

Францева Юлия Евгеньевна (Нижний Новгород), магистр по направлению Психология, кандидат педагогических наук, практикующий психолог, завершила обучение 2 ступени Понимающей психотерапии, студент Международного Института Экзистенциального консультирования «МИЭК», член Национального объединения экзистенциальных консультантов и терапевтов, соорганизатор фестиваля.

Игра «Путешествие Души» с использование метафорических ассоциативных карт.

Метафорические ассоциативные карты в диалоге выступают коммуникативными посредниками. МАК позволяют клиенту абстрагироваться от психологического содержания жизненного опыта, который может быть блокирован в осознании клиента, так как травматичен и конфликтен.

Мак позволяют через семантический смысл переживания безопасно погрузить клиента в карту для осознания и актуализации жизненного опыта или переживания, блокированного психологическими защитами личности, находящегося либо в области предсознания (З. Фрейд), либо в зоне ближайшего развития (Л.С. Выготский).

Таким образом, МАК позволяет вынести переживание или жизненный опыт клиента вовне, в интерсубъективное пространство, сделать доступным для осознания.

Работа с метафорическими картами активизирует работу когнитивные процесс клиента в режиме реального времени и требуют активного присутствия клиента для формирования интерсубъективного пространства.

В основе работы с МАК лежат ассоциации клиента.

Погружение в карту дает возможность клиенту проецировать на социальное окружение то, что он не хочет или не может увидеть в себе, при этом обращая внимание клиента на идентификацию себя на сюжет карты, мы

содействуем осознанию клиентских потребностей, мотивов, эмоций, собственных качеств и т.д.

При погружении клиента в карту вопросом «Что он видит на карте?», клиент всегда актуализирует то, что на данный момент для него является важным и актуальным, не зависимо от его запроса.

МАК выступает проводником между сознанием и эмоциями клиента. Работа с МАК формирует личностную рефлексию клиента – т.е. клиент получает возможность быть наблюдателем самому себе. Достоинством МАК является то, что невозможность исказить результат наблюдения, т.к. это только трактовка клиента.

Клиенты МАК воспринимает легко, т.к. ассоциирует его с игрой, трактовка его переживания клиента наблюдается в чистом виде, без социально желаемого искажения.

МАК можно использовать без ограничения по национальному, возрастному, половому и религиозному признаку.

Любая трансформационная игра по своей сути является МАК.

Игровое поле – это особое пространство, как будто жизненный мир человека переносится вовне, позволяя тем самым, научиться с ним взаимодействовать: осознать, трансформировать. Это тоже становится одним из способов собственной рефлексии клиента.

При этом правила игры создают особые условия для погружения и начала игры, формируя у клиента активность и осознанность мотивации участия через следующие правила:

1. Фишками, обозначающими участника, должна быть личная вещь участника (кольцо, сережка, монета и т.д.)
2. Для того чтобы попасть на игровое поле, необходимо участнику выбросить на кубике цифру 6.

Игра «Путешествие Души» - это настольная трансформационная психологическая игра, предназначенная для понимания и изменения своего эмоционального состояния.

Игровое поле – это «древо жизни», представляющее собой мир разнообразных эмоций, чувств и состояний человека.

С помощью различных колод метафорических ассоциативных карт можно безопасно и аккуратно прояснять и понимать эмоциональные состояния, которые будут выпадать на игровом поле.

Количество участников – 6- 10 человек

Игра помогает:

- Освободиться от закоренелых эмоциональных состояний, мешающих качеству жизни
- Освободиться от сложившихся стереотипов, негативных программ и ограничивающих убеждений
- Найти ресурс, обрести новый взгляд на ситуации, с которыми хотелось бы справиться.

Длительность игры – 4 ак. часа.

В рамках мастер-класса мы познакомимся:

1. С трансформационной психологической игрой «Путешествие Души»
2. С 5 колодами метафорических ассоциативных карт;
3. Способами работы с метафорическими ассоциативными картами;
4. Потренируемся в развитии ассоциативного мышления;
5. Попробуем через фиксацию хода игры выявить особенности собственного поведения.