

Игры для коррекции агрессивного поведения.

Что случилось?

Содержание игры. Можно использовать любую предметную картинку с изображением конфликтной ситуации, агрессивного поведения людей. Взрослый предлагает детям рассмотреть картинку. Спрашивает: «Что вы видите?», «Что случилось, почему и как надо помочь человеку?». Добавляет: «Кто больше придумает предложений — тот и молодец!»

Цели игры. • Налаживание контакта с «проблемным» ребенком через беседу об особенностях ситуации и поведения персонажей, изображенных на картинке. Осознание ребенком и диагностика взрослым причин, ближайших и отдаленных последствий агрессивного и вспыльчивого, притесняющего, оппозиционно-вызывающего поведения, особенностей переживания чувства обиды, подавленности у ребенка и т.п.

Ход игры. • Взрослый напоминает детям, что люди могут быть разными: агрессивными, заторможенными, демонстративными, обидчивыми и др. • Взрослый предлагает детям вспомнить случай агрессивного поведения своего собственного или сверстников. • Особое внимание можно уделить выяснению возможных причин агрессивного и вспыльчивого поведения людей. Для этого взрослый задает детям вопросы: «Почему и как часто (всегда, иногда) так поступает персонаж?», «А еще почему?», «А как вы поступили бы на его месте?» и др. • Взрослый предлагает детям попытаться решить ситуацию, спрашивает, как можно изменить агрессивное или обидчиво-боязливое состояние. Что делать? Как помочь? В случае затруднения сам дает ответы: надо подумать о хорошем; промолчать; пожалеть другого; забыть про обиду; рассказать про обиду родителям. • В процессе или в конце игры взрослый может подвести итоги: сколько было «хороших» и «плохих или обидных» высказываний. • Можно придумывать клички персонажам (Электроник взбесился; Грозный Промокашкин и др.) для стимуляции чувства юмора у детей.

Комментарий специалиста. Эту игру можно назвать «проективной». Дети переносят свое собственное негативное состояние и негативный опыт взаимоотношений с другими на восприятие «сердитого человека».

Кто есть кто – когда сердится?

Содержание игры. Взрослый предлагает детям ответить на вопросы, на кого или на что похожи мама, папа и др., когда сердятся, и как часто это бывает, и выбрать соответствующую картинку.

Цель игры. Диагностика и осознание детьми особенностей агрессивного поведения своего и других.

Ход игры. • Взрослый рассказывает детям, что человек злится, когда у него что-нибудь не получается, когда хочет сделать плохо другому человеку или быть сильнее и т.п. • Какой бывает злость? Как кошка — это сестра царапается или оскальчивается, как кошка; это мама сердится, как кошка, которую гладят против шерсти, а кошка фыркает и уходит; как динозавр — это мама, когда кричит на папу и на нас с братом; это дядя Володя рычит, и в пол вилку бросает, и уходит телевизор смотреть; как молния — это папа, когда говорит грубо на маму или бьет в лицо и из носа кровь течет; это мальчик Кирилл, когда пенал ломает; как шестеренки — это сестра, когда жмет, давит, и один раз чуть не удушила меня; это бабушка, когда ходит молчаливая и угрюмая и ни с кем не разговаривает; как змея — это брат кусается, как змея; это когда у бабушки змеиное выражение лица: глаза не мигают, губы сжаты; это когда сестра говорит обидные слова, которые задевают, — ужалит (укусит) и ползет, как змея; как консервная банка — это папа, когда рвет одежду мамы или бросается ложками, бросил банку и разбил окно.

Взрослый спрашивает: «На что еще похож злой человек?» — и предлагает нарисовать, например, вулкан, горячий утюг, огненного льва, волка. • Со слов ребенка взрослый определяет, насколько выражены ситуационно-личностные реакции агрессии у ребенка и взрослых, и подчеркивает соответствующую цифру в таблице: 0 — нет проявлений агрессивности, 1 — проявления агрессивности наблюдаются иногда, 2 — часто, 3 — почти всегда, 4 — непрерывно. • При подсчете баллов агрессивность мамы, папы, брата и других оценивается как низкая (0-6 баллов); средняя (6-12 баллов); высокая (12-18 баллов); очень высокая (18-24).

Следует отметить, что эти оценки всего лишь средство для понимания того, что такое агрессивность глазами ребенка.

Ты диктуй, а я буду писать о том, что случилось.

Содержание игры. Один ребенок толкнул другого, тот заплакал. Взрослый подходит к обиженному и говорит: «Что случилось? Ты диктуй, а я записывать буду». При этом пишет, делает пометки на листе бумаги или изображает действия письма; задает наводящие вопросы по поводу конфликтной ситуации; затем предлагает зачитать это письмо обидчику.

Правила игры. Нельзя рассказывать (диктовать) грубо и оскорбительно, обидчик и обиженный не должны перебивать друг друга

Цели игры. • Осознание особенностей агрессивного и вспыльчивого поведения ребенком-агрессором; осознание и

отреагирование особенностей негативного эмоционального состояния и поведения ребенком-жертвой.

- Осознание детьми причин и последствий конфликта.
- Стимуляция к выражению негативных эмоциональных состояний словами.

Ход игры. • Вначале взрослый задает уточняющие и наводящие вопросы обиженному, ребенку-агрессору и детям-свидетелям конфликта: «Как ты думаешь, что тут случилось?», «А кто видел, что произошло?», «Кто хочет дополнить рассказ (обиженного или обидчика)?»

Во второй части беседы задаются вопросы оценочного характера: «А кто первый начал?», «Кто виноват?»

Можно задавать вопросы, направленные на решение конфликта: «А что теперь делать?», «Как помочь помириться?»

Варианты игры:

- 1) ребенок рассказывает о том, что случилось, кукле;
- 2) взрослый предлагает ребенку, свидетелю случившегося, взять интервью-беседу с обидчиком или обиженным под руководством взрослого. В руки ребенку можно дать микрофон (палочку).

Зло ищущий — пальцем, покажу!

Содержание игры. Взрослый говорит детям: «Раз, два, три! Где зло прячется — покажи, а затем свой выбор объясни! Дети, закройте глаза, руку вверх поднимите и, не открывая глаз, пальцем укажите, где у вас зло прячется (в коленках, в руках, голове, животе)».

Правила игры. Нельзя опускать палец, если не назвал и не объяснил свой выбор самостоятельно или при помощи наводящих вопросов взрослого; нельзя подсматривать раньше, чем сделал свой выбор (когда в игру играет одновременно несколько детей).

Цели игры для ребенка. • Пережить чувство облегчения в процессе игры со взрослым и сверстниками через отреагирование обиды, чувства подавленности для ребенка-жертвы притеснения. • Поговорить о тех, кто обижает, и тех, кто не умеет «постоять за себя» в игровой ситуации

Цели игры для взрослого. • Стимуляция осознания ребенком особенностей проявлений, причин и направленности агрессивного поведения; поведения жертвы.

- Формирование менее агрессивных способов поведения между детьми. • Обучение детей выражению собственных переживаний, агрессивного поведения словами.

Ход игры. • Если ребенок дошкольного возраста не понимает содержания игровой задачи, то взрослый объясняет ребенку, что надо делать. Для этого берет куклу, показывает, как кукла толкается, говорит: «Миша, меня кукла Катя ударила по руке. Где зло прячется?»

Для осознания детьми особенностей конфликтной ситуации (агрессором или обиженным - жертвой) взрослый задает вопросы: «Где прячется зло?», «А еще где?», «А почему здесь, а не...?», «А где прячется обида?» •

Если ребенок проявляет сопротивление в виде негативизма, упрямства, враждебности или застенчивости, нерешительности, то взрослый стремится использовать стратегию на стимуляцию чувства юмора у ребенка («Где еще прячется зло, в носках?») и т.п.). (См. приложение «Где зло прячется?» на с.42-43.)

Для уточнения выраженности состояний агрессии (обиды) взрослый задает вопросы: «Как часто ты бываешь злым (обиженным) — иногда, часто, почти всегда, всегда, раз в день, раз в неделю?» •

Если ребенок не может найти, назвать, припомнить что-то «злое», то можно искать то, что вызывает обиду, разочарование, неудобство. •

Взрослый спрашивает или объясняет, чем отличается злость от обиды. Для этого задает вопросы: «Что хуже, быть обиженным или злым?», «Чем обида отличается от злости, недовольства?». • Просит ребенка рассказать или написать, что можно делать, чтобы злость или обида ушли: не вспоминать зло (обиду); понять, почему зло (обида) произошло; посмеяться над злом (обидой); чаще думать о приятном; отвечать на зло (обиду) сердитым взглядом; накричать на зло (обиду); высмеять зло; нарисовать зло, гнев (обиду) и т.д

Полотенцем машу – злым ветром себя назову.

Содержание игры. Взрослый предлагает детям: «Я буду злым ветром, а вы мухами; я буду вас полотенцем осаливать, а вы бегайте и дразните меня; кого я осалил, считает до 10 и снова в игру вступает».

Правила игры. Нельзя продолжать игру, если тебя осалили и ты не досчитал до 10; нельзя толкать других, если увертываешься от водящего; нельзя выходить из круга, если ты водящий (злой ветер); нельзя дразнить водящего

обидными словами.

Цели игры. • Диагностика агрессивности через провокацию физической ситуационно-личностной агрессии у ребенка в роли водящего. • Отреагирование физической агрессивности, враждебности (взрослым или ребенком) в роли водящего. • Стимуляция у детей двигательной активности и положительных эмоций для преодоления нерешительности и обидчивости в роли «мух». • Осознание через слово особенностей, причин и последствий агрессивного и вспыльчивого поведения детьми.

Ход игры. • Водящий встает на стул и, размахивая полотенцем, ловит (осаливает) «мух». «Мухи» при этом дразнят его и стараются не попасть под полотенце. •

Варианты игры:

- 1) для того чтобы игра была эмоциональнее, за (перед, под) стулом водящего можно расположить игрушку. Ребенку надо забрать игрушку и не быть при этом осаленным;
- 2) для овладения двигательной расторможенностью «мухи» должны летать молча, без единого писка, смеха и возгласов или не должны сбивать предметы, расставленные вокруг стула;
- 3) в игре может быть сразу два водящих;
- 4) дети дразнят водящего парами, не разрывая при этом рук. •

Для осознания особенностей, причин и последствий агрессивного и обидчиво-нерешительного поведения детьми взрослый задает вопросы: «Кто был самым опасным мухоловом?», «Кто слишком сильно салил детей?», «Кому было неприятно, что его осалили, но не обиделся?»; «Кто сильнее всех толкался?»

Мы будем мячом бросаться! А мы. — защищаться!

Содержание игры. Взрослый говорит детям: «Я дощечку возьму, буду защищаться, а вы пытаетесь в меня мячом попасть; я буду увертываться и даже дразнить, а вы не обижайтесь и не раздражайтесь...».

Правила игры. Нельзя бросать мяч раньше условленного сигнала; нельзя выходить из круга, условленного пространства, если ты защищаешься; нельзя метиться мячом в ноги, если договорились защищать грудь.

Цели игры. • Диагностика взрослым и отреагирование физической агрессивности, враждебности ребенком в роли нападающего. • Стимуляция положительных эмоций и чувства успеха, двигательной активности для преодоления нерешительности и обидчивости у детей.

Ход игры. • Один ребенок бросает мяч, а другой защищается дощечкой. Размер доски и расстояние от нападающего можно выбирать так, чтобы ребенок себя чувствовал более или менее защищено. •

Варианты игры:

- 1) вместо мяча можно использовать другой неопасный предмет;
- 2) можно защищать не только грудь, но и колени;
- 3) взрослый и ребенок-жертва берут на себя роль нападающего, а обидчику предлагают роль защищающегося;
- 4) взрослый может предложить обидчику и жертве защищаться, удерживая сообща одну дощечку;
- 5) ребенок бросает мяч по условному сигналу взрослого, например: «Когда я скажу день недели — вторник, то бросать мяч можно!»;
- 6) для того чтобы игра была эмоциональнее, защищающийся поддразнивает нападающего: «Эй, ты все равно не попадешь!» и т.п.;
- 7) если попал в защищающегося с первых 3 попыток, то можешь продолжать игру в роли нападающего;
- 8) можно делать обманные движения, затягивать бросок мяча так, чтобы ребенок преодолевал нерешительность на грани приятного с неприятным с преобладанием приятного;
- 9) нападающий и защищающийся могут переключать внимание друг друга неожиданными возгласами, например: «Ой, смотри кто пришел!»; резкими хлопками в ладоши и т.д.