

Глава 1

Игровые «оболочки» в работе с детьми и подростками

Игровые «оболочки» — самый простой, привычный вид психологической игры, можно сказать, классика этого жанра. Они понятны детям, так как во многом воспроизводят ситуацию настольной игры — путешествия с кубиками и фишками (тот же принцип движения к цели с испытаниями по дороге) или новогоднего спектакля в детском саду с похищением злыми героями елки, Снегурочки, новогодних часов и т. д. Их сюжет прост, логичен и не предполагает свободных выборов участников. Наполнением игры служат различные психологические и педагогические задания познавательного, социально-психологического, творческого характера. Собственно, в них главное — назначенные игры, а сюжет служит своеобразной «приправой» или огранкой обучающего, развивающего процесса.

Такие игры в принципе допускают остановку по ходу, анализ и разбор возникшей ситуации из позиции «вне игры»; легко могут быть придуманы приемы, вводящие в действие самого ведущего. Но все эти удобства в плане управления игрой легко превращаются в ее недостатки. Погружение в такую игру, как правило, не бывает очень глубоким, а, следовательно, происходящее в ней не всегда становится для человека личным, прожитым опытом. «Игра-оболочка» балансирует на грани тренинга и игры как самостоятельной деятельности. Конечно, в большей степени это относится к подросткам. Мы привыкли, что малышам все равно во что играть — лишь бы играть, что они легко погружаются в любую предложенную им ситуацию. Наш опыт показывает, что времена меняются. Игровые формы сейчас эксплуатируются настолько широко (можно прийти в магазин с ребенком и попасть на представление с клоунами, устроенное владельцами магазина в рекламных целях), что дети становятся все более критичными и избирательными в своих реакциях. Нам уже приходилось сталкиваться с трудностями в мотивации на участие в игре учеников начальной школы, второго класса.

В данную главу включены игры для разных школьных возрастов. Несколько слов о каждой из них.

«Ням-Ням» — игра для самых маленьких. Она может проводиться как в подготовительной группе детского сада, так и в начале первого класса. Эту игру отличает от многих других не только ориентация на самых маленьких учеников, но и ее целевая направленность. По своей сути она имеет диагностическое значение и, с нашей точки зрения, способна заменить психологу диагностическое обследование на готовность к школе, по крайней мере существенно дополнить данные, полученные путем тестирования и беседы с ребенком. При этом она обладает хорошим развивающим потенциалом, хорошо зарекомендовала себя как часть работы по социально-психологической адаптации детей в школе.

«Заколдованное сердце» — сюжетная игра для учащихся начальной школы, также имеющая диагностическую направленность. Предметом игровой диагностики выступают отношения детей между собой и с педагогом. Эта игра была первоначально разработана для проведения диагностико-развивающей работы в детском коллективе, пережившем резкую смену педагога в середине учебного года. Также она имеет выраженный формирующий эффект: отношения педагога и детей заметно «теплеют» после перенесенных испытаний. Особенностью этой игры является то, что педагог в ней выступает главным действующим лицом: именно к нему, заколдованному злой колдуньей, стремятся дети, проходя через различные испытания. В этой игре много методических находок.

«Калейдоскоп» — игра для учащихся 3–4 классов. Она ориентирована на отношения детей между собой, позволяет эти отношения прояснить и, что важнее всего, дает детям опыт позитивного взаимодействия в парах, тройках и мини-группах. Благодаря метафоре (калейдоскоп — узор отношений), лежащей в основе игрового сюжета, дети могут увидеть, почувствовать происходящие в классе групповые процессы на уровне образа, переживания. Идея узора как гармонии, возможность эту гармонию не только увидеть собственными глазами, но и самому создать, пронизывают всю игру и придают ей особое очарование.

«Впереди у нас — пятый класс» — игра, которая является важным этапом реализации программы психолого-педагогического сопровождения детей при переходе из начальной в среднюю школу. Испытания этой игры позволяют участникам присваивать качества (личности, межличностных отношений), имеющие значение для успешного

обучения в средней школе. Игра позволяет детям прояснить для самих себя и проговорить с окружающими страхи и ожидания, связанные со средней школой. Она интересна именно как часть целостной работы, но при этом может использоваться сама по себе, как «просто игра» для выпускников начальной школы. Она состоит из двух этапов, которые целесообразно проводить один за другим в разные дни. Очень важно, чтобы за внешней простотой сценария и упражнений ведущий не потерял собственно психологическое содержание работы (о том, что такая опасность существует, мы уже говорили во введении).

«Паровозик» — игра для пятиклассников. Нами она также используется не сама по себе, а в контексте системы адаптационной работы. Это классическая игра-путешествие с рядом тематических станций. Во время остановок на этих станциях есть возможность проявить свои способности в ситуации групповой творческой деятельности, построить отношения с одноклассниками и ... вернуться в начальную школу. При всей своей внешней легкости, можно даже сказать — изящности, это глубокая игра, хороший профессиональный инструмент развивающей работы с младшими подростками.

«Репортер-1» — очень яркая, необычная по своему сюжетному оформлению игра, замечательно зарекомендовавшая себя в работе с учащимися шестых классов. Шестиклассники становятся журналистами, участниками серьезного международного форума. Во время мастер-классов они демонстрируют и отрабатывают качества настоящего журналиста. Эта игра почти целиком про другого человека. За ним надо наблюдать, о нем нужно думать и писать очерк. И при этом знать, что и сам являешься предметом чьего-то пристального внимания... Кроме того, в игре открываются возможности для сплочения коллектива, развития сотрудничества. У игры есть конкретный итог — газета — и замечательный психологический эффект: дети начинают проявлять интерес к работе журналиста, процессу интервью и записи видеосюжетов, созданию газет и т. д.

«Виртуальный мир» — это наш ответ на новые интересы и увлечения подростков. Вместо волшебной сказки — виртуальная реальность компьютерного «квеста». Игра про отношения и личные достижения, игровыми метафорами которых выступают игровые «жизни» и очки. Игра получилась довольно сложной в исполнении, но эффективной с точки зрения результата. В сюжет введены элементы ценностного выбора и случайности (например, компьютерный вирус), что в значительной степени драматизирует игровой процесс и делает обсуждение игры эмоциональным и содержательным.

«**Мир хаоса**» — самая изысканная, самая сложная из придуманных нами игровых «оболочек». Она рассчитана на учащихся 9–10 классов и сама по себе является захватывающим игровым процессом. Музыка, свечи, костюмы, талисман и сюжет в стиле «фэнтэзи» — все это определяет мощный мотивационный эффект «Мира хаоса». В данной книге она приводится сама по себе, без конкретного содержательного наполнения. В нашей практике она использовалась как сюжетная канва и психолого-математической игры, и «игры-драмы» «Мальчики — девочки».

Психологам, не имеющим опыта проведения «больших» психологических игр, мы рекомендуем начинать именно с игровых «оболочек», как жанра наиболее понятного и безопасного для участников.

«Ням-Ням и его друзья»

Время игры — 1 час 40 минут.

Место проведения: класс или актовый зал, освобожденные от мебели.

Возможности игры

В основе предлагаемого ниже методического приема — идея диагностики дошкольной зрелости как основного условия успешного обучения ребенка в начальной школе. Есть проблема, по поводу которой давно и долго ведется полемика: что именно диагностировать на этапе поступления ребенка в школу и как это делать? Мы предлагаем вариант ответа на этот вопрос, в наибольшей степени отвечающий научной и общегуманитарной ориентации авторов.

- Дошкольный период детства — чрезвычайно важный этап развития человека, обладающий самостоятельной ценностью вне зависимости от предстоящего ребенку школьного обучения.
- На этапе приема ребенка в школу (равно как и на первых порах обучения) целесообразно диагностировать уровень психологической зрелости ребенка, но не школьной, а дошкольной, так как именно зрелый дошкольник готов к успешному обучению в начальной школе (и с точки зрения социальной адаптации, и с точки зрения успешности усвоения знаний и навыков).
- Диагностика дошкольной зрелости должна осуществляться в контексте деятельности, в наибольшей степени отвечающей особенностям и возможностям дошкольного периода развития — игре.

Что же такое в нашем представлении зрелый дошкольник? «Дошкольную зрелость» мы определили как целостное психическое состояние ребенка дошкольного возраста, характеризующееся высокой степенью развития тех качеств и процессов, которые переживают свой расцвет именно в дошкольный период детства и для которых этот период является сенситивным. Среди них принципиально важными являются:

- сформированные приемы игровой деятельности;
- развитые социальные эмоции и высокий (для данного периода) уровень нравственного развития;
- развитое воображение;
- высокий уровень наглядно-образного мышления, памяти, речи;
- высокая самооценка.

Игра используется на этапе приема детей в школу либо в начальный период обучения для диагностики дошкольной зрелости ребенка. Результаты игры могут служить для планирования дальнейшей развивающей и коррекционной работы.

Важные диагностико-коррекционные аспекты предлагаемой игры состоят в следующем:

- игра имеет измерительно-испытательную направленность, за счет которой достигается количественная (и качественная) оценка дошкольной зрелости;
- выводы о том, насколько сформированы те или иные параметры зрелости дошкольника, делаются на основании не одной какой-либо процедуры, а на основании проявлений ребенка в течение всей игры, в которую вплетены разного рода игровые ситуации;
- в игре заложены все параметры дошкольной зрелости, и, участвуя в ней, ребенок может продемонстрировать, насколько они сформированы;
- задания и вся игра в целом формулируются на языке детей;
- наблюдение за деятельностью детей ведется двумя путями: с помощью карты наблюдения и с помощью продуктов деятельности детей (рисунки, поделки и проч.);
- для легкости и простоты подсчета каждый ребенок по выполнению заданий получает цветные «осколочки», символизирующие для ведущего качество прохождения испытания ребенком, а для самого ребенка — кусочки мороженого (критерии выдачи смотрите ниже);

в конце игры, после индивидуального подсчета, «осколочки» складываются в общее мороженое — наклеиваются на ватман;

- в игре обязательно должны выполняться все этические нормы и принципы, которые действуют при любом диагностическом исследовании.

Содержание игры и игровая цель

Предлагаемая нами игра — про доброго Ням-Няма, который является волшебником, оберегающим все детские сладости. Злой волшебник Бузяка украл у мороженого, которое охранял Ням-Ням, цвет, вкус, запах... Детям в игре предлагаются разные испытания, пройдя которые они спасают мороженое. В испытания заложены задания, позволяющие определить уровень дошкольной зрелости детей. Игру проводит ведущий, а наблюдатели, не вмешиваясь в игру, заполняют карту наблюдения и помогают ведущему в случае необходимости.

Материалы и требования к организации игры

Несменяемые материалы, то есть материалы, используемые от игры к игре:

- карта на шнурке;
- мягкая игрушка Дуля;
- письмо от волшебника Ням-Няма;
- игрушечная маленькая машинка и емкость с краской, куда макается машинка;
- картинки-путаницы;
- картинки на веревочках;
- веревка;
- «заплатки» Равена;
- картинки (дубликат);
- ручки на веревочках для детей.

Материалы индивидуальные, то есть материалы, новые для каждого ребенка:

- конверты;
- разноцветные «осколочки» (сложенные в сумочку с кармашками для разных цветов или в пластмассовые стаканчики);
- полоска ватмана шириной не более 15 сантиметров;
- индивидуальные тропинки;

- гусеница с предложениями-небылицами;
- полоски с нарисованными кружочками;
- листок с лестницей и цветными квадратиками;
- лист ватмана с нарисованным контуром мороженого;
- сладости.

Требования

- Многие задания дети выполняют на полу, поэтому нужно заранее расстелить ковер.
- У каждого ребенка должна быть ручка на веревочке, чтобы он ее не потерял в течение игры. Если ведущий в целях наблюдения хочет проверить внимательность детей, он может проследить, кто из детей не потеряет свою ручку до конца игры. Дать им инструкцию взять свои ручки и не терять.
- Цветные «осколочки», которые выдаются детям, могут быть любой конфигурации, она ничего не определяет (только для «Опушки путаниц» рекомендуется сделать «осколочки» разной формы). Они выдаются в зависимости от выполнения заданий (см. *Критерии выдачи цветных «осколочков»*). На каждое задание придумывается разный цвет, чтобы потом, когда ребенок придет к концу игры и посчитает «осколочки», можно было без таблицы наблюдения определить, как он выполнил задания (посмотрев, за что было дано данное количество «осколочков»).
- Наблюдение за выполнением заданий детьми в игре выполняется двумя способами: включенным и отсроченным. Включенное наблюдение ведется наблюдателями, непосредственно в игре не участвующими, по карте наблюдения, отсроченное наблюдение — с помощью подсчета «осколочков», полученных детьми.
- Сюжет игры может варьироваться, главное, чтобы суть отслеживаемых явлений оставалась прежней. Оформление помещения также может выполняться в зависимости от условий и фантазии психологов.

Участники

Ведущие: один человек ведет саму игру, один или двое заполняют карты наблюдений (желательно, чтобы это были педагоги класса — им полезно посмотреть на детей в другой ситуации). Возраст детей, принимающих участие в игре: 6–7 лет (дошкольный возраст).

Сценарий игры

Ведущий. Здравствуйте, (будущие) первоклассники! Представляете, к нам в детский сад (школу) пришло сегодня письмо. От кого бы вы думали? От доброго волшебника Ням-Няма — он большой друг всех детей, охраняет все детские сладости. Какие сладости вы знаете?

Дети перечисляют сладости. Здесь определяется общая осведомленность, умение строить фразы, предложения. Это упражнение помогает ввести детей в понятную для них сферу интересов и вкусов.

Ведущий. И представляете, этот добрый волшебник Ням-Ням просит у нас помощи: случилось несчастье с мороженым. Злой маг и волшебник Бузяка обесцветил его, мороженое потеряло вкус, цвет, запах — осталась одна бесцветная картинка. А ведь вы помните, каким бывает мороженое. Кто из вас назовет, каким оно бывает?

Дети отвечают на вопросы. Называемые ими признаки делятся по уровню сложности. Здесь можно выделить количественные и качественные показатели, называют ли дети слова какой-либо одной категории или используют различные «определения»:

- цвет;
- форма;
- величина;
- тактильные ощущения;
- материал;
- эмоциональная оценка;
- эстетическая оценка.

Ведущий. Вот такого замечательного мороженого больше не будет... если, конечно, мы с вами не поможем доброму волшебнику — он надеется на нас. Поможем?

Мы с вами отправимся в путешествие, полное опасностей, препятствий и приключений. Дорога поведет нас через заколдованный лес мага Бузяки. Чтобы не сбиться с пути, нашим друзьям удалось раздобыть карту таинственного леса. С ее помощью мы будем узнавать, где мы находимся и что надо делать, чтобы отвоевать кусочки обесцвеченного мороженого. Вот эта карта.

Карта представляет собой рисунок всех этапов пути в красочном исполнении (лист А4) и висит на веревочке на груди у ведущего (для простоты обращения с ней и для высвобождения внимания ведущего и привлечения внимания детей).

Ведущий. Еще вместе с картой и письмом к нам прибыло какое-то существо: я не знаю, кто он такой.

Появляется новый герой: мягкая игрушка, которая сидит у ведущего на плече, — Дуля. Игрушка помогает обезличивать некоторые задания. Например, выдача «осколочков» мороженого будет из рук Дули выглядеть совсем иначе, нежели из рук ведущего.

Дуля. Меня зовут Дуля, я знаю много всяких тайн и тоже буду путешествовать с вами по заколдованному лесу. А для начала, прежде чем отправиться в путь, вы должны будете решить, какие испытания вы готовы проходить: трудные или легкие. Вот здесь лежат конверты, куда вы будете собирать «осколочки» мороженого. Берите по конверту и на нем напишите букву «Т» — если вы выбираете трудные задания, «С» — средней трудности, «Л» — легкие.

Выбор буквы соотносится с уровнем притязаний детей. Детям сообщается, что есть трудные задания, задания средней степени трудности и легкие. Индивидуальный выбор ребенка фиксируется на конверте для большей наглядности и своеобразной «материализации» этого выбора. В итоге каждый ребенок получает конверт с написанной на нем буквой, которую он выбрал. Также на конверте ребенок сам пишет свое имя, если умеет. В дальнейшем в конверт ребенок складывает «осколочки» мороженого: цветные фигурные бумажки, получаемые за выполнение различных заданий. Если ребенок плохо выполняет задание, он не получает «осколочки», но другие ребята могут ему помочь.

Ведущий. Ну а теперь отправляемся в дорогу! Судя по карте, мы вступаем на Большую тропу. Она перед вами. (Перед детьми лежит длинная широкая полоска бумаги, на которой нарисована дорога.) Каждый из вас по очереди будет брать вот эту машину и, макая ее в краску, прокладывать нам путь. Это нужно сделать очень точно, не выходя за края дорожки.

В начале дороги стоит игрушечная машинка. Колея дороги на ватмане рисуется чуть шире, чем расстояние между колесами машин, чтобы ребенок, «ведя» машину прикладывал некоторые усилия координации, стараясь не выехать в «кювет».

Ведущий. Дуля, а неужели нельзя сначала попробовать? Ведь если мы ошибемся, то заблудимся без дороги. Давайте мы сначала на маленьких листочках попробуем.

Перед «большим» испытанием, которое даст нам информацию о крупной моторике ребенка, каждому предлагается индивидуальный листок с тренировочной дорожкой (см. Приложение 1, «Тренировочная

дорожка»). Это упражнение необходимо для получения информации о мелкой моторике руки ребенка. В начале «своей» дорожки дети пишут первую букву своего имени или имя целиком. И уже после этого приступают к «Большой тропе». По очереди каждый ребенок берет в руку машинку, макает ее в разведенную гуашевую краску и «едет» по нарисованной дороге, стараясь не съехать за ее край. Доехав до помеченной ведущим точки (заранее тропа разбивается какими-нибудь кустиками на равные отрезки пути), он передает другому ребенку машинку. И так до тех пор, пока каждый не проедет свой отрезок пути. В это время один из наблюдателей фиксирует последовательность, в которой дети проходят «Большую тропу». Анализ (по детским дорожкам) заносится в общую карту наблюдения после проведения игры.

Здесь дети получают первые «осколочки» мороженого — голубые треугольники (критерии получения всех «осколочков» описаны ниже), которые складывают к себе в конверт.

Дуля. Хорошо. Справились. Каждый получил по голубому «осколочку». Цвет, конечно, бледноватый. Но чем дальше мы пойдем, тем ярче будет становиться наше мороженое.

А вот мы добрались и до «Опушки путаниц». Тут живет забавная гусеница. Мы должны исправить небылицы, которые на ней написаны, и посмотреть на рисунки: все ли там правильно.

На полу лежит «гусеница», которая представляет собой бумажную гармошку, где на каждой бумажке написана нелепица (см. Приложение 1, «Нелепицы»). Количество нелепиц равно количеству детей. Как только ребенок разгадывает нелепицу, его бумажка отрывается. Разгаданная ситуация отдается ребенку в конвертик (как символ личного завоевания-победы). Дальше дети переходят к нелепицам-картинкам. Каждый ребенок получает одну картинку, на которой он должен найти ошибку — «Чего на свете не бывает?» (см. Приложение 1, «Лесенка»).

Задания направлены на выявление речевого развития, слухового и зрительного внимания и памяти. Информация об этом фиксируется наблюдателями по расписанным критериям. А ведущий выдает детям «осколочки» желтого цвета — кружки и квадратики (критерии выдачи — ниже).

Дуля. Ага, видите, что-то не все справляются с испытаниями сами: кому-то приходится помогать. Посмотрите на свои конверты. Тот, кто сейчас решит, что он будет помогать друзьям (тем, кому потребуется помощь), тот исправляет букву на конверте: «Т» на «О» (теперь будете получать

очень трудные задания); «С» на «Т» (будете получать задания не средней трудности, а трудные); «Л» на «С» (не легкие, а посложнее). Вот так будет честно.

Отслеживая, что выбирают и как ведут себя дети в данной ситуации, мы получаем информацию о социальных мотивах и нравственном развитии ребенка, о его желании и способности к кооперации и сопереживанию.

Ведущий исправляет ярким фломастером буквы на индивидуальных конвертах. На самом деле задания сложнее не становятся, они даже не дифференцированные. Просто потом можно факт этого выбора использовать, если у кого-то что-то не получается — в виде помощи и поддержки другого ребенка (но всякие изменения, например, помощь, фиксируются наблюдателями).

Дуля. А теперь пора отправляться дальше по карте, которая говорит, что нам предстоит сейчас двигаться по «Норе-змеяке».

По некоторой линии расставлены кегли или маленькие стулья. Задача детей — прыгать между ними, не сбив препятствий.

Дуля. И двигаться надо на двух ногах, прыжками. Попрыгали!

Задание на координацию и двигательное развитие, на владение своим телом. Выполнение фиксируется наблюдателями. По окончании они получают фиолетовые квадратики (критерии выдачи — приведены ниже).

Ведущий. Теперь, судя по карте, мы прибыли в место, которое называется «Паутинный крест». Чтобы не запутаться, нужно взяться за веревочки, вытянуть одну и очень хорошо запомнить то, что нарисовано на привязанных к ней картинках.

Картинки на веревочках (см. *описание материалов*) раскладываются в Паутину, и каждый ребенок выбирает себе одну веревочку.

Дуля. Обязательно запомните, в каком порядке расположены картинки. Иначе в конце пути вы не сможете выйти из этого заколдованного леса.

Это упражнение направлено на исследование памяти ребенка. Дети запоминают последовательность из пяти картинок (пример последовательности картинок — см. *Приложение 1, Комплектование «заплаток» Равена*), а затем выстраивают эту последовательность в «Болоте» (13-й этап). Содержание картинок не имеет значения. Главное — чтобы они были просты и понятны детям.

Ведущий. Ну как? Запомнили? А теперь будьте честными: кто хорошо запомнил?

Раздаются розовые «осколочки». Здесь оценивается самооценка ребенка, его критичность: «осколочки» получает тот (критерии выдачи — ниже), кто говорит, что хорошо запомнил последовательность картинок.

Ведущий. Час от часу не легче: мы — перед «Круглой пустотой», которая поможет нам добраться до «Долины молчания». Когда вы там окажетесь, должны будете затаиться и замолчать. А попасть туда мы сможем так: один большой прыжок через «пустоту» (*обозначается веревочкой*) и пять «лилипутиков».

Это задание на координацию. С помощью веревки на полу делается круг — «Круглая пустота». Задача детей — ее перепрыгнуть и сделать «лилипутики» (приставлять пятку к носку, пятку — к носку). Здесь ребята за выполнение задания получают синие «осколочки» (критерии выдачи — ниже). Наблюдатели фиксируют выполнение.

Ведущий. (*Этот текст произносится шепотом.*) А в «Долине молчания» нужно притаиться, закрыть глаза и не подглядывать. Местные духи должны к нам привыкнуть, чтобы пропустить дальше... Тому, кто не шумел, духи оставили белые «осколочки».

Задание помогает выявить степень самоконтроля ребенка. Дети закрывают глаза (что в этом возрасте для многих представляется трудным), и ведущий рядом с детьми, которые «хорошо» сидели, кладет белые «осколочки» (критерии выдачи — ниже). Поведенческие реакции фиксируются наблюдателями.

Ведущий. Нас пропустили дальше! Ура!

Дуля. Да, но еще есть цветные «осколочки», которые нужно получить — без них мороженое не оживет. Кстати, мы сейчас и находимся на «Холме оживления». Нам нужно оживить кружочки. К ним вы можете пририсовывать что хотите так, чтобы получилась какая-нибудь картинка или предмет (из этого кружочка). Но каждый из них должен быть не похож на предыдущий... Итак, сколько каждый оживил кружочков? Получите цветные «осколочки».

Задание направлено на исследование воображения. Холм представляет собой сложенные в гармошку листочки бумаги — на каждого ребенка по одной «гармошке». На каждой полоске-«гармошке» изображены с двух сторон круги разных размеров (см. Приложение 1, «Холм

оживления»). Дети их должны дорисовать, включив в какое-либо изображение, чтобы получился законченный рисунок. Ребенок свою полоску подписывает. Ведущий вместе с Дулей ходит и расспрашивает ребят о том, что они рисуют (можно даже подписывать словами ребят). При оценке развития воображения проводится количественный и качественный анализ изображенных сюжетов (критерии выдачи — ниже). Если кто-то не справляется с заданием, то те, кто уже выполнил свое, могут помочь. Наблюдатели это фиксируют. После выполнения задания дети получают бордовые «осколочки».

Ведущий. Двигаемся дальше и попадаем в «Лесную больницу». Ой! Еще вчера здесь не было пациентов. А сегодня, посмотрите, сколько разных полянок, которые нуждаются в лечении. Давайте «заштопаем» полянки...

Задание направлено на исследование развития мышления. Полянки представляют собой картинки из матриц Равена. Каждый ребенок получает по три картинки различной сложности. Ведущий с Дулей ходит и проверяет правильность выполнения. В итоге дети получают зеленые «осколочки» (критерии выдачи — ниже). Спасибо! Вы помогли заколдованному лесу.

Ведущий. Ой! Ребята! Мы опять в западне, в «Болоте». Если мы сейчас чего-нибудь не придумаем, то завязнем здесь навсегда. Никто не знает, что надо делать? Ага, вспомните «Паутиновый крест». Вы хорошо помните картинки? Выложите каждый свою цепочку, и по ним мы выберемся отсюда.

Задание направлено на выявление развития памяти. Болото представляет собой разбросанные в беспорядке картинки, уже не нанизанные на веревочки (это дубликат), а также несколько лишних картинок (8–12 штук). Дети должны догадаться, что их задача состоит в том, чтобы собрать свою последовательность и пройти по ней дальше. Ведущий, сверяясь со шпаргалкой, проверяет образовавшиеся цепочки. За выполнение задания дети получают красные «осколочки».

Ведущий. А вот, кажется, и выход. Здесь каждый из вас считает, сколько у него цветных «осколочков» (напротив каждого цвета). Молодцы! У кого больше всех?.. Как вы считаете, вы хорошо справились с просьбой Няма-Няма? Переверните листочек и на нарисованной лестнице поставьте себя на любую ступеньку.

Это последнее задание направлено на получение информации о детской самооценке и начальных математических навыках.

Каждому ребенку выдается листок, где с одной стороны наклеены бумажки всех цветов, использовавшихся в игре, а с другой стороны нарисована лестница. Листок подписывается. Дети высыпают из своих конвертиков полученные «осколочки» и, посчитав их по цветам, напротив каждого цвета пишут полученную цифру.

После этого они переворачивают листок и ставят себя на ступеньку лестницы, тем самым оценивая свое выполнение заданий и участие в игре (см. *Приложение 1, «Лесенка»*). Зачем это делается, детям не объясняется.

Ведущий. А теперь оживим мороженое. Оно у нас получится красочное, веселое, вкусное. Сложим его из полученных «осколочков»... Как выглядит оно теперь?

На полу лежит лист ватмана, на котором нарисован слабый контур мороженого. Плоскость в контуре залита клеем (канцелярский или жидкий ПВА). Дети, посчитав свои «осколочки», «оживляют» мороженое — приклеивают их на ватман. В итоге получается разноцветное мороженое, сложенное из всех «осколочков».

Дуля. Ням-Ням вас благодарит и дарит вам сладости... (Из приготовленного пакетика дети достают сладости, купленные заранее, — маленькие шоколадки, медальки, орешки и т. п.). Вы можете проверить, как вы справились с просьбой Ням-Няма: если на улице в киосках уже сегодня будет мороженое, то мы действительно его оживили...

Личный опыт

Игра является самостоятельной цельной структурой, единицей, создающей целостную картину. Ребенок в начале игры усваивает мысль о том, что его ждет «путешествие», которое будет иметь все составляющие «путешествия», и где у него есть возможность по-разному себя проявить. Взрослые, проводящие диагностическую игру и наблюдающие за детьми, могут импровизировать в рамках наполнения сюжета игры, вплетая сказочные мифы для объяснения того или иного затруднительного вопроса. Также у них (взрослых) формируется изначально целостное представление о ребенке в игре и о самой игре со всеми ее фазами.

Критерии выдачи цветных «осколочков»

«Голубой» («Большая тропа»): каждый ребенок получает по одному «осколочку»; ни одного не дается только в крайнем случае, если ребенок совсем плохо проходит «Тропу».