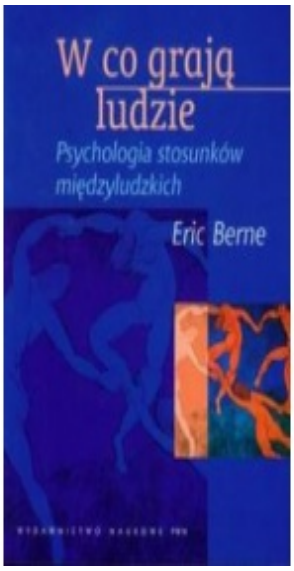
GWP.PL Sp z o.o.
Ul. Bema 4/1A, Sopot
726 926 000

W CO GRAJĄ LUDZIE Psychologia stosunków międzyludzkich



Cena: 49,00 PLN

Opis słownikowy

Autor	Berne Eric
ISBN	978-83-01-14139-4
Rok wydania	2013
Wydawca	Wydawnictwo Naukowe PWN
Wysyłamy	Wysyłamy w 24h (w następny dzień roboczy)

Tabela cech produktu

Okładka	Miękka
Liczba stron	160
Format	14,3 x 20,5 cm
Wydanie	5

Opis produktu

W książce przedstawiono 30 typowych sytuacji społecznych, analizując je w konwencji tzw. "gier".
Pozycja składa się z 3 części:
część 1 zawiera teorię potrzebną do analizy i jasnego zrozumienia gier,
część 2 prezentuje opisy poszczególnych gier,
część 3 mieści w sobie materiał kliniczny i teoretyczny, który pozwala zrozumieć, co znaczy być wolnym od gry.

Obecne, piąte wydanie pracy, zawiera zmiany w terminologii i ujęciu tematu, oparte na głębszych przemyśleniach autora, dalszych lekturach oraz nowym materiale klinicznym. Pozycja stanowi interesującą lekturę przede wszystkim dla psychologów, terapeutów i pedagogów.

Przedmowa
1. Stosunki społeczne
2. Strukturalizowanie czasu
CZĘŚĆ PIERWSZA. ANALIZA GIER
Rozdział 1. Analiza strukturalna
Rozdział 2. Analiza transakcyjna
Rozdział 3. Procedury i rytuały

Rozdział 4. Rozrywki
Rozdział 5. Gry
1. Definicja
2. Przykład gry
3. Geneza gier
4. Funkcja gier
5. Klasyfikacja gier
CZĘŚĆ DRUGA. SKARBIEC GIER
Wstęp
1. Notacja
2. Wyrażenia potoczne
Rozdział 6. Gry życiowe
1. Alkoholik
2. Dłużnik
3. Kopnij mnie
4. Teraz cię mam, ty sukinsynu
5. Patrz, co przez ciebie zrobiłem
Rozdział 7. Gry małżeńskie
1. Kozi róg
2. Sąd
3. Oziębła kobieta
4. Udręczona
5. Gdyby nie ty
6. Patrz, jak bardzo się starałem
7. Kochanie
Rozdział 8. Gry na przyjęciach
1. Ależ to okropne
2. Wada
3. Spryt (Schlemiel)
4. Dlaczego ty nie – tak, ale
Rozdział 9. Gry seksualne
1. Walczcie ze sobą
2. Perwersja
3. Gwałt
4. Gra w pończoszkę
5. Awantura
Rozdział 10. Gry świata podziemnego
1. Policjanci i złodzieje
2. Jak się stąd wydostać
3. Wytnijmy numer Józkowi
2
Rozdział 11. Gry terapeutyczne
1. Cieplarnia
2. Ja tylko próbuję ci pomóc
3. Ubóstwo
4. Wieśniaczka
5. Psychiatria
6. Głupi
7. Drewniana noga
Rozdział 12. Gry konstruktywne
1. Pracowite wakacje
2. Szarmancki
3. Filantrop
4. Lokalny mędrzec
5. Będziecie jeszcze dumni, że mnie znacie
CZĘŚĆ TRZECIA. NA MARGINESIE GIER
Rozdział 13. Znaczenie gier
Rozdział 14. Gracze
Rozdział 15. Paradygmat

GWP.PL Sp z o.o.
Ul. Bema 4/1A, Sopot
726 926 000

Rozdział 16. Autonomia
Rozdział 17. Osiagnięcie autonomii
Rozdział 18. Gry i co dalej?
Dodatek Klasyfikacja zachowań