

# ТАНЦУЮЩАЯ С ВОЛКАМИ

Неводничая Елена Ивановна  
Руководитель клуба  
«Синтон-Харьков» 2017



# НЕВОДНИЧАЯ АЛЕНА

- 1. Магистр психологии МАУП КИЕВ (с 2003)
- 2. Сертифицированный Синтон тренер  
Учебный центр Москва (с 1999 года)
- 3. Сертифицированный позитивный психотерапевт (с 2008)  
Институт кросс-культурального менеджмента и психотерапии Весбаден.
- 4. Танцевально двигательный терапевт
- 5. Транзактный аналитик Европейская ассоциация ТА

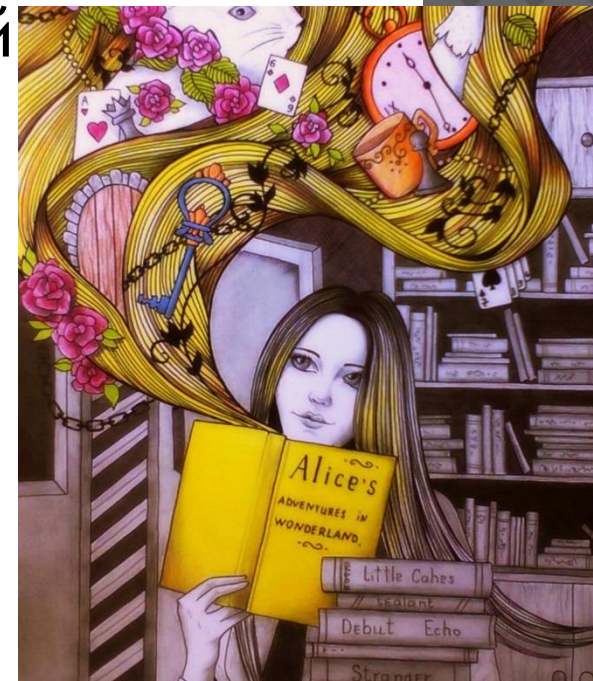


# ЦЕЛИ ИГРЫ:

- Поднять женскую самооценку.
- Осознать сильные и слабые женские «Архетипы».
- Дать поддержку для психологического взросления.
- Дородительствовать «раненые части».
- Найти ресурсы для осуществления запроса по игре.

# ДЮЙМОВОЧКА 1 - 7 ЛЕТ

- Дюймовочка (маленькая дочь) - маленькая девочка, за которую много решают. С первых дней жизни часто ее погружают в мир сказок и грез. Родители часто за нее думают, кем она станет и как ей жить. За нее выбирают одежду, кружки и прививают определенные социальные ценности. Возраст стадий мышления, действия и структуры. Свет : радость, непосредственность, игривость.
- Тень ( избалованное дитя или сверх адаптивное): эгоистичность,
- капризность, ранимость, ведомость.



# МАЛЕНЬКАЯ РАЗБОЙНИЦА 9-15

- Маленькая разбойница (бунтующий ребенок)- подросток. Возраст дерзости, отстаивания границ. Иногда нигилизма (не признания авторитетов). Возраст эксперимента со средой, внешностью. Формирование идентичности. Самости. Сексуальности.
- Свет: отстаивание границ,
- уникальность, позволение экспериментировать.
- Тень (асоциальная личность,
- преступница): бунт, категоричность, непослушание, цинизм.



# ЗАПРОСЫ НА ДЕФИЦИТ ЭТИХ АРХЕТИПОВ

- Дюймовочка:
- Отсутствие радости, тяжело принимать решения. Не желание брать ответственность, детские травмы( недолюбленность родителями)
- Запрос : научиться радоваться, просить помощь и учиться у мира.  
Маленькая разбойница:
- Тяжело отстаивать свои границы, трудно отстраиваться от мнения окружающих, тяжело реализовывать свои идеи.  
Другая крайность вечный бунт и война с окружающим миром.
- Запрос : быть собой, оригинальной, отстаивать границы и свои идеи

# ВОПРОСЫ СТИХИЯ ВОДА

- ◉ Вопрос к Дюймовочке
- ◉ Что хочет моя девочка?
- ◉ Что делает меня счастливой?
- ◉ Маленькая разбойница:
- ◉ Как я хочу пошалить?
- ◉ Где я хочу отстоять свои границы?
- ◉ Умею ли я «бунтовать»?
- ◉ Умею ли я усмирять своего «бунтующего ребенка»?



# ПРИНЦЕССА 17 -23

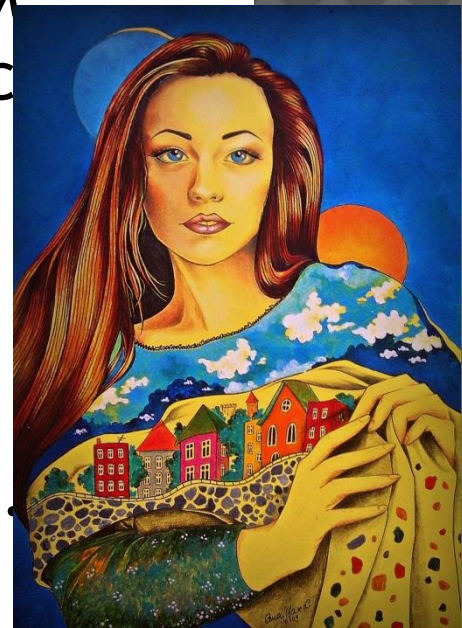
- Принцесса (любовница ) - юная девушка. Возраст романтики. Влюбленности и поиска Принца. Заинтересованность в дружбе, поддержки родителей поиск любви. Раскрытие сексуальности. Свет: красота, ухоженность, сексуальность, романтичность.
- Тень(шлюха): избалованность, самовлюбленность, легкомысленность наивность.





# КОРОЛЕВА 25 -31

- Королева(амазонка) - молодая женщина.  
«Архетип» стремящийся к самостоятельным достижениям.  
Страстно желающая заработать авторитет.  
Само реализовать свои способности.  
Открытая к финансовым экспериментам  
Трудоголик. Нарбатывает независимос  
Свет: независимость,  
самодостаточность, раскрытие  
способностей.  
Тень( конкурентка): конкуренция,  
кастрация мужчин, холодность, цинизм.



# ЗАПРОСЫ НА ДЕФИЦИТ ЭТИХ ДВУХ АРХЕТИПОВ

- Принцесса:
- Рано вышла замуж не догуляла свою юность, не хватает романтики, «заглохла» сексуальность, нет ощущения молодости. Запрос: чувствовать себя юной, разрешить больше сексуальности
- Королева:
- Женщина не может найти свое дело, правильно позиционироваться, заработать денег, поставить себя на работе. Запрос :самореализация, деньги и статус.

# ВОПРОСЫ К СТИХИИ ОГОНЬ

- 1. Как я хочу что бы обо мне заботились?
- 2. Как могу побаловать свою Принцессу?
- 3. Как я могу сейчас в своем запросе проявить энергию юности. Беспечности. Беззаботности?

## Вопросы к Королеве:

- 1. Достижения каких целей дадут мне повышения самооценки?
- 2. Как я могу в себе развивать чувство собственного достоинства?
- 3. Какие качества могу взять у Королевы для процветания?

# МАРЬЯ ИСКУСНИЦА 33-39

- Марья Искусница (жена)- женщина берегиня. Умеющая создать и поддерживать семейный очаг. Женщина, которая умеет создать уютную атмосферу в доме. Поддержка для мужа. Вдохновляющая мужчину на подвиги. Великолепная хозяйка. Свет: поддержка мужчины, защищенность, послушание, домовитость.
- Тень ( жена сваривая): ограниченность, заикленность на доме и семье.



# МАТЬ ЗЕМЛЯ 41 -47

- Мать Земля ( мать и бабушка)-женщина дающая поддержку. Бескорыстно служит детям и внукам. Заботиться обо всех. Дает почву под ногами и оберегает от проблем. Решает много вопросов. Кормит.Содержит. Свет: опора для родных, любящая бескорыстно. Делает из мужчины сына Тень (гипер опекающая мать): самопожертвование. Потеря своих интересов. Почта высыхает без удобрения и полива. Мало своих интересов.



# ЗАПРОСЫ НА ДЕФИЦИТ ЭТИХ ДВУХ АРХЕТИПОВ.

- Марья Искусница:
  - Женщина не может выйти замуж, хочет стать хорошей хозяйкой, наладить отношения с мужем. Усилить энергию дома.  
Запрос: стать хорошей, надежной женой, женщиной Берегиней очага.
- Мать Земля:
  - не может родить ребенка или выносить проект, улучшить здоровье( полить землю).
  - Хочет наладить отношения с детьми и внуками.  
Запрос: здоровье, рождение детей и проектов.

# ВОПРОС СТИХИИ ЗЕМЛЯ

- Вопрос к Марье Искуснице:
- 1. Что бы хотелось развить в себе как в Хозяйке?
- 2. Какое рукоделье хотелось бы развить?
- 3. Какие качества можно взять у этого Архетипа, что бы стать лучшей женой?
- Мать Земля:
- 1. О ком мне приятно заботится?
- 2. Как я могу по матерински позаботиться о себе?
- 3. Как я могу стать более великодушной как мать?

# ВАСИЛИСА ПРЕМУДРАЯ 49-55

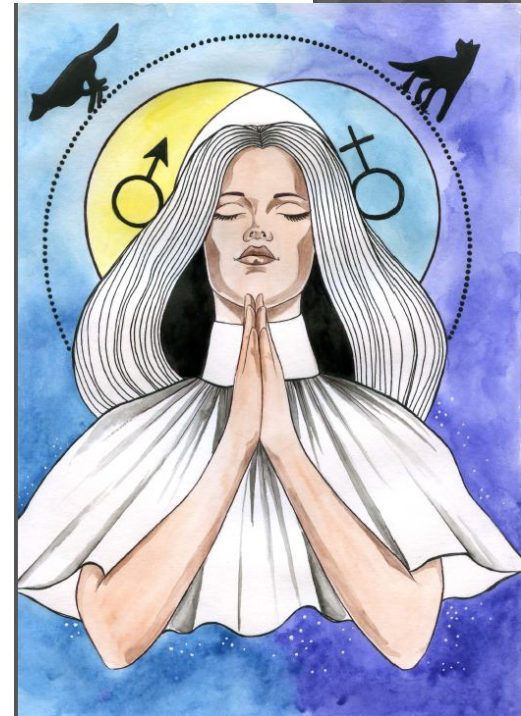
- Василиса Премудрая ( Верховная Жрица и Наставница)- женщина дающая силу роду. Передает знания. Собирает женские группы. Пишет книги. Танцует и рисует. Ходит в театр и на выставки. Творит. Путешествует.
- Свет: обладание знаниями и внутренней силой. Чувство достоинства. Способность вдохновлять и учить.  
Тень (ворчливая тетка): мало заземления. Уход в духовность. Или мудрость превращается в нигилизм и цинизм, если не использует опыт во благо.





# ВСЕВЫШНЯЯ 57- 64

- Всевышняя(Богиня) -женщина владеющая метафизическими практиками. Наставница для Василис. Живет для себя. Создает учения. Вдохновляет поколения. Оставляет после себя наследие в виде продуктов творчества.  
Свет : гордость всего рода. Мудрая женщина. Наставница. Гуру.  
Тень (Ведьма): гордыня, поучение
- всех, цинизм.



## ЗАПРОСЫ НА ЭТИ ДВА АРХЕТИПА

- Василиса Премудрая:
- Не может перейти на новый уровень, не знает как жить, когда дети выросли., нет четких целей в жизни в возрасте.
- Запрос: усилить роль наставницы, вести женские группы, йогу. Стать более мудрой.
- Всевышняя:  
Нет высших смыслов, духовности своих интересов.
- Запрос: написать книгу, научиться жить только для себя, создать продукты творчества для потомков.

# ВОПРОСЫ ВОЗДУХ:

- Василиса Премудрая:
  - 1. Какие знания ты бы хотела передавать другим женщинам?
  - 2. Какие способности от этого Архетипа тебе помогут развивать мудрость?
- Всевышняя:
  - 1. Как ты хочешь баловать себя в «зрелости»?
  - 2. Что поможет тебе прийти к Зрелости Процветающей?

# РУБАШКИ КАРТ «СТИХИИ» КАРТ





**Зарождение  
Весна  
Вода**

**Расцвет  
Лето  
Огонь**

*Маленькая  
разбойница*

*Принцесса*

*Дюймовочка*

**Танцующая  
с Волками**

*Королья*

*Белоснежка*

*Марта  
Мартушечка*

*Василиса  
Прекрасная*

*Мать Звезда*

**Наставничество  
Зима  
Воздух**

**Приветание  
Осень  
Земля**

Автор игры – Алена Неводничая  
Художник – Инна Цахес  
Дизайнер – Екатерина Кваша

т. 8(050)5928165

# РАСПОЛОЖЕНИЕ КАРТ ПО ИГРЕ



# ЗАПРОС НА ИГРЕ

- Определяем сильный Архетип и «раненый».
- И выходим на цель игры.
- Основная цель повысить самооценку.
- И набрать ресурсов для взросления
- Увидим свой сильный Архетип и «раненый»

# ЦВЕТА ХОДЫ:

- Красный цвет карта из колоды стихии, на которой стоит игрок.
- Оранжевый цвет вопросы из колоды
- Желтый цвет цитата из бегущей с волками
- Зеленый цвет все вместе дарят любовь
- Голубой цвет вслух проговариваешь, чем ты гордишься в том возрасте, где находишься.
- Синий цвет кого здесь в игре ты хочешь поддержать. Совет или слова одобрения.
- Фиолетовый цвет тотемное животное силы качествами, которые ты можешь взять.
- Белый тянешь вопрос, карту или животное или цитату.



# ВОПРОСЫ К ХОДАМ

- Красный цвет карта из колоды стихии, на которой стоит игрок. (Как это про тебя?)
- Оранжевый цвет вопросы из колоды (ответ на вопрос и скажи как это про тот возраст где ты стоишь? Как это про твой запрос?)
- Желтый цвет цитата из бегущей с волками (закрываем первую часть надписи и выполняем задание после пробела и спрашиваем как это про запрос?)
- Зеленый цвет все вместе дарят любовь (почему тебе хотелось много любви в этом возрасте?)
- Голубой цвет вслух проговариваешь, чем ты гордишься в том возрасте, где находишься (чем тебе надо гордиться всегда?)
- Синий цвет кого здесь в игре ты хочешь поддержать. Совет или слова одобрения (кого тебе надо было поддерживать в этом возрасте? Часто ли ты поддерживаешь других?)
- Фиолетовый цвет тотемное животное силы качествами, которые ты можешь взять. Для поднятия своей самооценности.
- Белый тянешь вопрос, карту или животное или цитату. После БЕЛОГО цвета вся группа танцует танец «дикой женщины»

# ЭТАПЫ ИГРЫ:

- 1. Ведущая рассказала про «Архетипы»
- 2. Сформировали запрос. Какой сильный и какой «раненый».
- 3. Даем карту из колоды «Танцующая с волками» сначала стихия вода. Потом, каждой стихии куда приходят игроки.
- Берем карту сильного «Архетипа» берем три и выбираем один, который нравится
- 4. Цитату даем к карте той, стихии где находится игрок.
- 5. Задаем вопросы каждый раз про ВОЗРАСТ где находится ГЕРОИНЯ игры ( что было с тобой в 3 года, что было с тобой в 12 лет, что было в 31.. ит.д и синхронизируем с заданиями по игре)
- 6. Все взаимодействия участниц по игре важны.
- 7. В конце делаем выводы в виде аффирмаций и даем поддержку группой.
- 8. Танцуем танец «дикой женщины»

# СТИХИИ

- Вода: тело, энергия, здоровье.
- Огонь: достижения, идеи, созидание, сексуальность, деньги, статус.
- Земля: основательность, семья, поддержка, почва под ногами, стабильность, отношения.
- Воздух: смыслы, ценности, цели, духовность, развитие.
- В конце все 4 стихии собираем как баланс в жизни.

# ВЫВОДЫ

- 1. Дать послание Архетипу который нужно «взрастить»
- 2. Ответ на запрос .
- 3. Какие ресурсы ты взяла по игре для твоей самооценки?
- 4. В конце игры все зачитывают позитивные аффирмации-разрешения.
  
- Например:
  
- -я даю себе право на ошибку и всегда поддерживаю себя. Я себе лучший друг  
-я верю, что могу быть любима достойным мужчиной
- ИЛИ  
- Мой «Архетип» Королева поддерживает меня всегда.  
Я с удовольствием нахожу любимое дело, повышаю свой статус и независимо его продвигаю.
- ИЛИ  
Мой «Архетип» Принцесса дает мне ресурс повисить сексуальность, ярко себя выражать и раскрывать свою женственность в танцах, спорте и творчестве.

# УСЛОВИЯ ОБУЧЕНИЯ:

- Любимые и многоуважаемые Мастера. Количество ведущих игр увеличилось, а мой ресурс времени и здоровья уменьшился.
- По этому у нас правила обучения играм следующие:
- 1. Провожу обучение офлайн или онлайн (время не ограничено, отвечаю на все вопросы-это входит в стоимость игры).
- 2. Провожу через неделю после игры супервизию. Отвечаю на все вопросы Мастеров. За неделю ведущий обязан провести одну игру. С друзьями или близкими клиентами. Что бы разобрать сложные случаи и задать вопросы.
- 3. Далее наше взаимодействие оплачивается.
- Индивидуальная супервизия стоит 30 у.е (1,5 часа)
- Подключение еще раз к обучению 50 у.е
- 4. Различные вопросы мы задаем в группе Мастеров. Там и я и опытные тренеры поделится любым опытом.
- 5. Хотите сами поиграть в игру онлайн пишите в группе Мастеров и там найдёте опытного тренера, который станет проводником в игре.
- Насчет оплаты ему Вы договариваетесь самостоятельно. Возможно Вы сделаете бартер.

# ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «ТАНЦУЮЩАЯ С ВОЛКАМИ»

Бросаем 1 кубик d6 <https://generator-online.com/dice/>

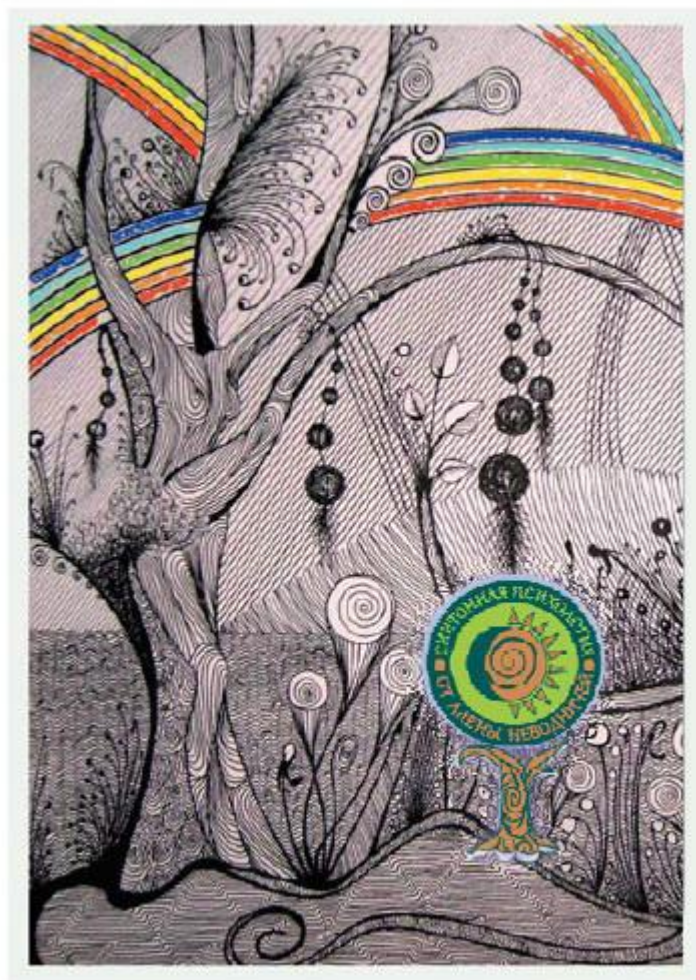
И с помощью фишек-кристаллов передвигаемся по игровому полю на количество выпавших показаний кубика начиная со старта (тоесть с 1 номера поля)



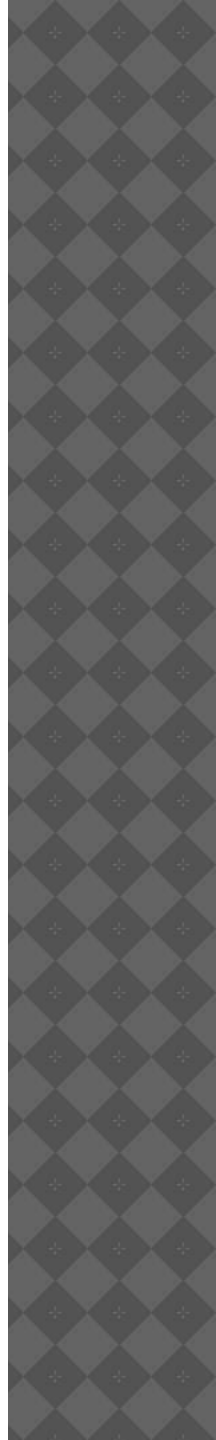
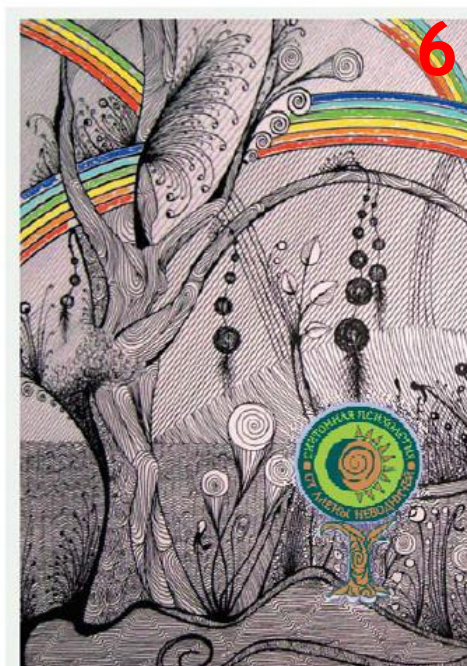
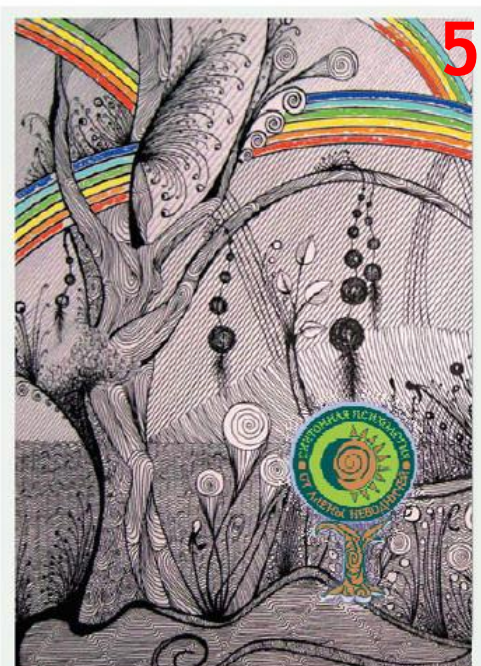
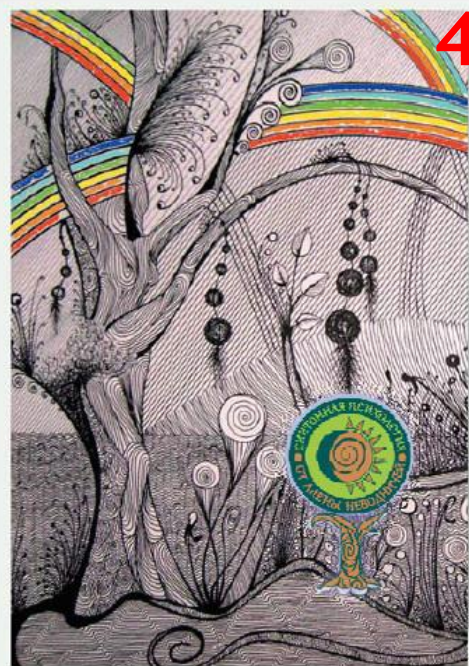
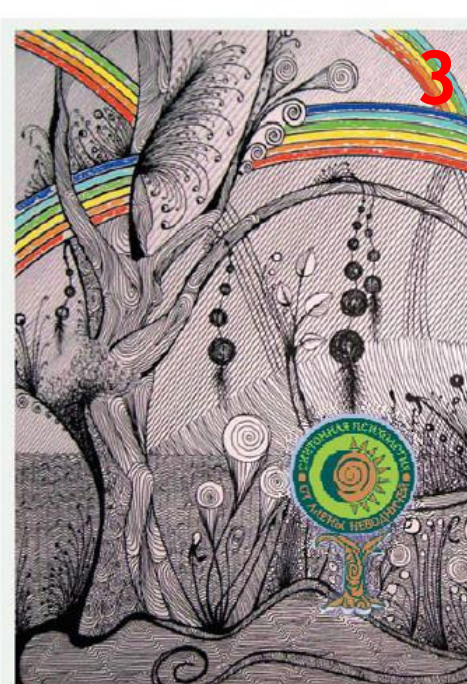
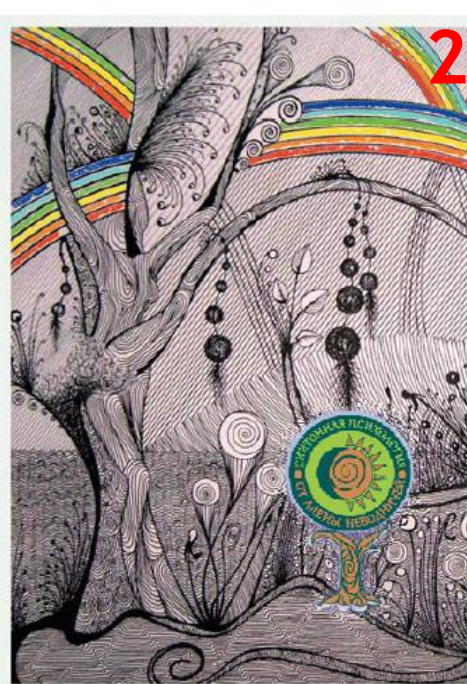
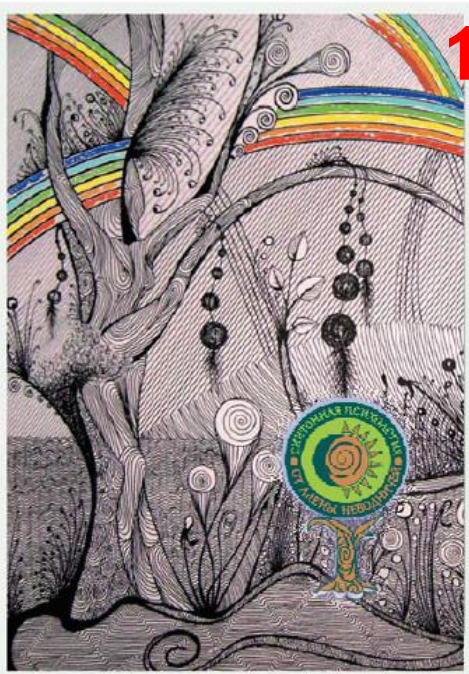


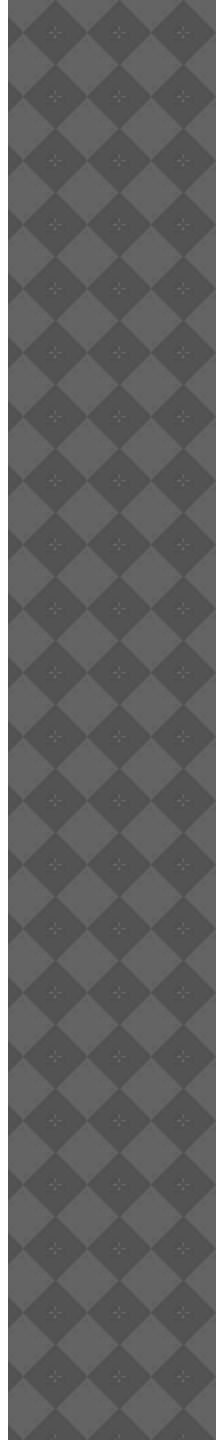
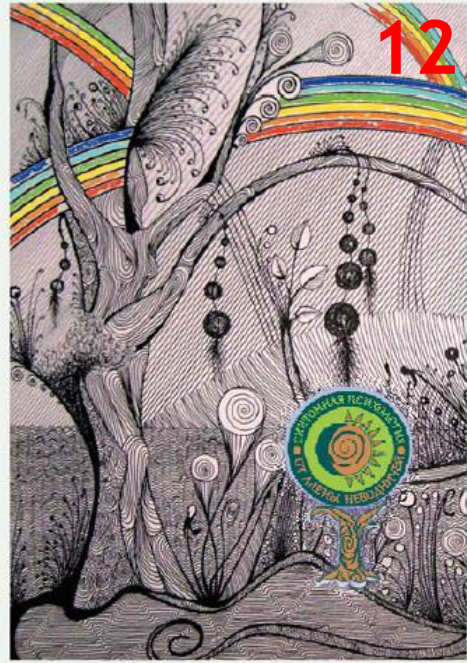
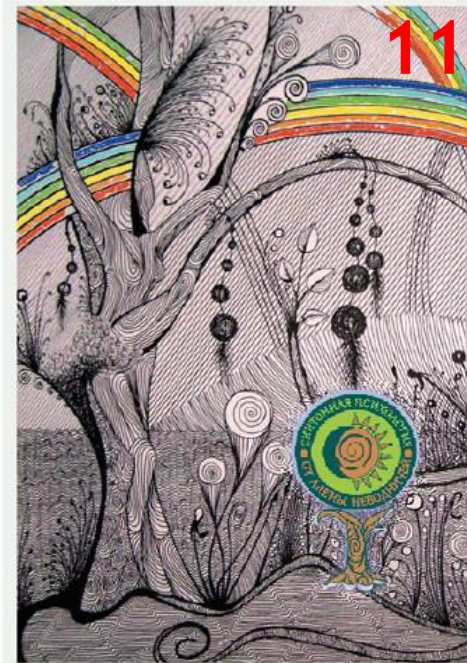
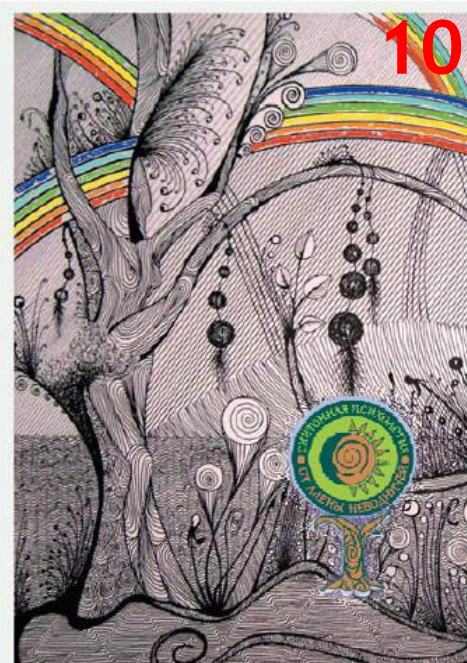
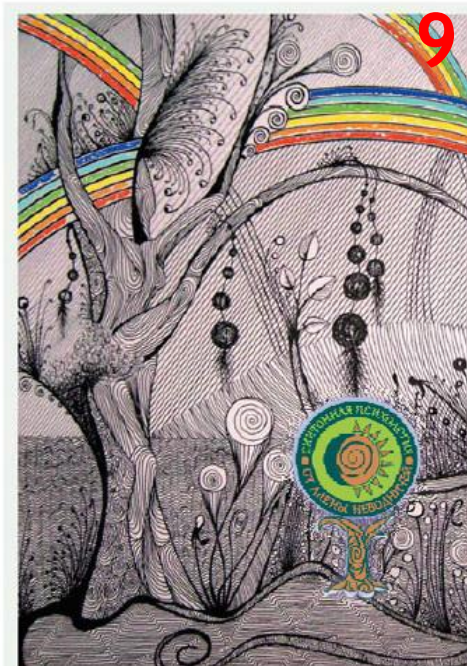
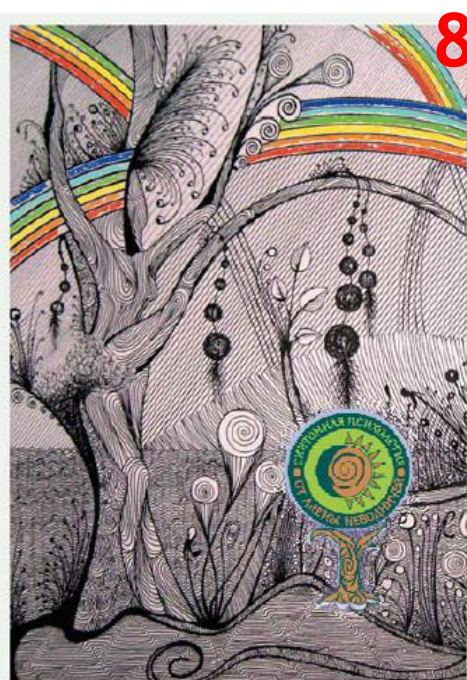
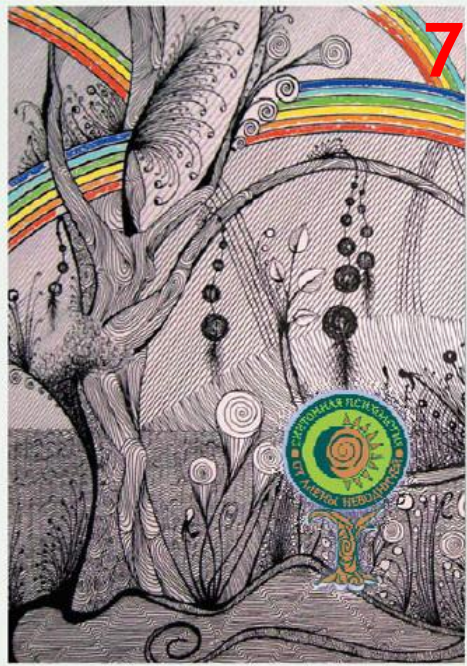
Автор игры - Елена [unclear] м.8(050)5928165  
 Художник - Инна Целес  
 Дизайнер - Екатерина Кваша

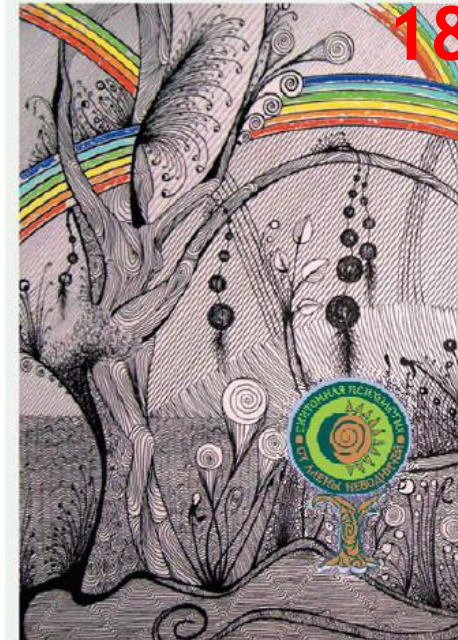
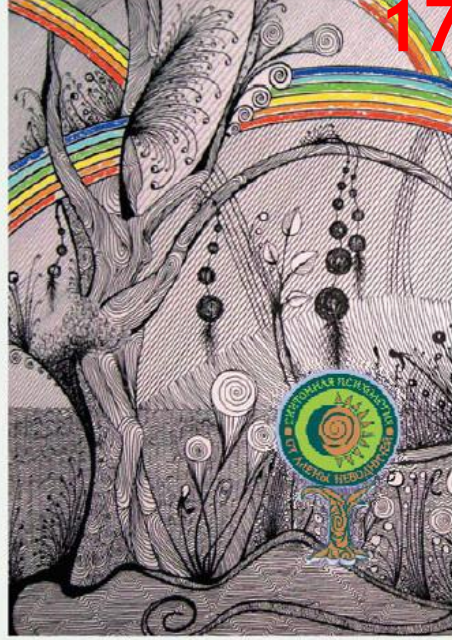
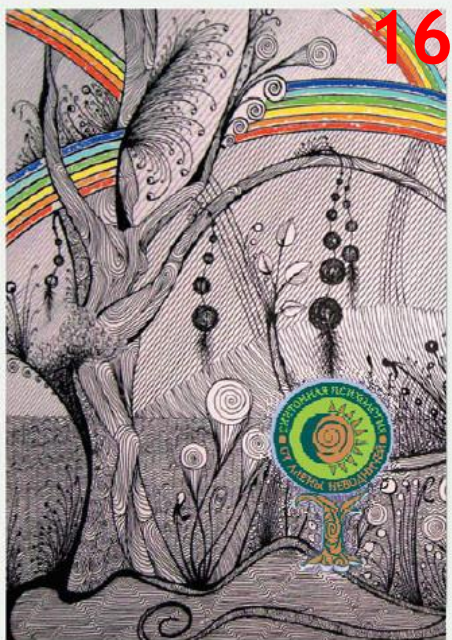
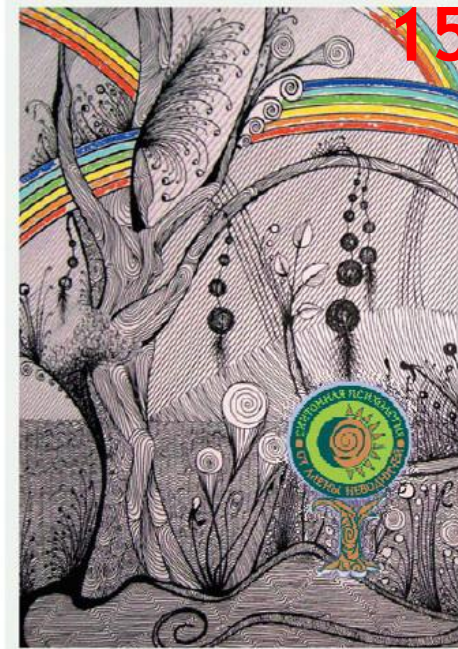
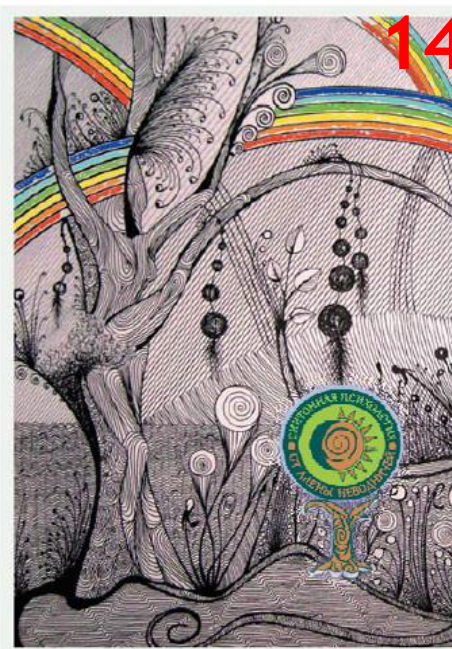
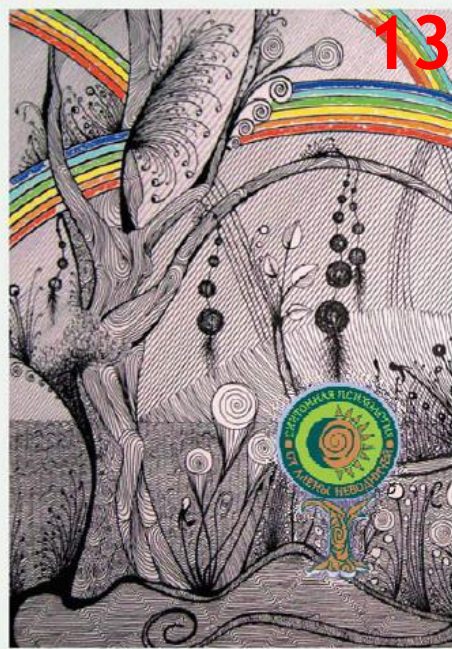
# КОЛОДА КАРТ «ВОДА»



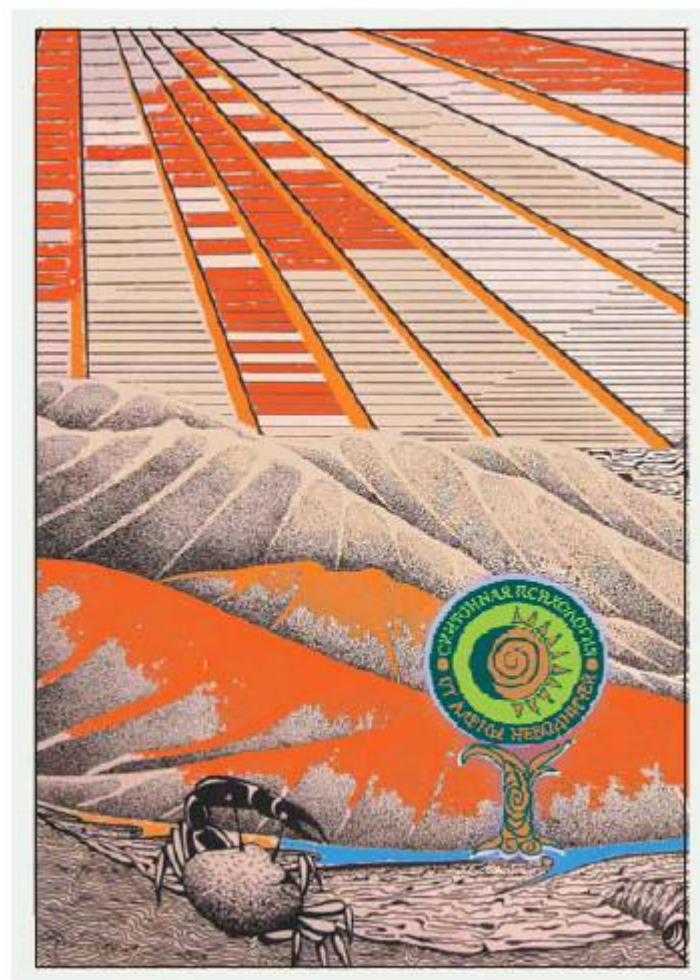


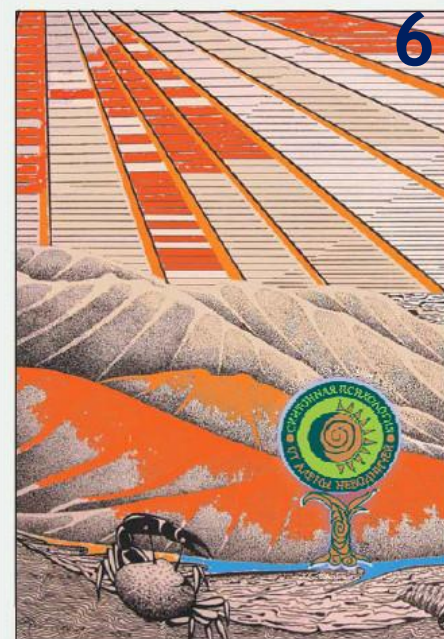
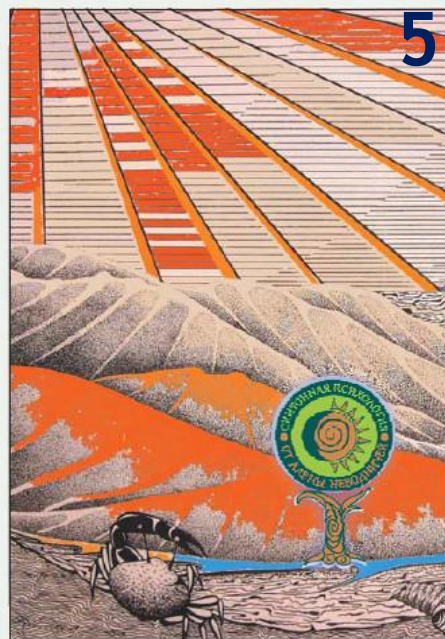
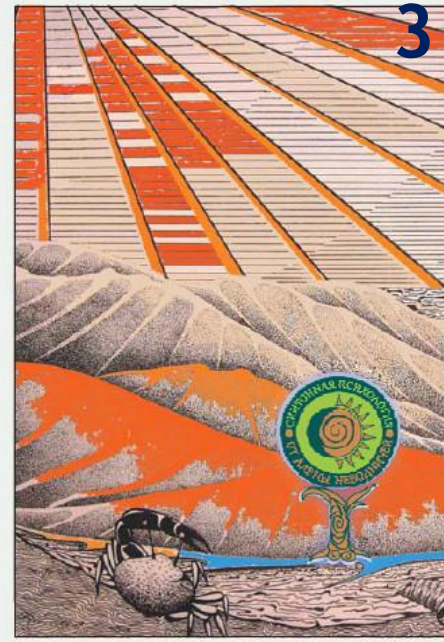
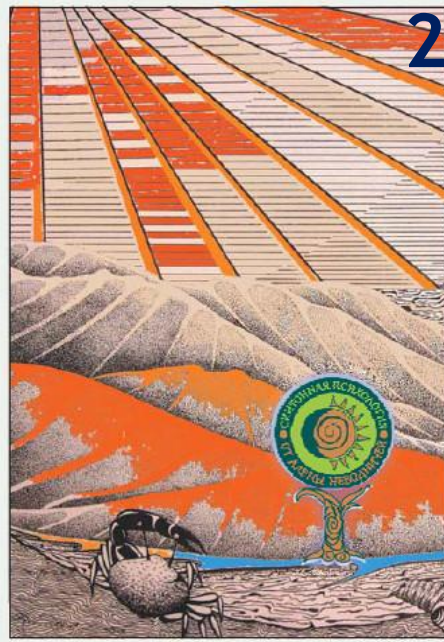
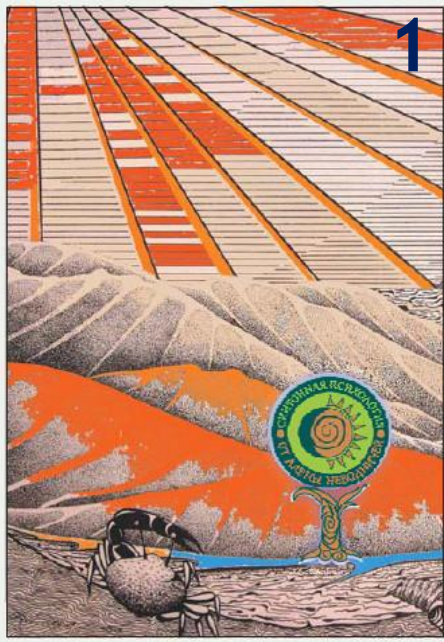


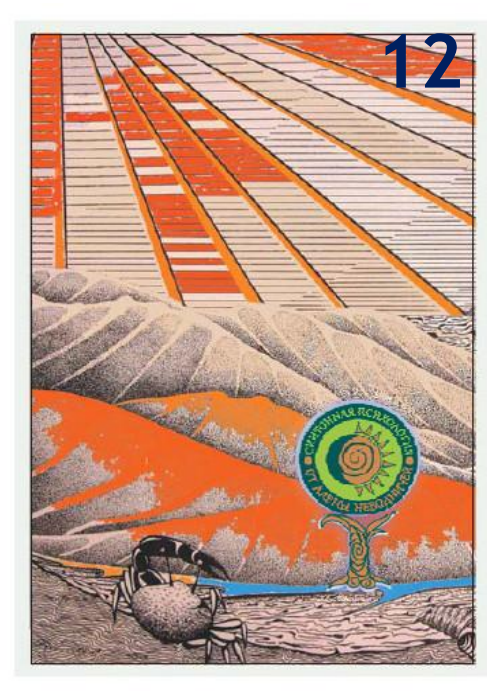
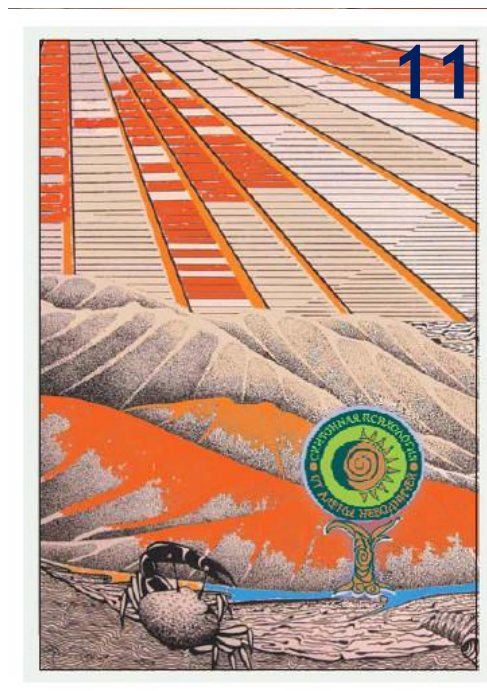
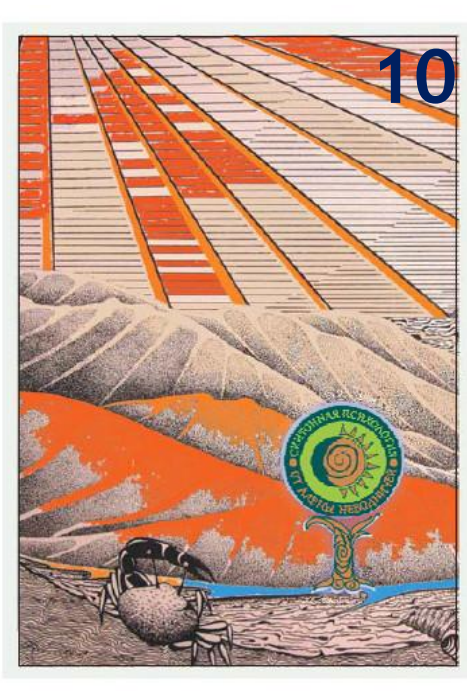
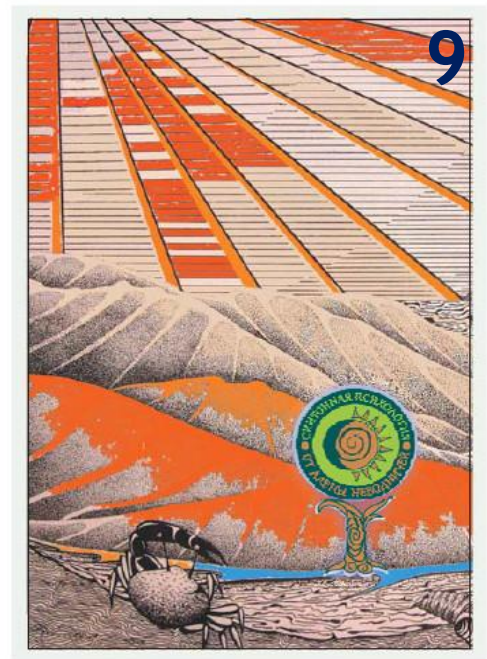
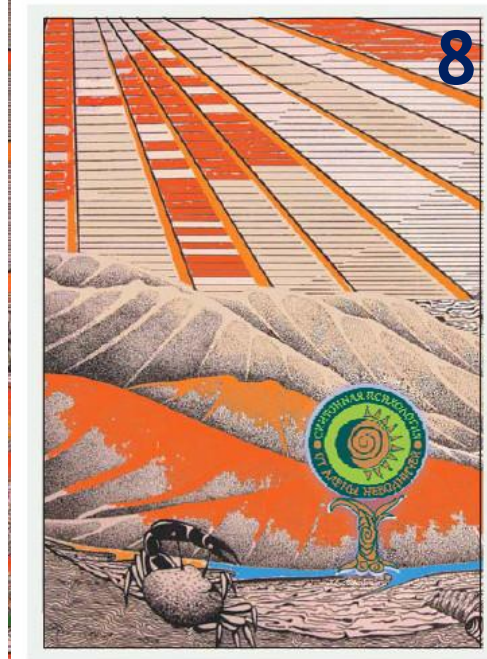
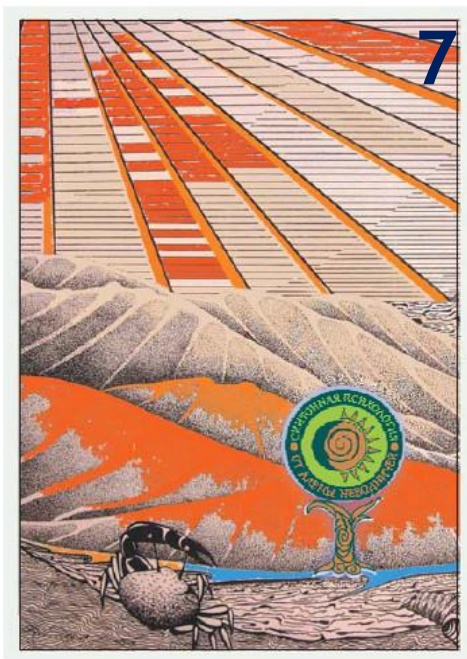


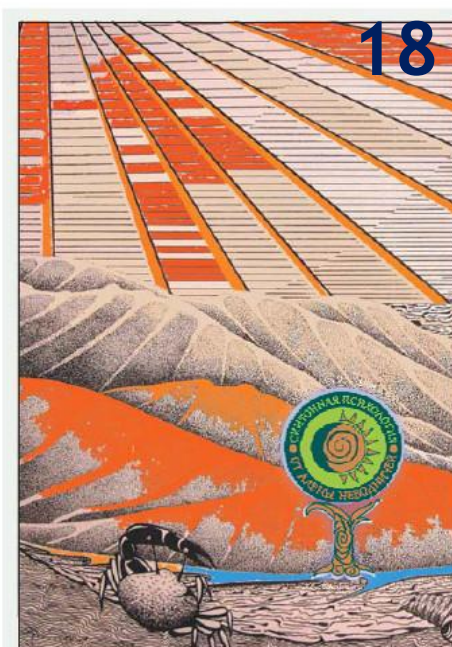
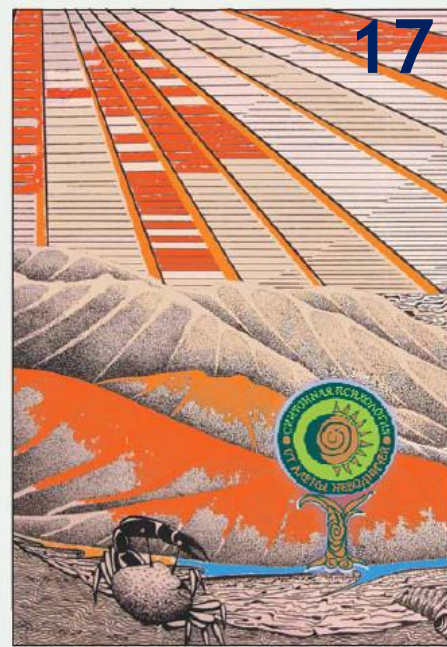
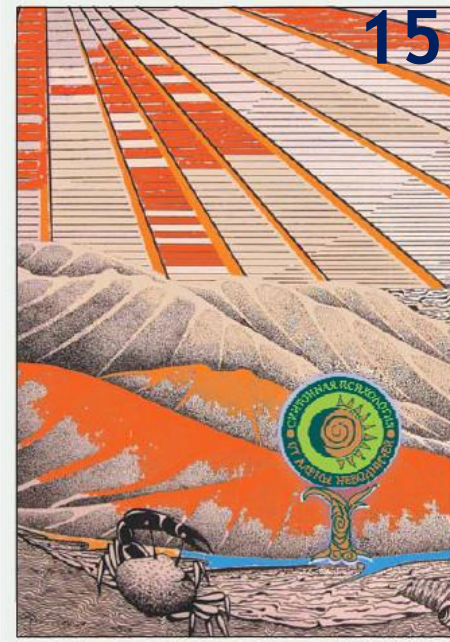
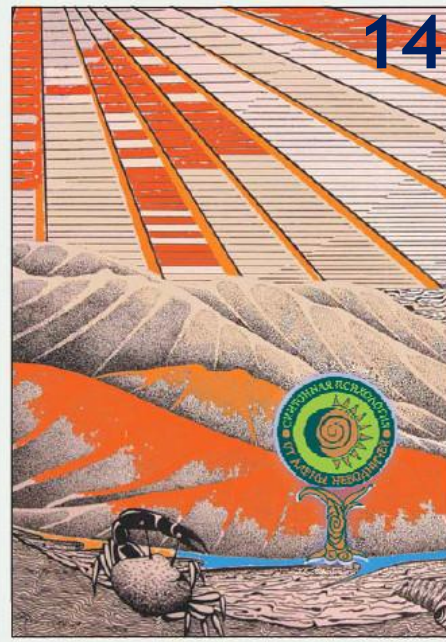
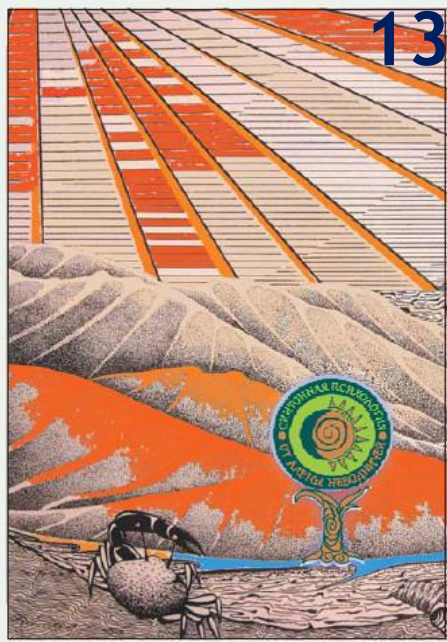


# КОЛОДА КАРТ «ОГОНЬ»

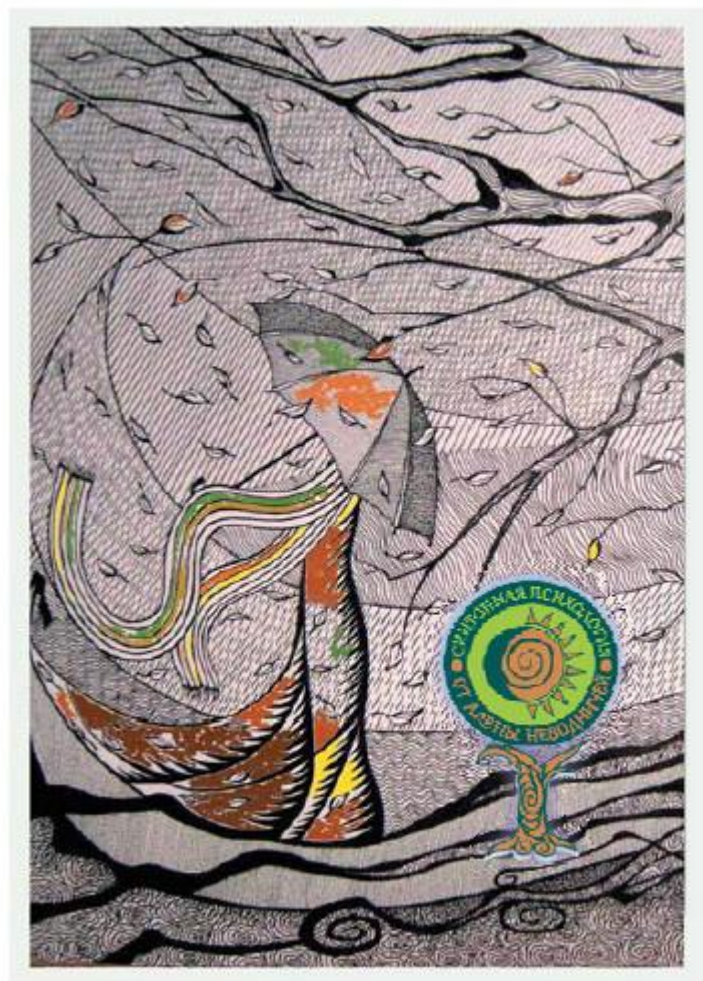




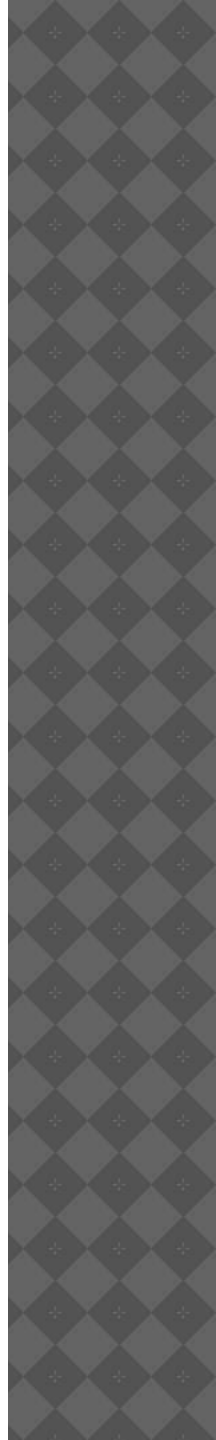
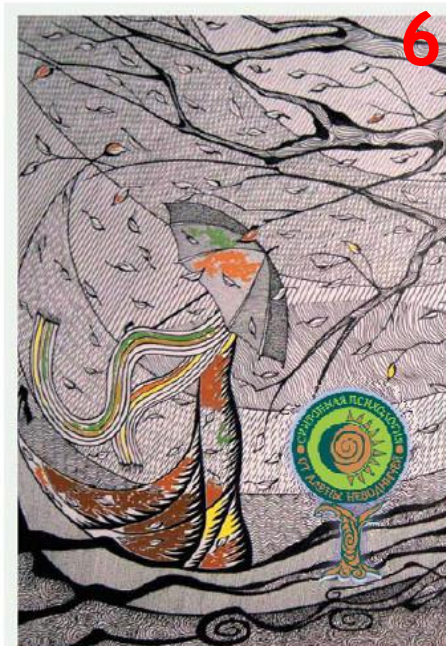
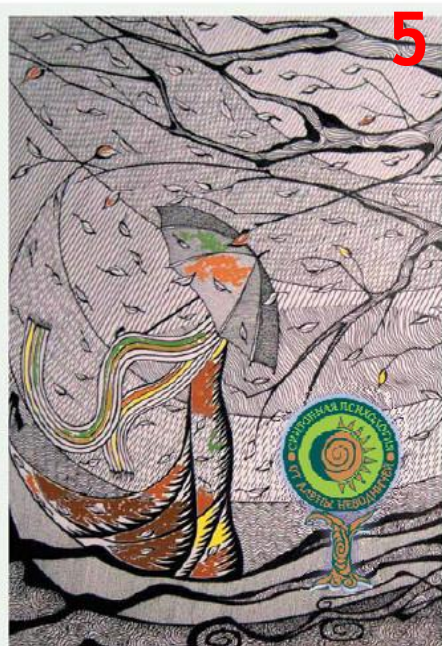


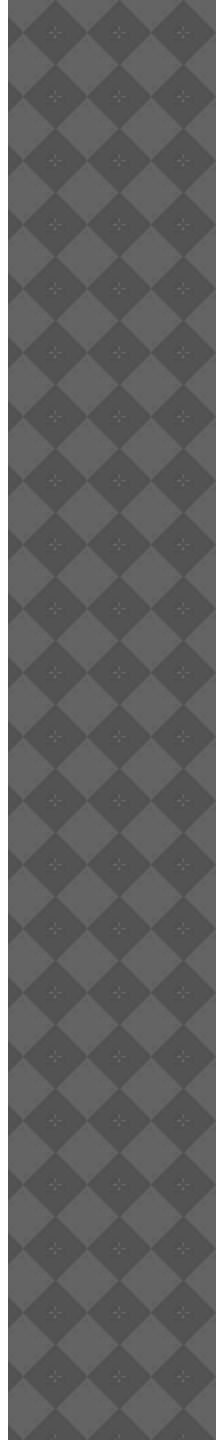
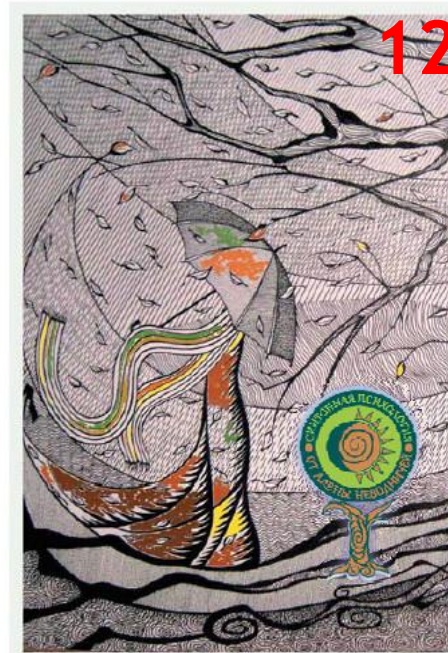
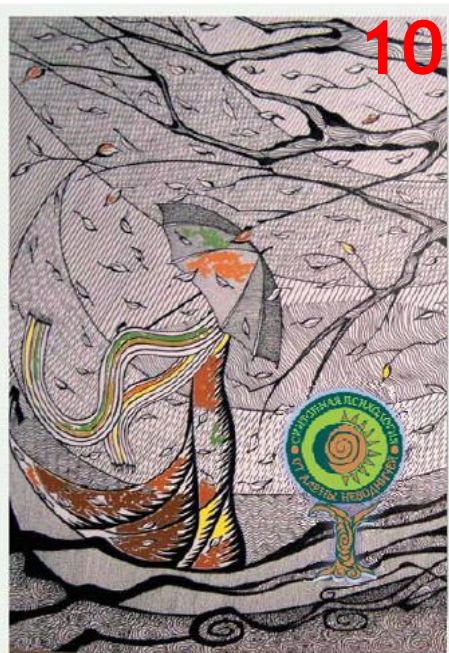
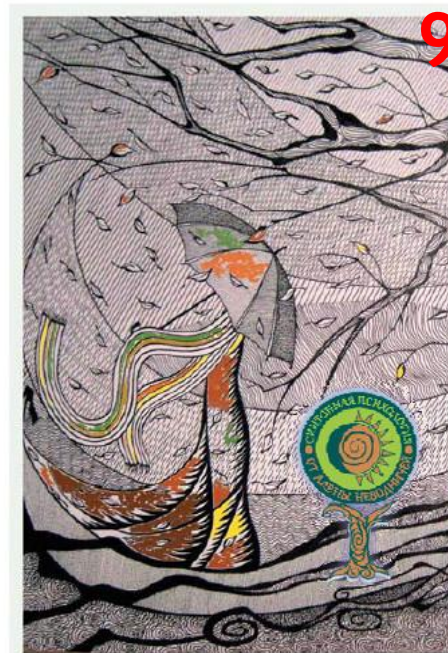
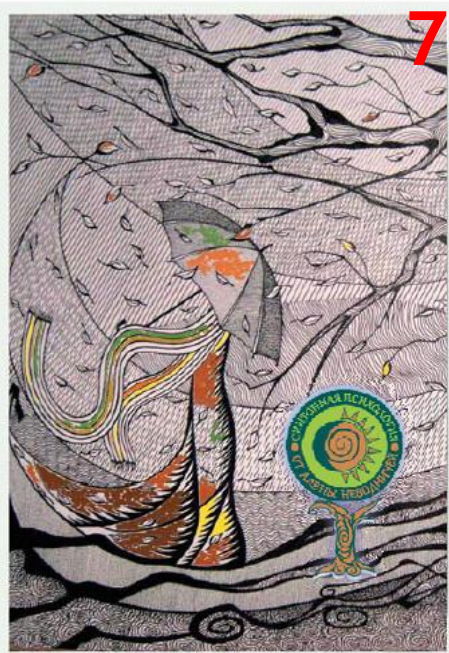


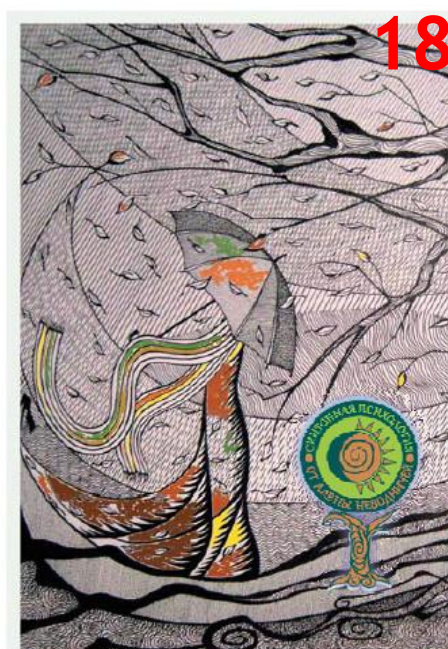
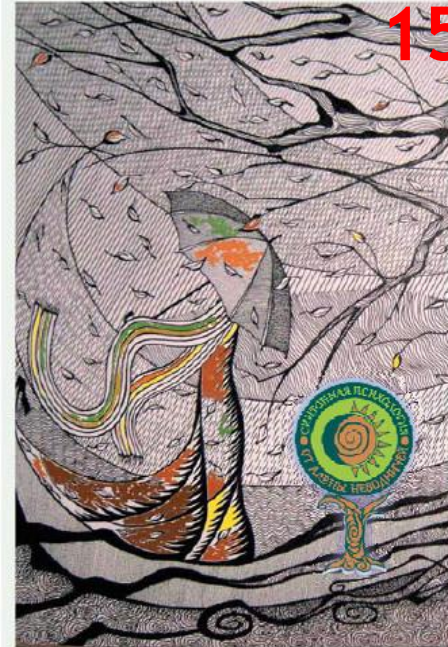
# КОЛОДА КАРТ «ЗЕМЛЯ»





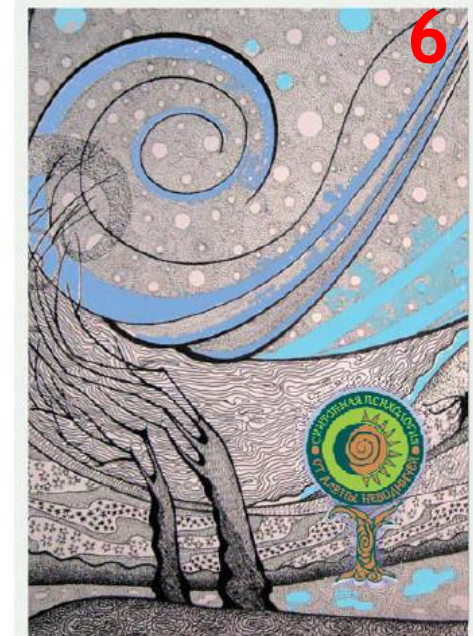
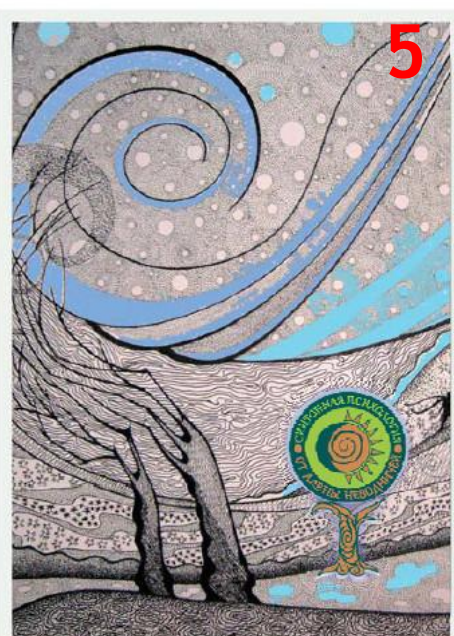
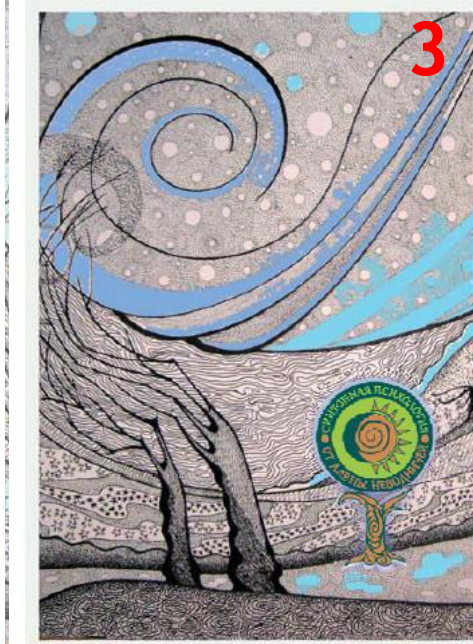


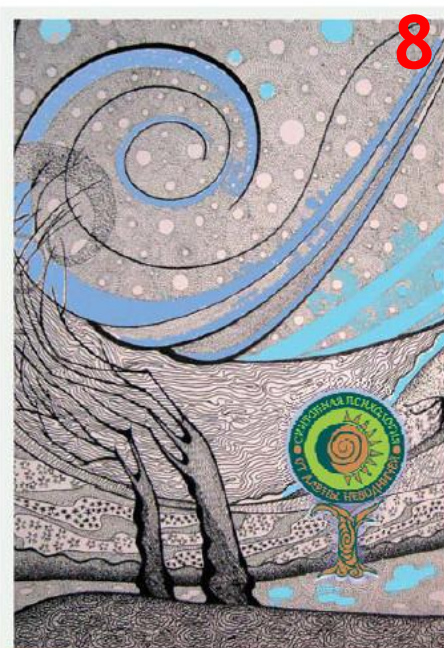


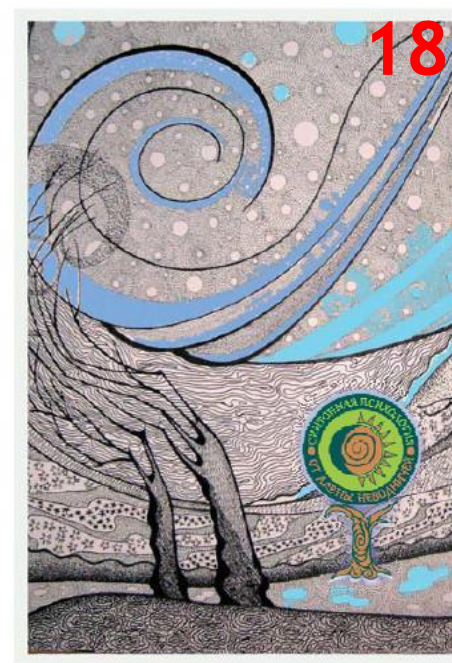
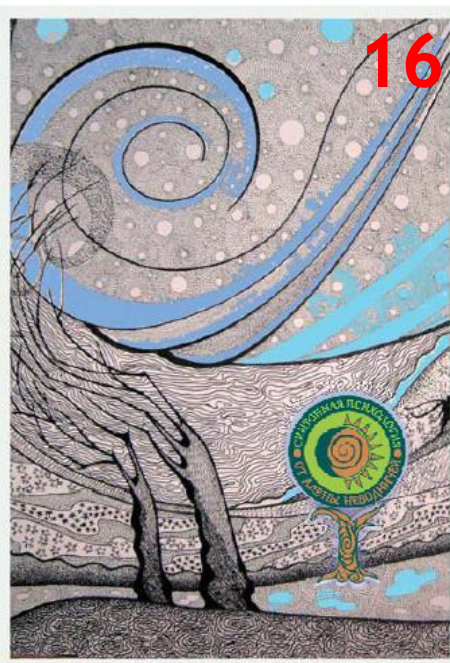
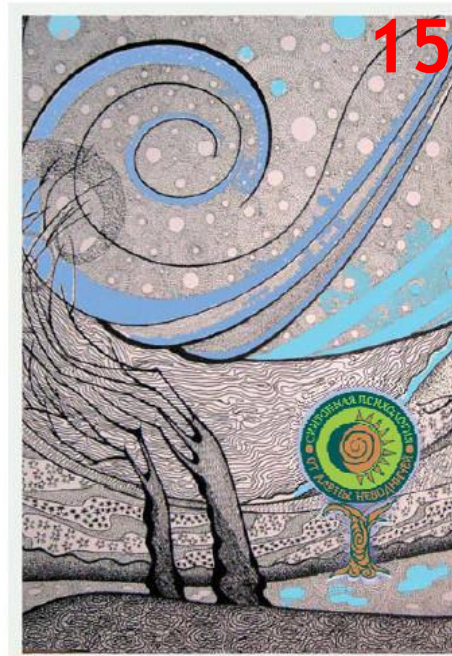
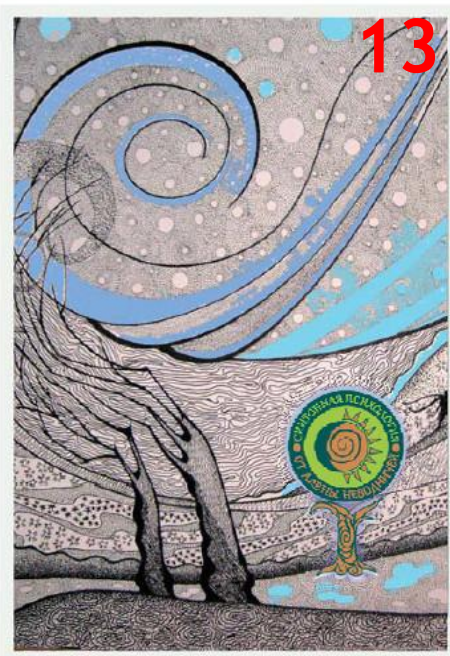


# КОЛОДА КАРТ «ВОЗДУХ»

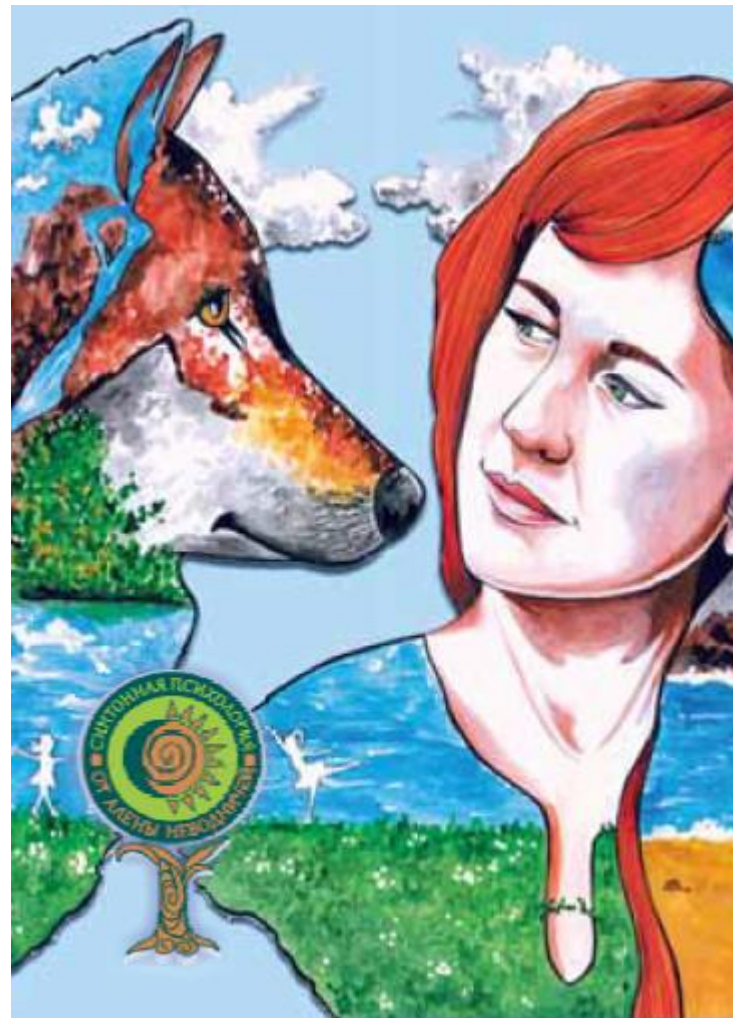




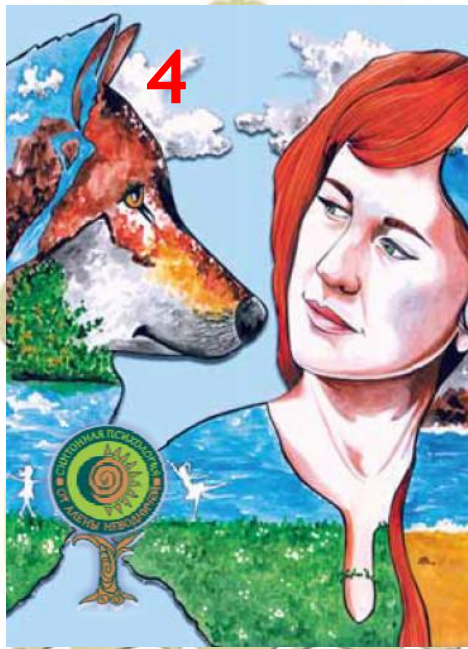
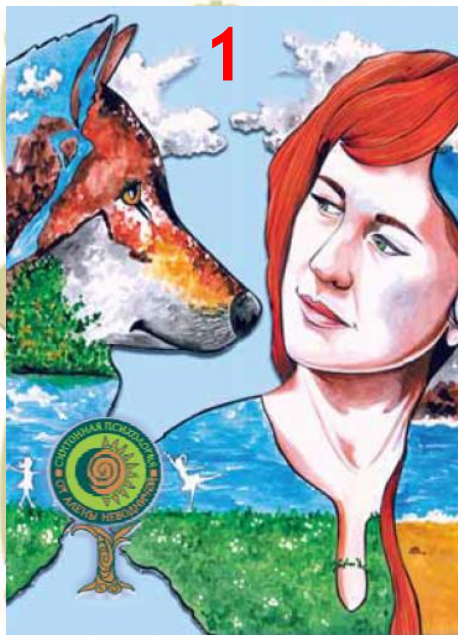


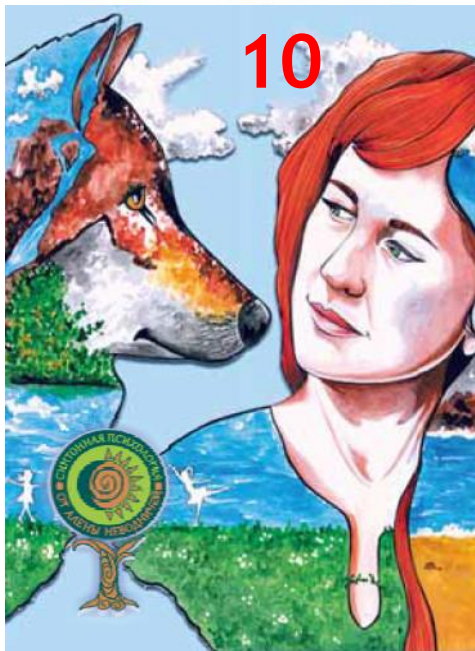
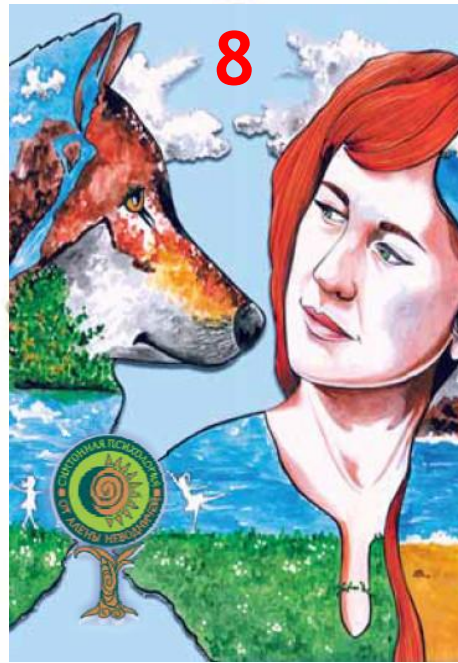
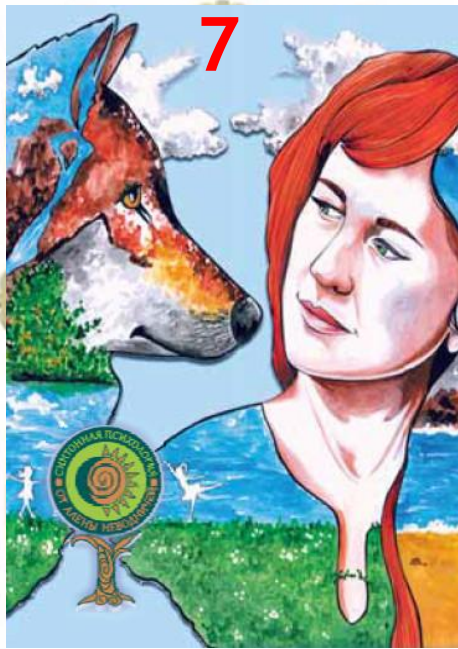


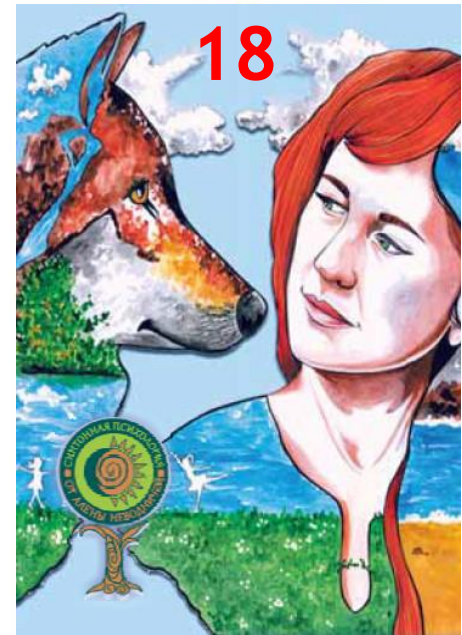
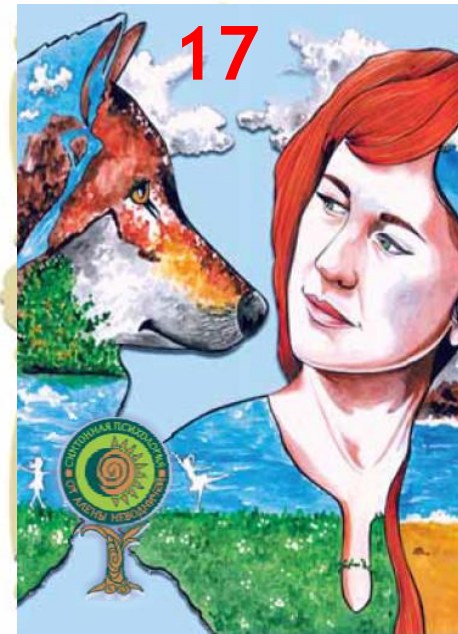
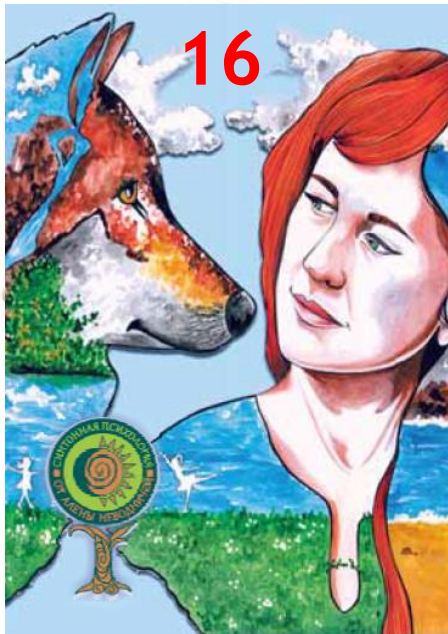
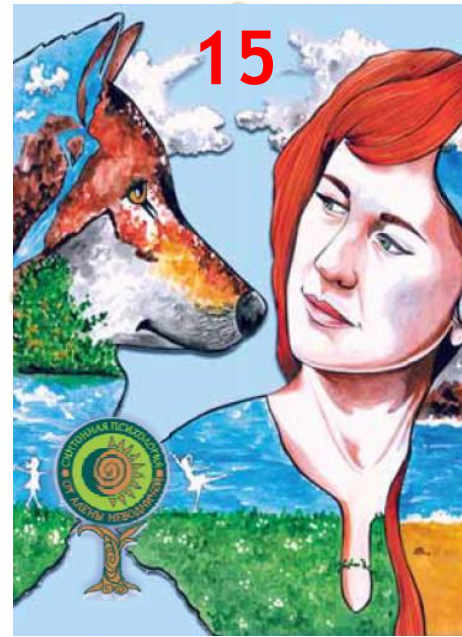
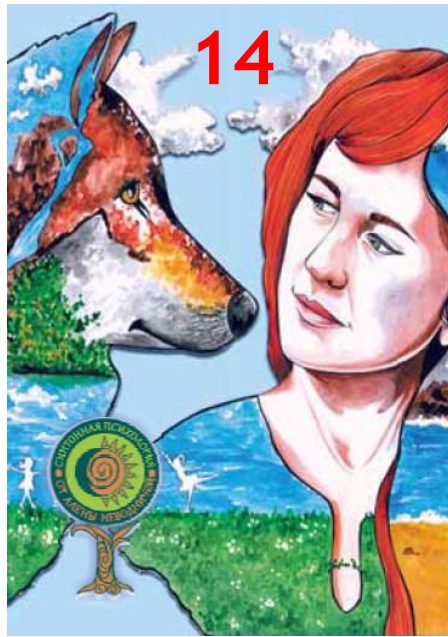
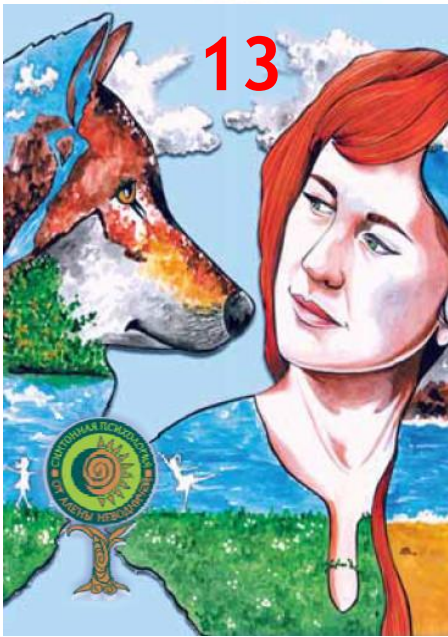
# КОЛОДА КАРТ «ТОТЕМЫ»





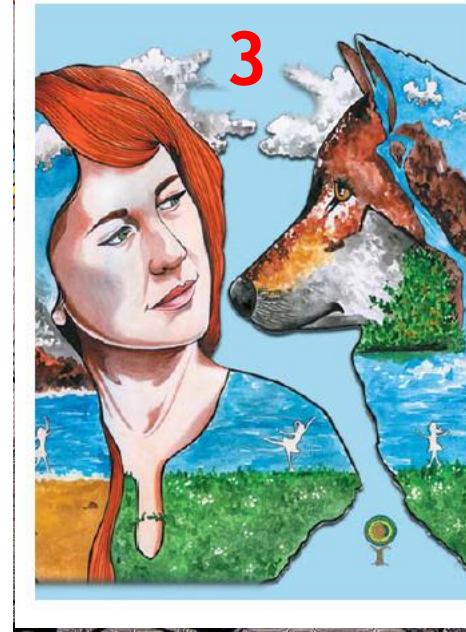


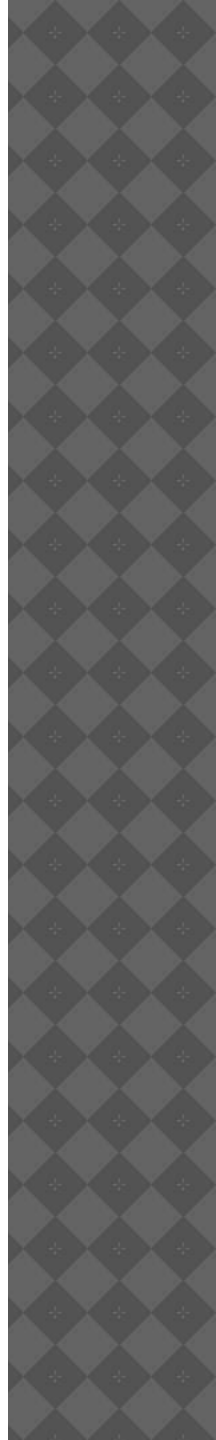
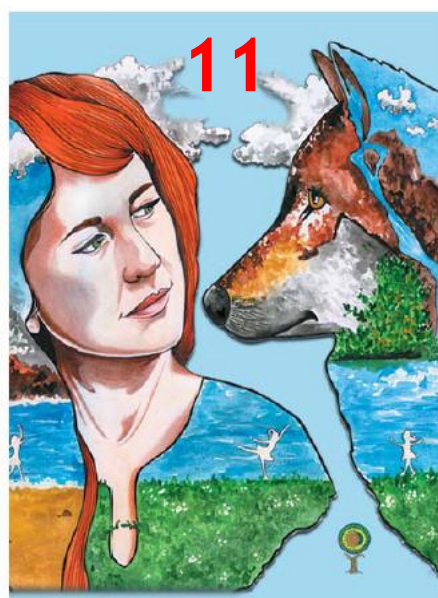
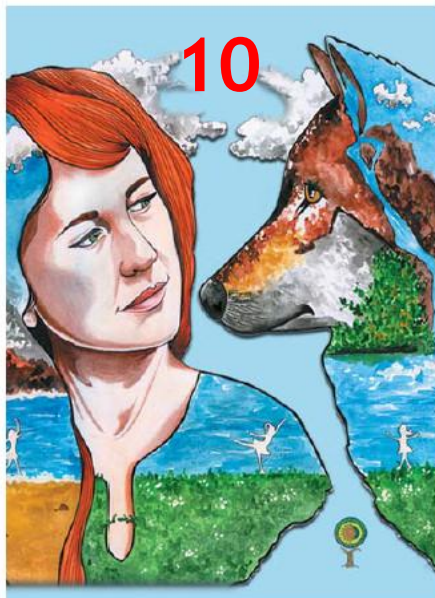
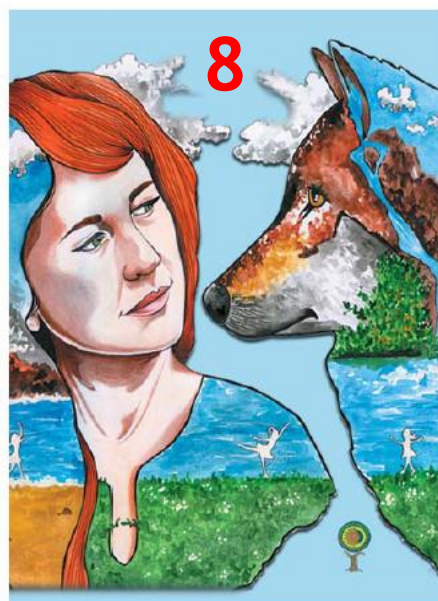


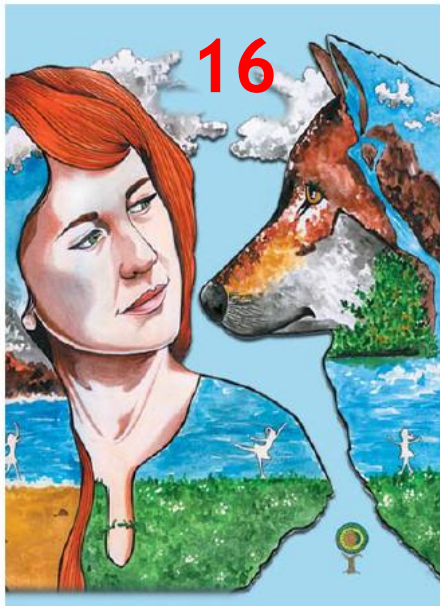


# КОЛОДА КАРТ «ЦИТАТЫ»









# КОЛОДА КАРТ «ВОПРОСЫ»

