

## Игра «Отцы и дети»: путь к взаимопониманию родителей и подростков

*О.В. Козачек,  
Т.В. Козачек*

Роль семьи в период отрочества меняется: детско-родительские отношения уступают место взаимоотношениям подростка со сверстниками и приобретают иную значимость. Подростки не всегда умеют просить о помощи, понимать переживания родителей, адекватно ситуации проявлять свои чувства. Родители, в свою очередь, не всегда способны принять стремление подростка к автономии, зачастую не могут выразить переживания по поводу каких-либо поступков своего ребенка, не обидев его. В результате возникает непонимание, даже неприятие, вплоть до конфликтов.

Проведенный нами опрос подростков, их родителей и педагогов, направленный на изучение трудностей общения в семье, показал, что одним из наиболее распространенных препятствий в отношениях между взрослыми и детьми является взаимное непонимание и недоверие. В ответах респондентов раскрываются различные стороны этой проблемы: «родители не авторитетны для детей»; «возрастная разница создает проблему отцов и детей», «родители чрезмерно опекают детей»; «подростки неискренни: врут, хитрят, изворачиваются»; «родители, дети не желают выслушивать точку зрения друг друга, отстаивают свою правду некорректными методами»; «подростки не могут доверить родителю свои секреты»; «стремление подростка к самостоятельности родители не готовы принять» и пр.

Данные ответы в очередной раз подтверждают актуальность и необходимость организации специальной психологической работы, направленной на гармонизацию детско-родительских отношений. Примером такой работы может стать игра

«Отцы и дети». Она была впервые апробирована нами в 1999 г. с родителями и подростками 8-го класса МОУ СОШ № 61 г. Волгограда. По сути, это модификация игры И.В. Камышановой и Т.В. Черниковой «Взаимные претензии», предназначенной для содействия самоопределению молодежи в полоролевой и семейной сфере. Игра «Отцы и дети», перенесенная на иной содержательный и возрастной контекст, содействует повышению коммуникативной компетентности подростков и взрослых. Игра может стать основой для проведения одного из родительских собраний или быть включена в систему занятий, например, в родительском клубе.

**Цель игры:** создать условия, способствующие само- и взаимопониманию подростков и их родителей, установлению доверительных конструктивных взаимоотношений в семье.

**Задачи игры:** помочь подросткам в понимании мотивов поведения родителей, в осознании собственных трудностей при построении взаимоотношений с родителями; помочь родителям в понимании собственных детей и мотивов их поступков, в осознании ими своих мотивов воспитания ребенка.

**Формы работы:** групповая дискуссия, экспертные оценки, подача обратной связи, использование «Я-высказываний».

Оптимальное количество участников: 17–25 человек (по 7–10 человек в командах и 3–5 человек в жюри).  
Время проведения: от 45 минут до 1,5 часов.

**Реквизит:** визитки для участников команд – «родителей» и «детей», а также для «жюри» и «ведущих»; чистые листы; карта с цветами и их обозначением для методики «Цветопись»; два непрозрачных мешка.

**Ход игры.**

**I. Введение.**

Во вступительном слове ведущий говорит о целях сегодняшней встречи, мотивирует к работе: «Добрый вечер, уважаемые гости! Сегодня у нас есть возможность поговорить о различных сторонах взаимоотношений детей и родителей. Мы надеемся, что эта встреча будет полезной: кто-то найдет в ходе ее ответы на давно волнующие его вопросы, кто-то получит информа-

цию для размышления, для кого-то она станет отправной точкой для самообразования и улучшения взаимоотношений».

## II. Диагностика эмоционального состояния участников игры.

Для изучения эмоционального состояния каждого участника и группы в целом используется методика «Цветопись» Л.Н. Лутошкина.

Ведущий просит участников игры выбрать наиболее соответствующий на данный момент их эмоциональному состоянию цвет. Цвета имеют свое значение:

*красный* – восторженное, активное состояние;

*оранжевый* – радостное, теплое состояние;

*желтый* – светлое, приятное состояние;

*зеленый* – спокойное, уравновешенное состояние;

*синий* – грустное, печальное состояние;

*фиолетовый* – тревожное, неудовлетворенное состояние;

*черный* – унылое, упадническое состояние;

*белый* – состояние неопределенности.

Участники по очереди называют выбранный ими цвет, а ведущий, который тоже говорит о своем эмоциональном состоянии, фиксирует выбор каждого на листе. По итогам подсчитывается количество выборов каждого цвета и делается вывод об эмоциональном состоянии группы на данный момент.

## III. Распределение ролей.

Создаются две команды – «родителей» и «детей». Состав каждой из них должен включать и взрослых, и подростков. Таким образом, часть команды играет свою реальную роль, а часть становится на время игры в позицию представителя другой возрастной группы.

Ведущий: «Для начала определимся с теми ролями, которые нам предстоит прожить в ходе встречи. С этой целью просим вас принять участие в жеребьевке. Выберите из мешочка наугад визитку с надписью».

Для того чтобы состав в каждой команде был равноценный, можно использовать два мешочка: один для родителей, другой для подрост-

ков. В каждом должно лежать определенное количество визиток и той и другой команды, а также несколько карточек с надписью «жюри».

## IV. Правила игры.

Правила могут быть выработаны в ходе общего обсуждения или предложены ведущим в готовом виде. Они могут представлять собой описание особенностей каждой из ролей. Например, члены жюри записывают наиболее интересные мысли, прозвучавшие в ходе встречи; подсчитывают очки после проведения конкурсов и т.п. «Дети» и «родители» стараются прожить выбранную ими роль; ищут и приводят примеры из реальных жизненных ситуаций; высказывают собственное мнение. Описание ролей может быть изменено, дополнено, скорректировано в соответствии с целями осуществляемой работы. Кроме того, на этом этапе возможно принятие правил ведения дискуссии.

## V. Блицтурнир.

Варианты проведения блицтурнира и способы его оценивания жюри могут модифицироваться в соответствии с задачами игры.

### 1-й вариант.

Для активизации участников, а также для повышения групповой сплоченности командам предлагается ряд вопросов-ситуаций, на которые нужно отвечать, описав варианты поведения в них.

#### Вопросы для «родителей»:

- Вы пришли домой. В раковине гора грязной посуды, ваш ребенок лежит на диване и смотрит телевизор. Ваши действия...

- Вы поймали подростка на явной лжи. Ваши действия...

- Ваш сын (дочь) принес домой бездомного котенка или щенка и решил оставить животное, не спросив вашего мнения. Ваши действия...

- Подросток вернулся домой нетрезвым. Ваши действия...

#### Вопросы для «детей»:

- Вы пришли домой позже обычного, родители раздражены. Ваши действия...

- Вы играете в компьютерную игру, игра в полном разгаре, и тут мама просит вас срочно прибрататься в комнате. Ваши действия...

- Вы получили «тройку» в четверти по математике и скрыли это. Родители

идут на собрание, где тайное вот-вот станет явным. Вас ждет скандал. Ваши действия...

- Вы поссорились с друзьями, настроение отвратительное. Родители, заметив, что вы не в духе, допытываются, что случилось. Ваши действия...

Этот список может быть продолжен и изменен в соответствии с особенностями детско-родительских отношений в данном классе. Важно, чтобы ситуации могли неоднозначно трактоваться обеими сторонами и затрагивали различные системы взаимодействия: подросток – родители, подросток – сверстники, подросток – школа – родители и т.д.

#### 2-й вариант.

Другим способом проведения этого этапа игры является перечисление командой как можно большего количества выходов из заданной ситуации. В этом случае актуализируется личный опыт участников, происходит знакомство с мнениями других членов своей команды (родителей и подростков), а в результате расширяется диапазон известных моделей поведения.

#### 3-й вариант.

Этот вариант может представлять собой экспресс-поиск командой, а возможно и обеими командами, оптимального решения затронутой проблемы. Подобное условие заставляет участников учитывать не только свои интересы, но и желание другой стороны.

#### 4-й вариант.

Самый сложный вариант работы: ответы на вопросы должны представлять собой «Я-высказывания». Ведущий предупреждает участников: «Когда вы будете отвечать на вопрос, стройте свой ответ от первого лица, используя личные местоимения "я", "мне", "меня". При этом говорите не о другом человеке и его поведении, а о тех чувствах, которые вы испытываете. Это позволяет выражать отрицательные чувства в удобной для другого человека форме. Например, высказывание "Сколько можно жить в хлеву, и когда только ты научишься убирать за собой свои шмотки!" можно заменить на: "Меня сердит и обижает, когда я уставшая возвращаюсь с работы и

вижу дома беспорядок, разбросанные вещи"».

### **VI. Взаимные претензии.**

Цель этого этапа – выяснение основных претензий родителей и подростков друг к другу. Каждый участник записывает свое недовольство, претензию к противоположной стороне на чистый лист, а затем его высказывание подвергается экспертной оценке со стороны других членов команды. Ведущий инструктирует участников: «Передайте ваш листок соседу справа. Если он согласен с высказанной вами претензией, пусть поставит знак "плюс", а если не согласен – "минус". Затем подсчитайте количество плюсов и обозначьте их число цифрой».

Бланки с результатами передаются жюри, которое выделяет 2–3 самые распространенные претензии.

Опираясь на наш опыт проведения игры, приведем наиболее характерные примеры.

#### *Претензии команды детей:*

- Родители заставляют делать то, что сейчас не хочется.
- Родители ругают за плохие отметки.
- Родители навязывают слишком много обязанностей.
- Родители уделяют мне мало внимания, не находят для меня времени.

#### *Претензии команды родителей:*

- Дети проявляют эгоизм.
- Дети проявляют наглость, дерзость.
- Дети медлительны, необходимо несколько раз повторять им одно и то же.
- Дети хорошо знают свои права, но при этом часто забывают про свои обязанности.

Высказывание претензий позволяет подросткам и родителям точнее сформулировать основные трудности, которые они испытывают в общении с противоположной стороной. У участников игры появляется возможность соотнести свои трудности с опытом других людей.

### **VII. Обсуждение претензий.**

Жюри информирует участников о том, какие претензии набрали большее количество плюсов. Претензии зачитываются поочередно то одной, то другой команде. После оговоренного ведущим промежутка времени команда приводит доводы, которые помогут оправдать высказанную претензию.

Целью этого этапа является поиск взаимопонимания: «Уважаемые участники, с каждой оправданной претензией между вами будет налаживаться взаимопонимание, с каждой неоправданной – понимание будет утрачиваться».

Приведем пример.

**ПРЕТЕНЗИЯ РОДИТЕЛЕЙ:** Приходится многократно повторять просьбу, прежде чем подросток ее выполнит.

**ДЕТИ (1-й участник):** Вы как будто специально момент выбираете, когда нужно напомнить про мытье полов. Только я сел за компьютер...

**РОДИТЕЛИ (1-й участник):** Если бы ты вымыл полы до того, как сел играть, я бы ни слова не сказал...

**2-й участник:** Вообще-то, правда, можно немного подождать, незачем дергать друг друга понапрасну...

**1-й участник:** Как же, от него дождешься, поможет он... Пока не напомнишь десять раз...

**ДЕТИ (1-й участник):** Просто надо договориться: моя комната – моя проблема. Хочу – убираю, хочу – нет...

**2-й участник:** Ну, так мы никогда не договоримся. Квартира-то одна, тебе нравится жить в грязи, а другим – нет. Можно решить, что убирать нужно обязательно, а вот когда именно в течение дня, это уже проблема того, кто убирает. Только убрать нужно именно сегодня, иначе завтра тебе никто не поверит...

Желание и умение задумываться над причинами поведения представителя противоположной стороны, желание и умение правильно определять эти причины и в соответствии с этим строить свои взаимоотношения – это то, что способствует формированию партнерских отношений между родителями и детьми. Задача ведущего – быть гарантом соблюдения правил ведения дискуссии, иногда направлять ее ход, активизируя участников, сообщая им дополнительную информацию, оказывая социально-психологическую поддержку, способствуя тем самым достижению указанной цели.

### VIII. Подведение итогов.

Жюри, используя свои записи, наминает ход игры, актуализируя в памяти участников доводы,

приводившиеся обеими командами при обсуждении тех или иных вопросов. Итогом игры не обязательно является победа той или иной команды. Больше значение здесь имеет сама возможность обсуждения взрослыми и подростками тех трудностей, которые осложняют установление взаимопонимания между ними.

В заключение ведущий организует круг, где объединяются все участники игры, которые выходят из своей роли и обмениваются впечатлениями, наблюдениями, выводами. О том, как изменилось эмоциональное состояние группы, поможет узнать повторное проведение методики «Цветопись».

Несомненно, проведенная игра не обеспечит немедленного и кардинального улучшения внутрисемейных отношений. Путь установления взаимопонимания и взаимодововерия долг и труден, однако организация встречи, откровенной беседы между «отцами» и «детьми» представляет собой первые шаги в этом направлении. Авторы надеются, что вышеописанная игра будет интересна школьным психологам, педагогам, подросткам, родителям и вдохновит на создание новых проектов.

### Литература

1. Губкина, Т. Родительский клуб / Т. Губкина // Школьный психолог. – 2000. – № 25. – С. 11–14.
2. Камышанова, И.В. Тренинг выбора спутника жизни : уч.-метод. мат. / И.В. Камышанова, Т.В. Черникова. – Волгоград : ГУ «Издатель», 2000. – С. 27–36.
3. Кривцова, С.В. Подросток на перекрестке эпох / С.В. Кривцова [и др.]. – М. : Генезис, 1997. – С. 257–272.
4. Рабочая книга школьного психолога / И.В. Дубровина [и др.]. – М. : Просвещение, 1991. – С. 124–145.
5. Социально-психологический климат коллектива / Под ред. Е.В. Шороховой. – М., 1979.

*Ольга Валерьевна Козачек – канд. психол. наук, доцент кафедры педагогики дошкольного образования Волгоградского государственного университета;*

*Татьяна Владимировна Козачек – заслуженный учитель России, педагог МОУ СОШ № 61, г. Волгоград.*