в ходе формирования правил, по которым будет строиться дискуссия. Таким образом, если психолог замечает, что, к примеру, родитель сразу же все решает за ребенка, не давая ему возможности высказать свое мнение, то следует ввести правило, что первым свое мнение о ситуации высказывает ребенок и т.д.

**Принятие правил**

Примерный перечень правил может быть следующим:

* Нельзя оскорблять друг друга или же совместно созданного персонажа;
* Нельзя продвигаться по игровому полю, если решение не устраивает подростка или родителя;
* Все обсуждения происходят «здесь и сейчас»;
* Несогласие с «мнением игры» стоит обсуждать, но изменять условия нельзя.

Правила необходимо записать и положить на стол рядом с игрой.

1. **Основной этап**

**Водная информация ведущего.**

Ведущий говорит о том, что в процессе прохождения игры участники будут спорить и что существует пять стратегий поведения при разрешении спора: уход, уступка, принуждение, компромисс, сотрудничество. В процессе игры ведущий просит наблюдать за тем, какие способы используются участниками.

**Постановка цели**

Участникам необходимо определится с выбором главной цели, к которой будет стремиться их герой и положить жетон выбора под цель. Если участники захотят договориться, то цель будет одна, если не захотят, то у каждого будет своя цель. Во втором случае участникам придется конкурировать.

**Дальше игра идет по правилам ВАРИАНТА №1.**

1. Игрок выбирает цель, к которой будет идти герой и подкладывает жетон выбора под соответствующую карточку ценности. Ему необходимо запомнить где жетон, ведь в дальнейшем подсмотреть будет нельзя.
2. Герой игры должен следовать по стрелкам в соответствии с его выбором и условиями поля.
3. На каждой метке с выбором ситуации заранее ведущим расставляются фишки положительных и отрицательных эмоций, которые несет этот выбор (синие и красные кубики)
4. Встав на каждую метку с выбором ситуации, участник берет себе фишку эмоций, если количество синих фишек набирается более пяти штук, то последующие выборы он уже не может делать обоснованно, так как «очень устал», «эмоционально истощен». Следующий выбор за него случайным образом делает ведущий и, сделав это, убирает одну фишку синего цвета.
5. Приняв решение игрок получает результат в виде кристаллов опыта того или иного цвета в соответствии с картой-подсказкой ведущего. Кристаллы складываются на ценности.
6. Варианты выигрыша: дойти до конца поля и собрать пять кристаллов опыта именно той ценности, которая была определена в начале игры.
7. Дополнительный шанс получить кристалл опыта нужного игроку цвета кроется в возможности придумать подходящий ответ для ситуации и убедить сопутствующих игроков принять его.

**3.Подведение итогов. Рефлексия.**

Несмотря на результат игры, подведение итогов необходимо провести по принципам работы службы медиации:

1. Участники высказываются по очереди, не перебивая друг друга
2. В начале проговариваются эмоции, возникающие по ходу игры
3. Каждый должен назвать проблемы, встающие на пути достижения цели героем и представившиеся ему возможности.
4. Каждый должен назвать действия, которые ему было необходимо делать или не делать, чтобы привести своего героя к цели (оценка собственных действий)
5. Ответ на вопрос. Что нового удалось узнать о своем партнере по игре, его способах, мыслях, стратегиях (высказывание мнения, а не оценка или осуждение)
6. Ответ на вопрос. Как опыт данной игры может быть полезен участникам в их жизни
7. Участникам необходимо поблагодарить друг друга за предоставленный опыт.

**Написание письма**

Участникам необходимо написать друг другу письма, в которых отразить главную мысль, совет, пожелание, просьбу или благодарность, запечатать в конверт и отметить на нем дату, когда это письмо можно вскрыть.

**Индивидуальное развивающее занятие с подростком**

**с использованием настольной игры «Один Неудачный День»**

**на тему «Как узнать «Уверенность в себе»?**

**Цели:**

- формирование у подростка мотивации к саморазвитию и самосовершенствованию;

- осознание того факта, что каждый поступок позволяет тебе создать свой собственный образ Я;

- формирование уверенного поведения.

**Оборудования и материалы:** стол, настольная игра, пластилин, бумага, фломастеры, ножницы, лист с правилами занятия.

**Форма работы:** ходы осуществляет подросток, психолог является консультантом.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. **Подготовительный этап**

Обсуждение целей и задач игры с участником.

**Создание образа Я, человека «Уверенного в себе»**

Создание на бумаге или из пластилина себя в будущем (временной промежуток определяется совместно с участником в зависимости от того сколько времени он себе отпускает для преобразования), когда необходимые знания и умения уже освоены. Его необходимо не только создать внешне, но и обсудить набор его личностных качеств и умений. Данный момент является диагностическим в вопросе личностной рефлексии.

На данном этапе ведущий дает много информации по вопросам уверенного поведения, чтобы помочь с выполнением задачи создания героя.

**Принятие правил,** если это необходимо для участника**.** Правила необходимо записать и положить на стол рядом с игрой.

1. **Основной этап. Постановка цели.**

**Работа с карточками методики «Ценностные ориентации М. Рокича».**

Причем сначала необходимо проранжировать их для себя настоящего, затем для себя уверенного, в будущем. Важно обсуждение изменений двух позиций.

Участнику необходимо определится с выбором главной цели, к которой будет стремиться их герой и положить жетон выбора под цель.

**Дальше игра идет по правилам ВАРИАНТА №2.**

Изменения внесенные в вариант №1: пункт 5, кристаллы, которые получит игрок лежат на выборах заранее.

**3.Подведение итогов. Рефлексия.**

Вместе с учащимся необходимо составить карту личности. С использованием методик картография или методов составления ментальной карты. На карте участник самостоятельно намечает точки и направления своего совершенствования, прогнозирует возможные проблемы и способы их разрешения.

**Групповое развивающее занятие с подростками «группы риска»**

**с использованием настольной игры «Один Неудачный День»**

**на тему «Методы позитивного мышления»**

**Цели:**

- знакомство с понятиями «позитивное мышление», «принципы позитивного мышления» и возможностями их использования в жизни подростка;

- формирование у подростков мотивации к саморазвитию и самосовершенствованию;

- осознание того факта, что каждый поступок позволяет тебе создать свой собственный образ Я;

- формирование уверенного поведения, основанного на принципах позитивного мышления.

**Оборудования и материалы:** стол, настольная игра с набором карточек целей по количеству команд, пластилин, бумага, фломастеры, ножницы, лист с правилами занятия.

**Форма работы:** ходы осуществляют подростки в группах, психолог является консультантом.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. **Подготовительный этап**

Обсуждение целей и задач игры с участниками, разделение их на группы

**Создание героя. Реклама образа.**

Создание на бумаге или из пластилина героя, который поможет пройти игру. Его необходимо не только создать внешне, но и обсудить набор его личностных качеств и умений. Данный момент является диагностическим в вопросе взаимодействия подростков. Создав образ, участники должны его ярко представить - прорекламировать

**Принятие правил**

Примерный перечень правил может быть следующим:

* Нельзя оскорблять друг друга или же совместно созданного персонажа;
* Нельзя продвигаться по игровому полю, если решение не устраивает кого-то из команды;
* Все обсуждения происходят «здесь и сейчас»;
* Несогласие с «мнением игры» стоит обсуждать, но изменять условия нельзя.

Правила необходимо записать и положить на стол рядом с игрой.

1. **Основной этап**

**Водная информация ведущего «Принципы позитивного мышления»**

Ведущий говорит о том, что в процессе прохождения игры участники должны ориентироваться на принципы позитивного мышления, рассказывает о них, записывает необходимую информацию на доске, высоко ценится решение не упомянутое в игровом поле, но только если оно принято всеми командами. Здесь важна аргументация отказа от принятия творческого решения. Если ее нет, то выбор приветствуется как принятый.

**Постановка цели**

Выбор цели происходит случайным образом, в зависимости от того какую карточку вытянут учащиеся команды

**Дальше игра идет по правилам ВАРИАНТА №3.**

Изменения, внесенные в вариант №1 – кристаллы опыта и фишки эмоционального состояния разыгрываются вслепую, с целью разбудить мыслительную деятельность подростков в данном вопросе.

**3.Подведение итогов. Рефлексия.**

Участники сидят в кругу и вспоминают ситуации из жизни, когда их очень выручало позитивное мышление. Каждый говорит о том, кого он считает неудачником и подростки придумывают совместно советы для Неудачников.

**ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Включение в развивающие занятия настольной игры «Один неудачный день» позволит не только внести мотивирующий соревновательный момент и разнообразить уроки, но и позволит посмотреть на проблему принятия здорового образа жизни с точки зрения психологической науки, задуматься о личностных причинах пристрастия к пагубным привычкам и способам поведения в сложных ситуациях, которые к ним ведут.

При реализации поставленных задач педагог, психолог или заинтересованный родитель может получить рабочий инструмент, который направит замкнутых подростков на высказывание собственного мнения, а активных научит использовать дискуссию в рамках игровых правил и правил личностных взаимоотношений.

Также подобная форма индивидуальной психокоррекционной работы будет подспорьем в случаях, когда запрос на работу с подростком «группы риска» направлен не от него. Ведь переводя цель общения с личности и проблем ребенка на игру мы позволяем ребенку чувствовать себя в безопасности, а необходимую психологу информацию из беседы всегда можно выявить.

Опыт опробирования игры на учащихся 7 класса и их родителях показывает огромный интерес подростков и взрослых к подобной форме работы, однако диагностические данные результатов использования пока еще не получены.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. СПб., 2005.
2. Дружинин В.Ф. Психологическое образование – основа гуманитарного образования в ХХI веке // Развивающаяся психология – основа гуманитарного образования. М., 2011.
3. Кризисная психология. Справочник практического психолога». Сост.С.Л.Соловьёва – М.: АСТ; СПб.: Сова,2008.

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

**Приложение 1.**

**Карта-подсказка для ведущего**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Номер ситуации** | **Варианты решения ситуации** | **Результаты с пояснениями** |
| 1 | Послушаться маму и надеть классическую школьную одежду | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 синий опыт – слушаешься родителей;  +1 корич. опыт – ведь тебе важно, чтобы педагоги на тебя не отвлекались |
| Поддаться весеннему настроению и надеть что-то яркое, необычное | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 оранж. опыт – удовольствие от своего вида;  +1 фиол. опыт – таким тебя точно заметят и заинтересуются. |
| 2 | Пусть опоздаешь, но переоденешься | Эмоции: отриц.- синяя фишка |
| Идешь как есть, главное не опоздать | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 желтый опыт – надо даже таким учиться чувствовать себя уверенно, (выпрямил спину);  +1 красн. опыт – наконец-то узнаешь для кого важен внешний вид, а кто смотрит глубже |
| 3 | Расстраиваешься и уходишь из школы вообще | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 корич. опыт –не нужно мешать остальным учиться;  +1 красн. опыт – будешь учить все дома самостоятельно, раз такой неумеха |
| Сбиваешься, забываешь стих, а того, кто смеялся обзываешь | Эмоции: полож.- красная фишка (ты выплеснул свою обиду и стало легче)  +1 оранж. опыт – удовольствие от наказания обидчика; |
| 4 | Срочно позвонить родителям, чтобы они принесли дневник | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 корич. опыт –не нужно мешать остальным учиться и злить учителя; |
| Смириться и собственноручно принести докладную директору | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 красн. опыт – это заслуженное наказание и оно научит тебя общаться с разными людьми – директором –нужно извлекать пользу!  +1 желтый опыт – страшно? Страхи нужно преодолевать! |
| 5 | Вызвать полицию вместе с учителем | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 синий опыт – родители долго откладывали деньги чтобы купить его (долг уважения); |
| Быстрее домой, плакать в подушку! | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 корич. опыт – наверно кому-то этот старенький телефон действительно был необходим |
| 6 | Назвать имена, хотя некоторые твои друзья | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 красн. опыт – важно проверять друзей, чтобы знать кому доверять  +1 синий опыт – главное найти виновных и вернуть потраченные родителями деньги |
| Никого не называть | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 желт. опыт – нельзя быть «стукачем»  +1 корич. опыт – для кого-то обвинения могут быть травмирующими  +1 фиол. опыт – главное не обидеть друзей |
| 7 | Уйти громко хлопнув дверью | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 оранж опыт- так им и надо! Пусть поищут меня! И понервничают!  +1 фиол. опыт – для взаимопонимания есть друзья |
| Поплакать в одиночестве | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 оранж опыт - слезы действительно помогают справиться с негативом;  +1 желтый опыт – я сам во всем виноват и надо с этим что-то делать |
| 8 | Разочароваться в друзьях и уйти обратно домой | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 синий опыт – главное чтобы понимании родители, а друзья до первого случая  +1 красн. опыт – друг познается в беде, к сожалению |
| Нет варианта |  |
| 9 | Познакомиться и пожаловаться на жизнь | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 фиол. опыт – новый знакомый в перспективе - новый друг; |
| Новый знакомый настроен так, что вариантов больше нет |  |
| 10 | Предлагаешь не ждать и идти сейчас | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 оранж. опыт – организм был в стрессе и заслужил удовольствие от отдыха  +1 фиол. опыт – надо укрепить знакомство пока есть возможность |
| Обещаешь подумать над предложением | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 желт. опыт – нет поспешным решениям, надо все обдумать |
| 11 | Отказываешься от угощения, говоря, что у тебя ужасно болит голова | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 корич. опыт – придумываете причину чтобы не обижать людей  +1 синий опыт – понимаете что родители не одобрят такой отдых и не хотите их расстраивать |
| Не можешь отказаться от такого радушного приема, может хоть настроение поднимут? | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 фиол. опыт – надо укрепить знакомство пока есть возможность  +1 оранж. опыт – нужно брать от жизни максимум, тем более за чужой счет |
| 12 | С удовольствием принимаешь их заботу | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 фиол. опыт – надо укрепить знакомство показав доверие |
| Варианта нет |  |
| 13 | Ответить на звонок | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 синий опыт – нельзя заставлять родителей волноваться  +1 желт. опыт – со страхами надо бороться! |
| Не ответить на звонок | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 оранж. опыт – нужно как можно дольше задержать хорошее настроение |
| 14 | Пытаешься успокоиться погуляв по городу | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 оранж. опыт – нужно как можно дольше задержать хорошее настроение |
| Плачешь в подушку | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 корич. опыт – главное никому не мешать |
| 15 | Отвечаешь на звонок и родители забирают тебя | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 синий опыт – семья всегда поддержит  +1 красн. опыт – здоровье нужно беречь – жизненная мудрость |
| Решаешь действовать самостоятельно, но теряешь сознание. Домой тебя привозят на скорой помощи. | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 желт опыт – нужно развивать в себе самостоятельность и умение решать проблемы |
| 16 | Сделать запись в свой дневник | Эмоции: полож.- красная фишка  +1 желт. опыт – ведение дневника помогает саморазвитию |
| Не делать запись | Эмоции: отриц.- синяя фишка  +1 оранж.опыт – время можно провести и интересней |

**Приложение 2.**

**Набор карточек-ценностей с разноцветными кристаллами опыта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ДЕНЬГИ**  **(материально обеспеченная жизнь)** | **СЕМЬЯ**  **(счастливая семейная жизнь, духовная и физическая близость с любимым человеком)** | **ПОЗНАНИЕ**  **(интеллектуальное развитие, расширение своего кругозора, жизненная мудрость)** |
| **РАБОТА**  **(интересная ,творческая, продуктивная деятельность, максимально полное использование своих сил и способностей)** | **СЧАСТЬЕ ДРУГИХ (благосостояние, развитие и совершенствование других людей, народа, человечества в целом)** | **САМОРАЗВИТИЕ**  **(работа над собой, постоянное физическое и духовное совершенствование, достижение внутренней гармонии)** |
| **КАРЬЕРА**  **(общественное признание, уважение окружающих)** | **ДРУЗЬЯ**  **(наличие хороших и верных друзей)** | **УДОВОЛЬСТВИЯ**  **(полнота и эмоциональная насыщенность жизни)** |

**Приложение 4.**

**Игровое поле**