

З



МИХАИЛ  
КИПНИС

АПЕЛЬСИНОВЫМ

ТРЕНИНГ  
Orange 18

TRAINING

MICHAEL  
KIPNIS

Михаил Кипнис

**Апельсиновый тренинг – 18.  
Orange training – 18. Книга  
третья. Творчество заразительно!  
Тренинг креативности**

«Издательские решения»

**Кипнис М.**

Апельсиновый тренинг – 18. Orange training – 18. Книга третья.  
Творчество заразительно! Тренинг креативности / М. Кипнис —  
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-836705-2

«Апельсиновый тренинг — 18» — это новая авторская серия сборников психологических игр, упражнений и актуальных текстов, которые помогут ведущим групп, педагогам, психологам, социальным работникам, специалистам в области неформального образования, фасилитаторам, тренерам, коучам... выстроить эффективную и увлекательную групповую работу.

ISBN 978-5-44-836705-2

© Кипнис М.  
© Издательские решения

## Содержание

Благодарности	6
От издателя	7
От автора	8
1. «Что в имени тебе моем?..»	10
2. «Человек-цифра»	13
3. «Ты, да я, да мы с тобой...»	14
4. «Машина времени»	16
5. «А что это вы тут делаете?!»	17
Конец ознакомительного фрагмента.	19

**Апельсиновый тренинг –  
18. Orange training – 18  
Книга третья. Творчество  
заразительно! Тренинг креативности**

**Михаил Кипнис**

*Иллюстратор* Мария Пуцкова

© Михаил Кипнис, 2017

© Мария Пуцкова, иллюстрации, 2017

ISBN 978-5-4483-6705-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## Благодарности

Хочу сердечно поблагодарить людей, которые в том или ином качестве стали соавторами этой серии:

**Анну Кипнис** за «волшебный пендель», который я получил от нее и сел, наконец, за работу над рукописью;

**Марию Пуцкову (Муху)** – за оригинальное и, как всегда, ироничное и позитивное оформление обложки и текста,

**Анну Перкас-Сабгир** за помощь в том, чтобы этот проект состоялся и был успешным в его электронном варианте!

И, безусловно, огромное спасибо всем тем участникам многочисленных тренингов, семинаров, воркшопов, мастерских, общение с которыми вдохновляет, обогащает новыми энергиями, «запросами», идеями...

*Автор будет рад получить замечания, пожелания, Ваши варианты приведенных игр и заданий, предложения о сотрудничестве по электронному адресу: <https://www.facebook.com/groups/1669430460033779/?fref=ts> или на страничке «MICHAEL KIPNIS. A game. Theater. Training» в Фейсбуке (mkipnis61@gmail.co*

## От издателя

*Книга из новой серии «Апельсиновый тренинг – 18» представляет собой сборник заданий и упражнений, игр и творческих этюдов, которые успешно применялись автором на протяжении его более чем тридцатилетней театральной и тренинговой практики.*

*По сути, она продолжает цикл авторских работ, которые, начиная с 2000 года выходили в российских издательствах «Ось-89», «АСТ», «Прайм», «Еврознак», «Лань», «Планета музыки», а в Израиле (на иврите) в издательствах «Массажа» и «АХ». За эти годы более двух десятков книг были опубликованы в популярных и престижных издательских сериях: «Действенный тренинг», «Лучшие тренинги мира», «Лучшие психотехнологии мира», «Золотой фонд актерского мастерства», «Психология. Высший курс»...*

*Созданные Михаилом Кипнисом, адаптированные, собранные и апробированные в ходе практической групповой работы, – все они смогут сделать Ваш тренинг, групповую встречу, семинар, «мастер-класс»... по-настоящему живыми, эффективными и интересными.*

**МИХАИЛ КИПНИС (PhD)** профессионально занят разработкой проектов в сфере формального и неформального образования, театрального творчества, исследования детско-родительских и семейных отношений, коммуникации и лидерства. Автор более двадцати книг, методических сборников, изданных в СНГ и в Израиле. Автор методики интерактивного театра «Драма. Импровизация. Дилемма». Занимается разработкой и внедрением интерактивных методов в образовании, просвещении и в групповой работе.»

## От автора

Сборник из серии «АПЕЛЬСИНОВЫЙ ТРЕНИНГ» продолжает цикл авторских работ, которые, начиная с 2000 года, выходили в российских издательствах «Ось-89», «АСТ», «Прайм», «Еврознак», «Лань», «Планета музыки», а в Израиле (на иврите) в издательствах «Масада» и «АХ». За эти годы более двух десятков книг были опубликованы в популярных и престижных издательских сериях: «Действенный тренинг», «Лучшие тренинги мира», «Лучшие психотехнологии мира», «Золотой фонд актерского мастерства», «Психология. Высший курс»... В книгах представлен мой многолетний опыт в организации и работе международных семинаров, лагерей, групповых тренингов и творческих мастерских в России, Белоруссии, Украине, Молдавии, Израиле, Чехии, Болгарии, Венгрии, США.

«Апельсиновый тренинг» – это новый проект, в котором каждая из книг (их планируется целая серия!) посвящена определенной теме в групповой работе. В каждом сборнике читатель найдет ровно *восемнадцать* игр, упражнений, заданий... Почему именно восемнадцать, а не двадцать пять, сорок, сто?! Во-первых, в моей личной жизни у числа восемнадцать есть свое и очень почетное место – в этот день возникла моя семья.

Продолжим... Апельсин – фрукт будоражащий, живительный, «витальный»... В еврейской традиции, в гематрии числовое соответствие восемнадцати – это «живой», «жизнь». И мне хочется верить, что каждый из сборников этой серии сможет стать полезным, ярким, эффективным инструментом. Надеюсь, материалы этих книжек оживят ваш тренинг, подкинут ведущим групп новые идеи, дадут вашим встречам живые и творческие импульсы, энергии, открытия!

«Апельсиновый тренинг» перед Вами – сборник психологических игр, упражнений, актуальных текстов, которые помогут ведущим групп, педагогам, психологам, социальным работникам, специалистам в области неформального образования, фасилитаторам, тренерам, коучам... выстроить эффективную и увлекательную групповую работу.

Почему «Апельсиновый...»? Для меня «апельсиновый» – синоним, метафора, образ, в котором объединяются новизна и яркость, кисло-сладкий (а не приторный!) вкус, упругость формы, структура, в которой отдельные дольки составляют вместе такой особенный плод. Плод апельсина имеет цвет теплый, «активный», запоминающийся, бросающийся в глаза, особенный...

Кто-то сказал, что «оранжевый цвет на кухне возбуждает аппетит»...

Мы не на кухне, но без аппетита, без желания тренинг – не тренинг, а одно мучение!

***Так что приступим к работе и... приятного Вам аппетита!!!***

### «ЗАПИСКИ НА ПОЛЯХ»



***А вы смогли бы?***

***Я сразу смазал карту будня***

*плеснувши краску из стакана;  
я показал на блюде студня  
косые скулы океана.  
На чешуе жестяной рыбы  
прочел я зовы новых губ.  
А вы  
ноктюрн сыграть  
могли бы  
на флейте водосточных труб?*

**Владимир Маяковский**  
1913

Как и любой тренинг, естественно начать тренинг творческого мышления с упражнений на знакомство.

Этот этап задаёт тон всей встрече или группе встреч. Кто-то из тренеров давным-давно назвал упражнения на знакомство и «разогрев» группы ёмкой метафорой – «ледоколы». В ней – утверждение нескольких важных целей данного этапа:

- собственно знакомство;
- ломка «льда» отчуждения;
- снятие беспокойства от нахождения в незнакомой среде;
- физический, мышечный разогрев участников, впрыск адреналина в кровь, стартовый разбег;
- создание атмосферы спонтанности, сотворчества, соревнования, игры...

Упражнения на знакомство – это пробный камень для всего тренинга: насколько группа готова к совместной работе, насколько участники встречи контактны, возникает ли между группой и тренером общий язык? Каков энергетический потенциал группы? Какие границы самораскрытия установлены каждым из участников?..

Этот вид заданий не только побуждает участников взаимодействовать друг с другом, запоминать информацию о товарищах, чтобы затем использовать её в общении, предъявить группе собственное «Я», но и служит решению специфических задач тренинга творческого мышления.

При правильном использовании, «ледоколы» работают на расширение **«креативного поля»** личности:

- настраивают на работу вне привычного мыслительного шаблона и с высокой спонтанностью;
- обеспечивают новый опыт анализа ситуации, возникающей из столкновения разных взглядов, которых придерживаются участники группы, готовность к восприятию новых понятий, образов, идей, кодов поведения;
- развивают способность видеть многообразие вариантов решения индивидуальной или коллективной задачи, снимает страх перед неизвестным, перед дилеммой выбора;
- создаёт проблемную и не директивную среду, способствующую самостоятельному поиску решения проблемы;
- побуждают участников к активному проявлению креативных качеств: гибкости мышления, изобретательности, наблюдательности и воображения...

## 1. «Что в имени тебе моем?..»

*...Я понимаю под творческим процессом создание с помощью действия нового продукта, вырастающего, с одной стороны, из уникальности индивида, а с другой – обусловленного материалом, событиями, людьми и обстоятельствами жизни.*

*Карл Роджерс*

### **Цели**

- провести игру на знакомство;
- поупражняться в необычном способе взаимооценки и обратной связи;
- содействовать переходу от обычной формы мышления к необычной, образной;
- развить способность к соединению противоположных идей из разных областей опыта и использовать полученные ассоциации для решения творческой задачи.

**Размер группы:** не ограничен.

**Ресурсы:** не требуются. Играть можно как в помещении, так и на открытой площадке.

**Время:** в зависимости от количества участников группы.

**Ход упражнения:**

Есть множество игр на знакомство. Эта игра – одна из них. Кроме обычной информации об имени человека, участие в упражнении даст всем игрокам замечательную возможность потренироваться в ассоциативном и нестандартном мышлении.

Задание таково: каждый из участников тренинговой команды в течение пяти минут готовится представить своё имя товарищам. Он не назовёт его обычным способом, а должен будет назвать, нарисовать, обозначить другими символами или через иные ассоциации своё имя. Каждый из игроков имеет право воспользоваться всего лишь тремя такими «намёками» (устными, нарисованными или любыми другими), команда вслед за этим пробует назвать его имя.

От формального действия – выяснения имени товарища по тренингу – мы сможем уйти достаточно далеко, анализируя разнообразные метафоры, образы.

Это упражнение интересно также тем, что оно позволяет с одной стороны – проверить степень свободы фантазии, а с другой – границы тезауруса (общего понимания смысла). Вполне возможно, что в ходе игры кто-то из участников поднимется на такие высоты фантазии, что остальные игроки будут не в состоянии достичь их, чтобы понять смысл, идею ассоциации.

### **Завершение**

Обсуждение игры.

– Какие идеи ваших товарищей показались вам наиболее интересными и продуктивными?

– Считаете ли вы, что способ, выбранный вами для представления имени, оказался удачным? Хотели бы вы изменить сейчас что-то в форме или смысле представления собственного имени?

– Все ли образы, ассоциации, намёки, прозвучавшие при представлении имён ваших товарищей по группе, были вам понятны?

### **«ЗАПИСКИ НА ПОЛЯХ»**



*Хери Алдер. «НЛП. Современные психотехнологии». – СПб.: «Питер». – 2000.*

### ***Сравнение творческого и логического мышления.***

*1. Логическое (вертикальное) мышление избирательно; творческое (горизонтальное) мышление имеет более общий характер. Вертикальное мышление допускает существование только одного пути и отрицает все остальные направления. Горизонтальное мышление рассматривает и сравнивает все возможные пути, обращает особое внимание на новые направления и всегда оставляет возможность для нового выбора. Помните, лучше большой выбор, чем никакого.*

*2. Вертикальное мышление признаёт только отдельные последовательные шаги; горизонтальное – допускает логические прыжки (логика при этом может быть оттеснена на задний план).*

*3. При вертикальном мышлении каждый шаг должен быть правильным; при горизонтальном – важен лишь итоговый результат. Точно так же при сооружении моста его части не должны поддерживать друг друга до момента окончания строительства...*

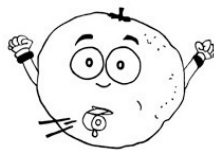
*4. Вертикальное мышление «отрабатывает» те направления, которые не гарантируют быстрого успеха; в горизонтальном мышлении не отбрасывается ничего. Каждый путь потенциально ведёт к успеху, даже если его «плюсы» остаются в тени до настоящего момента... Здесь уместно вспомнить о необходимости позитивной формулировки цели, а также привести характерное для НЛП утверждение: «Не существует неудач, есть только обратная связь»*

*5. Вертикальное мышление склонно слишком быстро наклеивать ярлыки и давать категоричные оценки; горизонтальное мышление стремится избегать шаблонов и жестких схем.*

*6. Вертикальное мышление придерживается давно проложенного, наиболее лёгкого пути; горизонтальное – пути, который, на первый взгляд, кажется наименее обещающим. Некоторые из техник специально предназначены для того, чтобы переворачивать вещи на 180 градусов (и получать при этом прекрасный результат).» (с.128—129).*

Начиная работу с группой по программе тренинга творческого мышления, тренер может распечатать и раздать участникам приведенные выше или любые другие подходящие, по его мнению, материалы. На наш взгляд, обсуждение особенностей творческого мышления подготавливает участников к серьёзному восприятию проблемы, поможет в будущем (во время проведения заданий тренинга) возвращаться к этим положениям, как к уже знакомым точкам отсчёта, проверяя правильность научной точки зрения своим экспериментально подтверждённым опытом.

### **«КСТАТИ! МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТРЕНЕРА»**



*Способность к творчеству – креативность (от англ. creativity) – это умение человека видеть вещи в новом, необычном ракурсе. Наше ежедневное рутинное существование обусловлено множеством правил и законов. Часть из них (например: чистить зубы по утрам; правила этикета; дорога от дома до работы; вошедший в привычку распорядок дня...) выполняются автоматически, рефлексивно. Шаблонность реакций, скука от повторяемости и похожести бытия вступают в поразительное противоречие с данной человеку от Б-га способностью лицедействовать, играть, быть творцом.*

*Специалисты по обучению креативности предлагают преодолевать «функциональную фиксированность», иными словами – искать необычные способы применения обычных вещей. В близкой перспективе креативность поможет участникам встречи в поиске нового решения старых проблем, в готовности отказаться от кажущегося спасительным шаблона.*

*Р. Эпштейн, доктор философии из Кембриджского Центра Исследования поведения (Массачусетс, США), дал такой совет по развитию творческого потенциала личности: «Изучайте что-нибудь новое! Если вы банкир, поучитесь танцевать чечётку. Если вы нянечка, займитесь курсом мифологии. Прочитайте книгу на малоизвестную вам тему. Смените газету. Новое соединится со старым в доселе неведомых и, возможно, удивительных формах.»*

## 2. «Человек-цифра»

### Цели

- развить способности по визуализации образа;
- через постановку творческой задачи стимулировать взаимодействие интеллектуальных, волевых, эмоциональных функций;
- содействовать переходу от обычной формы мышления к необычной.

**Размер группы:** какой угодно.

**Ресурсы:** помещение или открытая площадка такого размера, который позволит всем игрокам быть на расстоянии не менее полутора метров друг от друга.

**Время:** 7—15 минут.

### Ход упражнения

– Распределитесь, пожалуйста, по площадке таким образом, чтобы дистанция между соседями была не менее полутора метров.

Я буду называть вам цифры от одного до девяти. Ваша задача: представить и с помощью тела изобразить называемые цифры в любом положении: сидя, стоя, лёжа... Главное – добиться максимально точного зрительного соответствия между математическим образом и позицией тела.

Следующий этап проходит в парах и даётся двузначное число. Для трёхзначных чисел, естественно, группа распределится по тройкам.

**Примечание:** кроме развития креативности, эта игра прекрасно помогает созданию партнёрских отношений, а кроме того, развивает контроль над мышцами тела.

### 3. «Ты, да я, да мы с тобой...»

**Цели:**

- облегчить участникам вхождение в групповой тренинг через участие в парной работе и знакомство;
- снять напряжение от встречи с незнакомыми людьми;
- провести творческий эксперимент, раскрывающий особенности поведения и партнерства;
- способствовать развитию нестандартного творческого мышления участников.

**Размер группы:** важно, чтобы была возможность разбить группу на пары.

**Ресурсы:** стулья, бумага, ручки.

**Время:** до 30 минут.

**Ход игры:**

Пожалуйста, встаньте со своих стульев. Посмотрите, кто стоит рядом с вами. Окиньте глазами нашу комнату. Сделайте 2—3 глубоких вдоха и выдоха. Теперь абсолютно без слов выберите среди присутствующих человека, которого знаете меньше всего.

Подойдите к этому человеку!

(Если к одному и тому-же человеку подходит несколько участников, тренер дает возможность им самостоятельно и молча «решить возникшую проблему».)

В течение 1—2 минут группа, как правило, справляется с поставленной задачей, и возникают требуемые для работы пары.

...Сядьте, пожалуйста, рядом со своим партнером. У каждой пары должен быть лист бумаги и одна ручка.

**ВНИМАНИЕ, ДРУЗЬЯ!** С этой минуты и до конца упражнения **ВСЕ ДЕЙСТВИЯ БУДУТ ПРОИСХОДИТЬ МОЛЧА и БЕЗ КАКОГО-ТО ОБЩЕНИЯ МЕЖДУ ВАМИ!**

Слушайте внимательно мои задания и постарайтесь молча и максимально хорошо справиться с ними. Готовы?!

Возьмитесь за **ОДНУ** ручку двумя руками так, чтобы одна рука была одного участника, а другая – другого. Не важно при этом, какой рукой (правой или левой) вы будете пользоваться. Теперь разделите лист на 4 равные части двумя линиями.

Получилось? Начнем работать с первым «окном» на вашем листе. В этом секторе вам будет необходимо нарисовать дом. Итак – мы рисуем дом таким образом, чтобы ручку по-прежнему держала одна рука одного из участников, другая рука – его партнера. (...)

Спустя 4—5 минут, ведущий дает следующее задание.

Пусть один из вас сейчас сменит руку. То есть, если до этого он держал ручку правой рукой, пусть поменяет на левую и наоборот... Во втором квадрате в течение 3—4 минут я прошу вас изобразить дерево. Успешной вам работы! (...)

Мы продолжаем! Теперь каждый возьмитесь за ручку другой рукой, не той, которой вы держали ее прежде. (То есть, если прежде я держал ручку левой рукой, а мой партнер правой, то сейчас он держит левой, а я – правой). Нарисуйте, пожалуйста, в третьем секторе кота. (...)

Наш эксперимент подходит к концу. Пусть каждый из партнеров возьмет ручку своей ведущей рукой. Задание – заполните четвертый квадрат рисунком по вашему выбору! Держайте!

**Завершение:** обсуждение процесса упражнения:

- В какую сторону был направлен ваш рисунок в процессе работы – все время в сторону одного из участников, или положение менялось? Почему? Каким образом?
- Кто в начале игры взял на себя роль ведущего? Как чувствовал себя ведомый?

– На протяжении упражнения вы испытывали сотрудничество или борьбу? Кто вел, кто подстраивался? Менялись ли эти роли в ходе игры?

– Кто большую часть работы проработал своей ведущей рукой? Как ему удалось это?

– Каждое задание отличалось по содержанию. Какой этап вам показался наиболее сложным? Наиболее легким? Когда возникли противоречия? (Первый рисунок – дом – стандартное задание, которое обычно выполняется на уровне рисунка детского сада. Стены, окно, крыша, труба, дымок из трубы... Шаблон. Второе задание требовало напряжения в связи с тем, что давало больше свободы в решении оставлять рисунок абстрактно-обобщенным или внести в него детали – прорисовка веточек, листочков, корней... Третий рисунок – еще более конкретный. Четвертый – результат свободного выбора партнеров в условиях отсутствия коммуникации между ними и возможности согласованно действовать).

– Какой опыт, знания о себе и другом вы приобрели в ходе короткого эксперимента? Что говорит этот опыт о вас? О природе творчества? О вашей готовности «выходить из зоны комфорта», рисковать, экспериментировать, пробовать?

## 4. «Машина времени»

### Цели

- развитие умений активизации зрительского воображения;
- развить готовность отказаться от прошлого опыта, полученного при решении сходных задач;
- тренировать подвижность мышления и памяти как фактор креативного поведения.

**Размеры группы:** не имеют значения.

**Ресурсы:** не требуются.

**Время:** 10—20 минут.

### Ход игры:

Это индивидуальное задание, которое получает один за другим каждый из членов команды. Ему придётся, выйдя перед группой на воображаемую сцену, рассказать товарищам о том:

- как он добрался сегодня на тренинг;
- о последнем походе в театр;
- о дружеской вечеринке;
- посещении музея...

Рассказ должен быть достаточно подробным (за этим в ходе всего упражнения наблюдает тренер). Ну, а теперь – самая главная особенность игры: **ВСЬ РАСКАЗ ДОЛЖЕН ИДТИ В ОБРАТНОМ ХОДУ ВРЕМЕНИ НАПРАВЛЕНИИ**. То есть «время действия» идёт вспять! Скажем, поход в магазин за покупками должен начаться в подробностях с выхода из дверей магазина с пакетом покупок, затем продолжиться оплатой покупок в кассе – выбором продуктов...

Эта игра способствует развитию и детализации зрительного воображения, так как, чтобы успешно справиться с ней, нужно сконцентрироваться на естественном ходе событий и прокручивать «киноленту памяти» в нормальном направлении со всеми необходимыми деталями. Лишь тогда можно совершить путешествие на машине времени в обратном направлении!

## 5. «А что это вы тут делаете?!»

(Идея – Клаус Фопель)

*Пробный камень для недоужинных интеллектуальных дарований – способность удерживать в уме одновременно две противоположные идеи и сохранять при этом способность к действию.*

**Ф. Скотт Фицджеральд**

### Цели

- содействовать переходу от обычной формы мышления к необычной;
- развитие готовности отказаться от прошлого опыта, полученного при решении сходных задач; – развитие концентрации внимания и контроля за физическим действием в условиях когнитивного диссонанса;
- создание в группе позитивного настроения и атмосферы веселого соревнования.

**Размер группы:** не ограничен.

**Ресурсы:** не требуются, играть можно и в помещении, и на открытой площадке.

**Время:** около 20 минут.

### Ход игры

Помните старую, еще советскую комедию «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен!»? В ней один из героев фильма в самый неподходящий момент появлялся в самом неподходящем месте и гнусаво интересовался у товарищей, замышлявших очередную проказу:

– А что это вы тут делаете, а!?

Именно эта фраза будет ключевой в упражнении, которое придумал немецкий психолог и психотерапевт Клаус Фопель. Приведу здесь вариант, адаптированный мной для групповой работы.

Участники тренинга садятся в круг. Первый от ведущего игрок начинает мимически изображать какую-то деятельность. Например, он изображает игру в баскетбол. (*Можно действовать в любом положении – сидя, лежа, вставать со своего места и передвигаться по комнате. Все зависит от характера изображаемого действия!*)

Следующий за ним игрок задает ему вопрос:

– А что это ты делаешь?

В ответ первый игрок, *не переставая «играть в баскетбол»*, должен назвать *любое другое физическое действие*.

Скажем, он отвечает: «Я читаю!». Тогда сразу же второй (спрашивавший) игрок начинает «читать». В то время как он изображает чтение, к нему обращается следующий по порядку игрок:

– А что это ты делаешь?

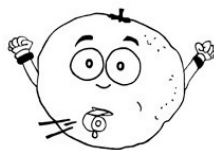
– Я ловлю рыбу! (*Так или иначе может ответить участник, не переставая изображать при этом «чтение».*)

Каждый раз, ответив на предложенный вопрос (то есть – передав эстафету следующему игроку), участник, изображавший действие, может прекратить его и наблюдать за эстафетой уже в качестве зрителя до следующей своей очереди.

Если группа небольшая по составу, то проводим несколько кругов.

В дополнение я прошу всех участников внимательно следить за товарищами и не повторять уже представленные в кругу виды деятельности. Так в игре появляется дополнительная интрига, включаются внимание и память.

## «КСТАТИ! МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТРЕНЕРА»



Относительно новая наука **гемисферология** – область медицины, изучающей функции полушарий головного мозга, на основе экспериментов и оперативных исследований мозга пришла к выводу, что кинестетические навыки человека локализуются в правом полушарии. С рождения ребенок почти в равной степени пользуется возможностями, заложенными в разных долях мозга. Затем, одно из полушарий «берет верх». Но умения тренируются практикой. Можно попытаться оптимизировать работу двух полушарий с тем, чтобы сделать себя личностью более гармоничной.

Выше приведенное упражнение – один из примеров подобной тренировки. Логичность, вербальность и связь с реальностью, свойственные левому полушарию, приходят в игре «А что это вы тут делаете?» в противодействии с абстрактным, ориентированным на фантазию, функционированием правого полушария. Результаты поучительные и веселые!

В ходе упражнения можно объявлять участникам, сколько штрафных очков за допущенные ошибки (повтор действия, которое уже предлагалось, наименование и показ одного и того же действия, например, изображая чтение, говорит «Я читаю!».) они получили за игру.

Те, у кого ошибок нет – пример хорошей работы «диспетчерской программы», отвечающей за гармонизацию и согласование функций разных полушарий. Те, у кого случилось несколько ошибок, могут потренироваться, чтобы улучшить свои результаты.

Проблемы в этом упражнении возникают у тех, у кого одно из полушарий подавляет другое.

Скажем, левое полушарие отвечает за личный, приобретенный опыт человека, это полушарие ответственно за логику действия, за восприятие порядка действий, за причинно-следственные связи.

Что касается правого полушария, то в ходе упражнения его работа «вытягивает» из игрока совсем другие особенности мышления: опора на предшествующий, генетический опыт, спонтанность и ассоциативность мышления, развитую фантазию, пластическую выразительность и образность...

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.