

*Позднякова Александра Валерьевна  
Педагог-психолог, социальный педагог  
Муниципального бюджетного общеобразовательного  
учреждения г.Дубны Московской области  
лицея №6 им. ак. Г.Н. Флерова  
[http://www.lycee6.ru/wp\\_li6/](http://www.lycee6.ru/wp_li6/)  
[alexpozdneyakova@mail.ru](mailto:alexpozdneyakova@mail.ru)*

#### *Аннотация*

Статья посвящена такому современному инструменту в работе психолога, как настольные игры. В статье представлено краткое описание популярных настольных игр.

Данная статья адресована в первую очередь педагогам-психологам, учителям, работающим в школах, а также может быть полезна широкому кругу читателей, интересующихся психологией.

#### *Ключевые слова*

Психолог, настольные игры.

#### *Содержание*

1. Введение.
2. Настольные игры.
3. Функции и классификации настольных игр.
4. Популярные настольные игры.
5. Список литературы.

## **Настольные игры**

Игра является неотъемлемой частью жизни человека. Когда человек играет, он развивается, учится, познает себя, свои возможности и окружающее пространство. Существует много классификаций игр по различным основаниям, по одной из них в отдельную группу выделяют настольные игры.

Настольные игры – это не только веселый досуг, они способствуют развитию интеллекта и когнитивных способностей ребенка, с их помощью можно решить важные проблемы детей и подростков, поэтому в настоящее время они становятся все более популярным инструментом в работе психолога.

Настольная игра – игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. Это делает её выгодной с точки зрения экономии пространства для занятий. Игры данной категории не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок и т.п., что тоже достаточно экономично. [1]

Используя в своей работе возможности настольных игр, психолог создаёт обстановку, которая способствует снятию напряжения и созданию доверительных отношений между участниками в короткое время. Высокая активность, эмоциональная окрашенность, условность игры способствуют высокой степени открытости участников, обеспечивают чувство безопасности, а это означает, что ребенок отбрасывает в игре сознательную защиту, у него снижается тревожность, настороженность, он становится самим собой.

Особенно актуально использование данного вида игр в психологическом сопровождении подростков. Подростковый возраст считается одним из самых переломных и сложных в жизни человека.

Подростковый возраст является наилучшим возрастным периодом для развития межличностных отношений. Общение со сверстниками, как ведущий вид деятельности данного возраста, имеет большую воспитательную силу, то есть оно выступает не только как средство обмена информацией, но и оказывает влияние на развитие личности подростков:

происходит изменение восприятия окружающего мира, освоение норм и ценностей, формируются нравственные качества личности.

Большинство подростков с трудом идут на контакт со взрослым человеком и особенно психологом, что обусловлено характерными для данного возраста чертами: реакцией эмансипации, особым стилем взаимодействия, стремлением подростков к самоутверждению в референтной группе сверстников, повышенной возбудимостью, импульсивностью и негативизмом. Поэтому при осуществлении психологического сопровождения несовершеннолетних возникает необходимость подбора такой формы работы, которая была бы безопасна для них (т.е. знакома им по предыдущему опыту), увлекательна (содержала элементы соревновательности) и не назидательна (не включала прямые воспитательные наставления).

Всем этим требованиям отвечают настольные игры, являющиеся для психологов, прежде всего, интересным и эффективным инструментом для работы, который может быть успешно применен как в индивидуальной, так и в групповой работе с подростками.

Любая настольная игра положительно влияет на психологическую сторону развития ребенка, особенно в подростковом возрасте, ведь одним из главных критериев игры, по Эльконину, считается определенная свобода действий, а это один из важных моментов приближения к взрослению. [1]

Настольные игры в работе психолога с несовершеннолетними выполняют следующие функции:

- диагностическая функция заключается в раскрытии переживаний подростка, особенностей его характера и межличностных отношений. В игровом процессе выявляются некоторые скрытые стереотипы, модели поведения, неконструктивные установки, конфликты и привычные способы их разрешения;

- коррекционно-развивающая функция состоит в предоставлении подростку возможности для самовыражения, осознания и отреагирования психоэмоционального напряжения, страхов. Игра способствует коррекции негативных черт характера, перестройке отношений, расширению жизненного кругозора, формированию навыков адаптивного взаимодействия, развитию многих психических функций, учит подростков организовывать и планировать собственную деятельность, соблюдать определенные правила. [2]

Настольные игры, в том числе карточные, имеют весьма длительную историю своего существования, измеряемую тысячелетиями.

В настоящее время настольные игры активно вытесняются компьютерными. Тем не менее это не мешает им сохранять свою популярность у людей самых разных возрастов и интересов.

Отличительной особенностью настольных игр является «живое» совместное общение игроков, протекающее в необычной обстановке – имитируемой действительности, воссоздаваемой благодаря правилам, игровым атрибутам, воображению участников и талантам авторов-разработчиков.

Е. Д. Нелунова отмечает: «навыки, которые дает настольная ролевая игра, позволяют развить коммуникативные характеристики личности: умение работать в группе, находить общий язык с остальными участниками игры, умение строить диалоги и искать выходы из неожиданных ситуаций, умение находить взаимопонимание и идти на компромиссы. Создавая особую игровую среду, настольные ролевые игры могут развивать социальные навыки и творческие возможности, что является следствием непосредственного живого общения и коллективной креативности. Настольные ролевые игры могут стать инструментом для воспитания человека, прививая ему определенный стиль мышления и решения проблем. Значимость преимуществ использования настольных ролевых игр подкрепляется также и низким уровнем затрат, доступностью и минимальными квалификационными требованиями» [7].

Все многообразие настольных игр требует их классификации. Мы предлагаем классифицировать настольные игры по следующим основаниям:

- а) по количеству игроков (индивидуальные и командные);
- б) по позиции игроков (симметричные и ассиметричные);
- в) по характеру взаимодействия (соревновательные и сотворческие);
- г) по результату (процессные, финализированные и комбинированные);
- д) по ходу игры (линейные, нелинейные и комбинированные);
- е) по сюжету (стилю) игры (гонки, битва за пространство, преследование, переговоры, поиск); ж) по этапности (одноэтапные и многоэтапные);
- з) по образно-логическому представлению (абстрактные, логические, репрезентативные); и) по типу сценария (деловые, викторины, тренинги); к) по динамике игрового поля (статичные и динамичные) и т. д.

В области педагогических, социальных, психологических наук настольная игра появляется довольно давно, она признается как эффективный метод не только подачи материала, но и отличного его усвоения. Также, развитие настольных игр во многом связано с социализацией детей разного возраста, с взаимовыгодным взаимодействием детей одной возрастной группы, с воспитанием в растущих поколениях лучших моральных качеств.

Современные дети не хотят быть отдаленными от любых новшеств и технологических решений окружающего их мира. На сегодняшний день дети владеют информацией едва ли не лучше взрослых, что несомненно, должно показывать разносторонний уровень развития человечества. Однако, в то же время, нельзя упускать из виду тот факт, что по-прежнему, одним из самых прогрессивных способов введения ребенка в область информационных потоков, погружения в процессы обучения и познания жизни, является игра.

На сегодняшний день, однако, настольные игры стали скорее одним из приятных и полезных способов свободного времяпрепровождения. Их обучающая нагрузка минимальна, что, тем не менее, не означает, что настольная игра превратилась просто в увеселительный процесс. Такое видоизменение связано с огромным развитием настольной игровой индустрии последних 15–20 лет.

Следует сказать о том, что какую бы настольную игру мы ни взяли, ее влияние на психологическую сторону развития ребенка подросткового возраста будет в первую очередь положительным, ведь одним из главнейших критериев игры, по Эльконину, считается определенная свобода действий, что, в свою очередь, принимается подростками как один из важных моментов на этапе преодоления данной стадии, и приближения их к взрослению. [1, с.46]

При этом под настольными играми, способствующими реализации психологической разгрузки или коррекции разного рода стрессовых состояний в подростковой среде совершенно необязательно подразумевать лишь четко определенные психологические игры. Сложившаяся на сегодняшний день ситуация в мире предлагает всем заинтересованным в такого рода предмете широчайший спектр настольных игр, которые невозможно определить как чисто психологические, проектные, коррекционные, развивающие, и т. д. Универсальность таких игр представляет большую важность ввиду более расширенного круга функционирования, а также является незаменимым ресурсом в работе с детьми дошкольного возраста совместно с родителями. Такие игры мягко и непосредственно осуществляют психологическую адаптацию для всех участников процесса, настраивают их на расслабленный рабочий ритм.

Далее мы предлагаем краткое описание известных настольных игр, которые по своей общей структуре могут выступать и как психологические, и как игры — кооперативы, а также успешно применяются в виде рефлексивных упражнений на различных семинарах, тренингах, служат превосходным материалом для организации внеклассной деятельности, классных часов, являясь этапом «разгрузки», и помогают организовать непринужденную, уютную атмосферу для подросткового общения.

1) «**Мафия**» — это словесная ролевая игра, созданная в 1986 году студентом МГУ Дмитрием Давыдовым. Играть в неё рекомендуется людям от 13 лет. Игра «Мафия», прежде всего, основана на общении: обсуждениях, спорах, установлении

контактов и т. д., что максимально приближает её к реальной жизни. Ведь в игре используются и проявляются все черты и свойства человеческой личности. Психологический аспект игры таков, что для успешного взаимодействия с другими человек должен стараться применять и развивать свои актёрские способности, дар убеждения, лидерство, дедукцию. «Мафия» прекрасно развивает аналитическое мышление, интуицию, логику, память, сообразительность, театральность, социальное влияние, командное взаимодействие и многие другие важные в жизни качества. Основным психологизмом этой игры состоит в том, какая же команда всё-таки одержит победу. «Мафия» таит в себе огромный потенциал и приносит огромное удовольствие в интеллектуальном и эстетическом плане. [2, с.1]

2) «**Диксит**» — это ассоциативная настольная игра.

Сама же игра является прекрасным средством для развития аналитического и ассоциативного мышления, интуиции, фантазии, сообразительности и других качеств. Во время игры участники учатся чувствовать других людей, понимать их без слов и таким же образом объяснять. Можно сказать, что, помимо всего прочего, формируются и навыки эффективного невербального общения.

3) **Activity** — невероятно весёлая игра, любимая во всём мире.

*Активити учит детей и взрослых полезным навыкам:*

- Коммуникации,
- Находчивости,
- Воображению,
- Ассоциативному мышлению,
- Рисованию,
- Богатой мимике и точным жестам,
- Артистичности.

4) «**Ассоциации**». Игра является средством для развития ассоциативного и аналитического мышления, воображения, интуиции, фантазии, сообразительности и других качеств. В игровом пространстве подростки учатся распознавать чувства других людей, понимать их без слов и объяснять, не используя при этом вербальные средства, таким образом, формируются навыки эффективного невербального общения. Игра активизирует творческие способности, способствует развитию коммуникативных способностей и повышению эффективности общения.

5) «**Психреты**» — инструмент психолога в консультировании подростков, при ведении групповых занятий с несовершеннолетними, индивидуальных диагностических и коррекционных занятий. С помощью данной игры подростки могут поделиться друг с другом секретами, ведь игра так и называется психреты, что значит, психологические секреты. Игра направлена на развитие социальной и эмоциональной компетенции подростков, дает им возможность задуматься об особенностях, как своего характера, так и сверстников, учит оценивать собственное поведение и сравнивать его с нормами, существующими в семье и в обществе. Правила и нормы в групповой игровой ситуации создают осознаваемые несовершеннолетними границы, в пределах которых они могут чувствовать себя свободными и защищенными, что позволяет избежать излишнего напряжения и сопротивления со стороны подростков.

б) «**Башня**». Игра развивает умения следовать правилам и контролировать свои эмоции, а также способствует формированию важных для подростка качеств таких как:

- саморегуляция,
- внимание,
- терпение,
- сосредоточенность,
- мелкая моторика,
- навык пространственного восприятия,
- архитектурное мышление.

1. Громова Д. А. Настольные игры как современный инструмент работы психолога в сопровождении подростков [Текст] // Современная психология: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2016 г.). — Казань: Бук, 2016. — С. 16-19. — URL <https://moluch.ru/conf/psy/archive/236/11111/>
2. Захаров А.И. Происхождение детских неврозов и психотерапия — М.: ЭКСМО-Пресс, 2000.
3. Илюшина М.И, Артёмова О.В. Инновационные игровые технологии в работе с замещающими семьями. — Калуга, РПА «Креатив», 2013.
4. Эльконин Д. Психология игры. — М.: Владос, 1999 г. — 360 с.
5. <http://4brain.ru/psy/igry.php>