

Ольга Хухлаева

д-р пед. наук, канд. психол. наук, профессор факультета социальной психологии Московского государственного психолого-педагогического университета

Кирилл Базаев

педагог-психолог ГБУ ЦСПСиД «Хорошевский», город Москва

17 игр для совместного смеха подростков, чтобы их объединить

В чем ценность коллективного смеха в целом и в школе в частности? Совместный смех — действенный фактор социализации и коммуникации. Уделите смеху внимание в работе с учащимися. Организуйте коллективный смех для них, чтобы избавиться от агрессии, объединить, проявить креативность. Подборка игр вам в этом поможет.

Многие думают, что для смеха обязательно нужен повод. Британский нейрофизиолог, старший научный сотрудник Лондонского университетского колледжа **Софи Скотт** полагает, что способность смеяться — одна из базовых реакций человека, которая заложена эволюцией и направлена на сближение с социумом.

Многие взрослые люди, чье детство пришлось на период советской власти, часто с ностальгией вспоминают свой двор детства и компании, которые в нем собирались. Гуляние во дворе социализировало подростка. Во-первых, он получал опыт общения в разновозрастной группе. Во-вторых, личную успешность в дворовой компании не определяли успеваемость и поведение в школе. Получить высокий статус мог любой подросток независимо от оценок в дневнике. В-третьих, дворовые компании давали подросткам **опыт совместного смеха**.

Американский нейробиолог, психолог, автор книги «Смех: научное объяснение» (Laughter: A Scientific Investigation) **Роберт Провайн** обнаружил, что люди в 30 раз чаще смеются в обществе других людей, чем в одиночестве, и в 80–90 % случаев смех вызывают вещи, далекие от юмористических.

Сегодня реже увидишь большие дворовые компании. С первого класса жизнь ребенка строго регламентирована и подчинена многочисленным запретам. Если появляется свободное время, то чаще всего он его проводит за компьютером, а миру реальному предпочитает мир виртуальный. В результате современные дети и подростки не могут скинуть накопившееся напряжение естественным образом, и в частности с помощью коллективного смеха.

Российский антрополог, доктор исторических наук **Александр Козинцев** считает, что взрывы хохота по самому ничтожному и даже примитивному поводу, необычайная заразительность смеха необходимы для того, чтобы люди время от времени могли коллективно, играючи освободиться от главных человеческих атрибутов: речи и культуры — свода обременительных правил, запретов, норм отношений между людьми, автоматически порождаемых речью. В статье «**Об истоках антиповедения, смеха и юмора (этиюд о цекотке)**» он определил роль смеха. Это универсальный отрицатель и временный избавитель, который действует помимо человеческой воли и рассудка. Именно по этой причине «смех чаще всего находится под спудом и терпеливо ждет минуты, чтобы шумно ворваться в любой зазор, любую брешь между периодами серьезной деятельности и на время переключить на эту установку с серьезной на игровую...

«Если “эврика!” — сигнал, что человек сделал еще один трудный шаг вперед, то смех сигнализирует о том, что настало время не просто остановиться, а временно, играючи, отступить назад... Отступить, отдохнуть, вернуться и продолжать путь».

А. Козинцев

Тогда наступает мгновенное (и вынужденное) освобождение от этих норм, от связанного с ними напряжения, от необходимости мыслить, сострадать, подчиняться, усваивать знания, прилагать усилия, вообще адаптироваться к реальности. Даже от необходимости говорить!».

Смех освобождает от запретов, раскрепощает и помогает сделать «своим» то, что прежде было недоступным. Например, анекдоты о взаимоотношениях полов, которые рассказывают подростки, — способ познать новую закрытую для них область жизни. Таким образом они проявляют свою взрослость через антиповедение — отрицая нормы ценности, а главное — запреты взрослого мира.

Коллективный смех — это своеобразный заговор посвященных. Он позволяет подросткам ощутить свою принадлежность к какому-либо сообществу и продемонстрировать ее окружающим.

Совместный смех помогает подросткам:

- избавиться от агрессии («выпустить пар»), страха;
- наладить контакты;
- проявить креативность;
- объединиться.

Найдите время на игры, в которых подростки позволят себе посмеяться просто так, без всякого видимого смысла, включите их в свои занятия и тренинги. Рекомендуйте педагогам и родителям использовать эти игры.

Примеры игр для организации коллективного смеха подростков

«Два подсказчика»

Ход игры. Выберите водящего и попросите его выйти в коридор. В это время участники прячут какой-нибудь предмет и выбирают двух подсказчиков. Один из них будет подсказывать правильно, другой — неправильно. Когда водящий входит, они словами «холодно — горячо» подсказывают ему, где находится предмет. Как только водящий его найдет — игра заканчивается.

Можно выбрать двух водящих, которые будут соревноваться между собой.

«Разговор по телефону»

Ход игры Заранее подготовьте карточки с надписями: «Любимый человек», «Родители», «Классный руководитель», «Директор школы», «Товарищ (подруга)», «Бабушка», «Продавец». Раздайте их участникам, которые должны без слов изобразить разговор по телефону с указанным на карточке человеком. Остальные угадывают, с кем проводился разговор и о чем.

«Чемодан на отдых»

Ход игры Раздайте каждому участнику карточку, на которой написано название предмета одежды или мебели (например, брюки, купальник, туфли, диван, холодильник и т. п.). Задача участников — по очереди без слов изобразить свой предмет водящему. Он определяет, что из этого возьмет с собой на отдых. Когда выбор сделан, участники озвучивают то, что написано у них на карточках.

«Врунишка»

Ход игры Один участник на выбор рассказывает группе, что он делал вчера вечером. Перед рассказом ведущий прикасается к его спине. Если он это делает один раз, подросток рассказывает о реально проведенном вечере, если два — сочиняет правдоподобный рассказ. Участникам нужно определить, говорит он правду или нет.

«Спички»

Ход игры Ведущий располагает двух участников в метре друг от друга. В середине между ними высыпает коробку спичек. После команды ведущего участники приступают к сбору спичек. Собирать спички нужно по одной и складывать в пластиковый стакан. Выигрывает тот, кто соберет больше спичек.

«Где я нахожусь»

Ход игры Учащиеся делятся на две команды, у каждой команды свой водящий. Водящим на спины прикрепите лист бумаги, на котором написано название одного из мест школы: раздевалка, столовая,

кабинет директора и др. Участники каждой команды по очереди без слов изображают своему водящему место, указанное на его спине. Побеждает та команда, чей водящий догадается первым

«Куда устроиваюсь на работу»

Ход игры Заранее подготовьте карточки с названиями предметов, которые соответствуют той или иной профессии, например: кассовый аппарат, тележка для продуктов, компьютер, аппарат для измерения давления, фонендоскоп и т. п. Участники по очереди без слов изображают свои предметы. Водящий должен угадать профессию по которой он будет работать.

«Сыщики»

Ход игры Предложите подросткам незаметно от окружающих понаблюдать за одним из одноклассников, а также определить, кто наблюдает за ним самим. Перед началом игры раздайте участникам листочки бумаги с фамилией одного из них и заданием — например, понаблюдать за тем, что делает его правая нога, левая рука, какие движения он делает носом, ртом, как двигаются его глаза.

«Подожди к..»

Ход игры Водящий становится около двери. Ведущий называет имя одного из учеников, который сидит далеко от двери. Водящий внимательно осматривает дорогу к нему. Затем ему завязывают глаза. Его задача — дойти до указанного ученика, не задев парты и других учащихся.

«Кто пришел в гости»

Ход игры Участники выбирают водящего — хозяина. Он выходит за дверь. Далее они выбирают трех гостей и придумывают им роли (например, слесарь, сантехник, президент, полицейский и т. д.). Когда хозяин возвращается, гости без слов изображают свою роль. Если в течение трех минут все роли будут угаданы — четверка победила. Далее группа формирует следующую четверку участников. Можно соревноваться между четверками по скорости угадывания.

«На спине —на доске»

Ход игры Подростки выбирают две пары участников. Один в паре поворачивается лицом к доске и берет в руки мел. Другой получает от ведущего простой рисунок, например дом. Важно, чтобы сложность рисунков в парах была примерно одинаковой. Задача вторых участников — изобразить на спине своего партнера по паре то, что изображено на рисунке. Партнеры повторяют движения и рисуют предмет на доске. Побеждает пара, у которой рисунки на листе и доске максимально похожи.

«Оторви хвостик»

Ход игры Ведущий вызывает двух участников. Каждому за пояс засовывают бумажный хвостик длиной 30–40 сантиметров. По команде ведущего участники стараются оторвать хвост партнера, при этом сохранив свой. При повторе можно увеличить число участников до четырех или шести человек.

«Узнай свои качества»

Ход игры Двум учащимся завязывают глаза и ставят перед доской, лицом к ней. Ведущий заранее пишет на цветных стикерах хорошие качества людей, например, энергичность, доброжелательность и т. п. Эти стикеры он приклеивает к доске. По команде ведущего участники на ощупь ищут и снимают стикеры. Выигрывает тот, кто соберет больше стикеров. Затем участники зачитывают вслух те хорошие качества, которые они собрали.

«Конкурс разведчиков»

Ход игры Ведущий садится на стул лицом к классу и закрывает глаза. Один из участников по команде ведущего должен незаметно положить ему на голову листочек-«гранату» размером 10×10 сантиметров. Ведущему необходимо либо поймать руки разведчика, либо тут же почувствовать «гранату» и схватить ее. Ведущий получает балл, если обнаруживает «гранату», разведчик — если «граната» осталась незамеченной.

«Подарок»

Ход игры Участвуют две пары подростков. Остальные — болельщики. Свяжите участникам в паре по одной руке. Задача — при помощи свободных рук упаковать книгу в лист бумаги, обернуть ленточкой и завязать бантик. Выигрывает пара, которая первой выполнит задание.

«Сдуть неудачу»

Ход игры Напишите фломастером слово «неудача» на 10 пластиковых стаканчиках. Расставьте стаканчики по 5 штук на разных концах стола. Два участника встают к своим стаканчикам. Задача — по команде сдуть их как можно быстрее. Побеждает тот, кто сдует свои стаканчики «неудачи» первым.

«Кто пронес телефон»

Ход игры Предложите подросткам представить ситуацию педагогам: стало известно, что кто-то из учеников тайно пронес на экзамен телефон. Совместно выберите трех участников, на которых «пало подозрение». Из них тайно от остальных выберите того, кто «пронес телефон» и сообщите ему об этом. Остальные учащиеся — «педагоги». Их задача — задавать «подозреваемым» вопросы, чтобы определить виновного, и записать свой вариант на листочке. Откройте участникам истинного виновного. Побеждает тот из «педагогов», кто угадал. Обсудите с подростками, какие вопросы и ответы помогли выбрать правильный ответ.