

Игра «Лепешка», создателем которой является немецкий психотерапевт Гюнтер Хорн, помогает созданию и формированию навыков общения у детей.

В состав комплекта входят: инструкция, игровое поле, кубик и пластилин. В процессе игры ее участники создают самостоятельно своих героев из пластилина, так как стандартных фигурок в ней нет.

Играя в нее, дети учатся управлять своими эмоциями, корректировать агрессивность или обидчивость социально допустимым способом, делать правильный выбор – в каких ситуациях необходимо уступить, а где – дать отпор.

В игре дети создают свой стиль поведения, который дает представление об их истинных намерениях и желаниях.

В ходе игры между ее участниками постоянно возникают самые разные отношения, иногда и такие, когда кого-то превращают в «лепешку».

Отрабатывая опыт взаимных обвинений, вежливых извинений и просьб о помощи, не только дети, но и взрослые учатся справляться с агрессией социально приемлемым образом, учитывать позиции и мнения всех играющих.

#### НАШ АДРЕС:

г. Углич, ул. Зины Золотовой, д. 42



#### НАШ ТЕЛЕФОН:

8 (48532) 5-05-11, 5-31-29

НАШ E-MAIL: [garmoniy.uglich@mail.ru](mailto:garmoniy.uglich@mail.ru)

#### НАШ САЙТ:

[www.garmoniya.edu-uglich.ru](http://www.garmoniya.edu-uglich.ru)

\* В публикации использованы материалы из сети Интернет.

Составитель: Куландина Л.В.

Дизайн и компьютерная вёрстка: Замяткина И.М.



## Социально-психологические игры Гюнтера Хорна.



# Правила игры

## «Лепёшка»

1. Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина свою фигурку животного, которое служит им потом в качестве фишки. Старт игры начинается на поле «Хлев».

2. Каждый игрок является одновременно владельцем всех полей того же цвета, что и его фигурка, это его дома.

3. Игроки по очереди кидают кубик и переставляют свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей – домиков. Начинает игру самый младший из игроков. Он кидает кубик, делает ход и попадает, как правило, на поле-домик другого цвета.

4. Игрок, на цвет поля которого попала фигура другого цвета, должен обвинить попавшее на его поле животное за какой-то придуманный им проступок (например: "ты украл у меня мой бутерброд!"). 5. После этого обвинения владелец животного должен соответствующим образом извиниться за свое животное или предложить исправить содеянное.

6. Если владелец домика удовлетворён поведением гостя, то гость остаётся в домике хозяина безнаказанно, если же гость нарушил установленные хозяином правила, то хозяин может наказать гостя, он может наказать попавшую к нему фигуру, щелкнув по ней, смяв её или как угодно изменив её форму. Он может также одним ударом смять её в «лепёшку».

7. На полях своего цвета фигура находится у себя дома. В своем доме фигура может залечить раны, изменить себя, отдохнуть и "развить себя".

8. Цель игры — стать человеком и попасть на "Небо людей". Но сам игрок не может просто превратить себя в человека. Для этого нужна помощь другого игрока, который, как в сказке, сможет "расколдовать животное", превратив его обратно в человека.



Когда кто-то захочет стать человеком, он должен выбрать кого-то из игроков и попросить его перелепить фигурку своего животного.

9. Если приведенное обоснование кажется игроку, к которому обратились с просьбой превратить животное в человека, достаточно убедительным, то он лепит из фигурки животного человека. С этого момента владелец фигурки-человека должен вести себя в игре "по-человечески", "гуманно".

10. Последнее поле в игре — зеркальное. Наказанные и поврежденные фигурки должны точно попасть на это поле. Владелец поврежденной фигурки животного исправляет ее и переставляет ее затем на "небо животных". Владелец поврежденной фигурки человека может "подлечить" себя на зеркальном поле. На "небо людей" неповрежденная фигурка человека переходит уже при следующем ходе, если на кубике выпадает число "1". Выигрывает тот, кто первым попадет на "небо людей". Целым фигуркам-человечкам не нужно останавливаться ждать на зеркальном поле, при точном выпадении числа на кубике они могут сразу перейти на "небо людей".

11. Игру можно проводить несколько раз, изменяя героев и правила.