

Т.Н. ГРАБЕНКО, Т.Д. ЗИНКЕВИЧ-ЕВСТИГНЕЕВА

КОРРЕКЦИОННЫЕ, РАЗВИВАЮЩИЕ И АДАПТИРУЮЩИЕ ИГРЫ



«ДЕТСТВО-ПРЕСС»

Т. Н. Грабенко, Т. Д. Зинкевич-Евстигнеева

КОРРЕКЦИОННЫЕ, РАЗВИВАЮЩИЕ И АДАПТИРУЮЩИЕ ИГРЫ

**Методическое пособие для педагогов,
психологов и родителей**

Издание 2-е, исправленное и дополненное

**Санкт-Петербург
«ДЕТСТВО-ПРЕСС»
2004**

ББК 74.3

Г75

Грабенко Т. М., Зинкевич-Евстигнеева Т. Д.

Г 75 **Коррекционные, развивающие адаптирующие игры.** — СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2004. — 64 с.

ISBN 5-89814-141-3

Первая часть книги «Коррекционные, развивающие и адаптирующие игры» называется «Песочная игротерапия. Коррекционные и развивающие игры с дошкольниками». Она адресована родителям, педагогам и психологам, заинтересованным в комплексном развитии личности ребенка при помощи игры, близкой и понятной ему. Предлагаемые игры предназначены в первую очередь для работы с дошкольниками. Ценность книги состоит в том, что ее материал можно использовать для работы как с одаренными детьми, так и с детьми, имеющими проблемы развития.

В книге раскрыты многогранные возможности игр с песком — это обучение и познание, имеющие коррекционную направленность, дающие возможность скорректировать имеющиеся у ребенка проблемы развития. Авторы также показывают родителям и педагогам преемственность работы в рамках «песочной терапии» с детьми от 2,5 лет до более старшего возраста.

Вторая часть — «Обучение и коррекция умственно отсталых молодых людей. Адаптирующие игры» — поможет как родителям, так и преподавателям центров временного пребывания, реабилитации и коррекции, классов и групп «особый ребенок» образовательных учреждений в воспитании и социальной адаптации умственно отсталых детей и молодых людей. Эти игры также подойдут и для занятий с дошкольниками, не имеющими нарушений в развитии.

ББК 74.3

Научный редактор

ректор Международного университета семьи и ребенка им. Р. Валленберга, д. б. н., проф. Л. М. Шипицына.

Рецензенты

доцент Института специальной педагогики и психологии Л. А. Нисневич, доцент факультета психологии СПбГУ, к. психол. н., О. В. Заширинская.

© Международный университет семьи и ребенка им. Рауля Валленберга, 2-е изд., 2002

© Т. М. Грабенко,

Т. Д. Зинкевич-Евстигнеева, 2002

© «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2002

ISBN 5-89814-141-3

ОТ АВТОРОВ

Просто сыграем, как делают дети,
Что «вне игры», то для них — мишура,
Это сладчайшее дело на свете —
Общая наша игра!

Многие родители часто задают себе и специалистам вопрос: «Когда начинать учить ребенка?» Одни говорят — еще в утробе матери; другие — не учите вообще, школа научит; третьи посоветуют отдать вашего любимца в руки грамотных специалистов, как только он начнет ходить и говорить. Сделать выбор непросто.

Давайте посмотрим на проблему с другой стороны. Действительно, ребенок начинает познавать мир, еще находясь в утробе матери. Причем учеными установлено, что основой этого процесса является тактильная (кожная) чувствительность. Недаром говорят: «Кожей чувствую». Появившись на свет, ребенок активно исследует окружающий мир. Собственно, это и есть процесс *самообучения*. Давайте понаблюдаем за нашими детьми. Они тянутся к ярким и далеко небезопасным предметам; могут запустить обе руки в тарелку с манной кашей и с большим удовольствием размазать ее по себе, столу и любимому родителю; им нужно все попробовать «на зуб»; но главное — их просто тянет к тому, что *нельзя*. Безусловно, все это доставляет взрослым множество хлопот. И мы *вынуждены* как заботливые родители и педагоги ставить перед ребенком череду запретов. Так, кирпичик за кирпичиком,

растет и крепнет «Стена Плача», отделяя и отдаляя миры Ребенка и Взрослого.

Как же сохранить связь между нашими мирами, предоставить ребенку возможность и право развиваться в собственном темпе, направлять, не ограничивая? Давайте обратимся к Ребенку, живущему *внутри* каждого из нас. Наверняка ему хочется творить что-то свое; ломать, чтобы ощутить собственную силу, но при этом чувствовать себя защищенным. Эти желания могут реализоваться в играх с песком. Именно на песке строится первый в жизни дом, сажается дерево, создается «семья». Все это — мир Ребенка, в котором он чувствует себя защищенно, где ему все близко и понятно. И это — отражение нашего Взрослого мира.

Кто из нас в детстве не играл в «куличики»? Ведерко, формочки, совок — первое, что вы приобретаете ребенку. Первые контакты детей друг с другом происходят в песочнице. Это — традиционные игры с песком. Мы же с вами посмотрим сейчас на иные возможности использования песочницы.

Игры на песке — одна из форм естественной деятельности ребенка. Именно поэтому мы, взрослые, можем использовать песочницу в развивающих и обучающих занятиях. Строя картины из песка, придумывая различные истории, мы в наиболее органичной для ребенка форме передаем ему наши знания и жизненный опыт, рассказываем о событиях и законах окружающего мира.

Сегодня многие детские учреждения имеют ванночки для песка и воды. Но мало кто знает, как оптимально их использовать. Часто на наши вопросы «Зачем вам это нужно?», «Как вы с детьми играете в песок?» многие работники отвечают: «Песок и вода нужны, чтобы дети чувствовали себя зимой, как летом, а играть с ними специально не надо — они это делают сами». Интересно, что педагоги подошли к таинству «песочной терапии», в основе которой лежит спонтанность проявления ребенка в песочных играх, интуитивно.

Принцип «терапии песком» был предложен еще Карлом Густавом Юнгом, замечательным психотерапевтом, основателем аналитической терапии. Быть может, естественная потребность человека «возиться» с песком, сама его структура подсказали великому Юнгу эту идею. Ведь многие психологи видят в отдельных крупинках символическое отражение автономности человека, а в песочной массе — воплощение Жизни во Вселенной. Наблюдения и опыт показывают, что игра в песок позитивно влияет на эмоциональное самочувствие детей и взрослых, что делает ее прекрасным средством для развития и саморазвития ребенка.

Игра с песком как консультативная методика была описана в 1939 году английским педиатром Маргарет Ловенфельд. В игровом помещении созданного ею Лондонского института детской психологии она установила два цинковых подноса (один наполовину наполненный песком, а другой водой) и формочки для игры с песком. Игрушки «жили» в коробке. Маленькие пациенты Института использовали игрушки в игре с песком, а коробки с песком они называли «миром». Поэтому М. Ловенфельд назвала свой игровой метод «мировой методикой».

Формированием концепции «песочной терапии» (или «sand-play») занимались в основном представители юнгианской школы, например, швейцарский аналитик Дора Калфф. Однако в обучающих целях возможности песка до недавнего времени практически не использовались. Чтобы заполнить этот пробел, нами и была создана система песочных игр, направленная на обучение и развитие личности в целом. Ей посвящена Часть I нашей книги, которая так и называется «Песочная игротерапия. Коррекционные и развивающие игры с дошкольниками».

Часть II — «Обучение и коррекция умственно отсталых молодых людей. Адаптирующие игры» — адресована как родителям «особых детей», так и преподавателям центров временного пребывания, реабилитации и коррекции, классов и групп «особый ребенок» образовательных

учреждений. Предлагаемые в ней игровые методики помогут в воспитании и социальной адаптации умственно отсталых детей и молодых людей.

Родители умственно отсталых детей часто задают вопрос: что можно сделать, чтобы их ребенок стал более самостоятельным, смог бы сам о себе позаботиться, особенно тогда, когда родных и близких не будет рядом. Помочь в этом могут специально подобранные индивидуальные игры, имеющие большое значение для обучения и коррекции как детей, так и вполне взрослых молодых людей с умственной отсталостью.

Для преподавателей и воспитателей, имеющих дело с умственно отсталыми детьми и молодыми людьми в центрах временного пребывания, реабилитации и коррекции, а также в специализированных центрах или же группах, мы предлагаем несколько сценариев групповых игровых занятий, пригодных для детей с самым разным уровнем развития интеллекта.

Для проведения предлагаемых игр, как индивидуальных, так и групповых, вам не понадобятся сложные или дорогостоящие пособия — вы вполне обойдетесь теми предметами, которые без труда можно найти в каждом доме или даже просто подобрать на улице.

Хочется особо отметить, что все игры и упражнения, предлагаемые в Части II нашей книги, могут быть использованы и при работе с дошкольниками, не имеющими отклонений в развитии.

ЧАСТЬ I. ПЕСОЧНАЯ ИГРОТЕРАПИЯ. КОРРЕКЦИОННЫЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ С ДОШКОЛЬНИКАМИ

Основные принципы организации игр на песке

- Создание естественной стимулирующей среды, в которой ребенок чувствует себя комфортно и защищено, проявляет творческую активность.

Для этого мы подбираем задание, соответствующее возможностям ребенка; формируем инструкцию к играм в сказочной форме; исключаем негативную оценку действий ребенка и его идей, поощряем фантазию и творческий подход.

- «Оживление» абстрактных символов: букв, цифр, геометрических фигур и пр.

Реализация этого принципа позволяет сформировать и усилить положительную мотивацию к занятиям и личностную заинтересованность ребенка в происходящем.

- Реальное «проживание», проигрывание всевозможных ситуаций вместе с персонажами сказочных игр.

На основе этого принципа осуществляется взаимный переход Воображаемого в Реальное и наоборот. Например, оказавшись в роли Спасителя Принцессы, ребенок не просто предлагает выход из ситуации, но и разыгрывает ее на песке, используя для этого миниатюрные фигурки. Так он на деле убеждается в правильности или ошибочности принимаемых решений.

Что нужно для игры в песок

Что нужно для игры в песок?

А нужно, в сущности, так мало:
Любовь, желанье, доброта,
Чтоб вера в Детство не пропала.

Простейший ящик из стола
Покрасим голубою краской,
Горсть золотистого песка
Туда вольется дивной сказкой.

Игрушек маленьких набор
Возьмем в игру... Подобно Богу
Мы создадим свой Мир чудес,
Пройдя Познания дорогу.

Так что же понадобится вам, чтобы вместе с ребенком отправиться в увлекательное путешествие по стране Песочных игр?

1. Водонепроницаемый деревянный ящик. Его подбирают с учетом величины группы — количества детей, принимающих участие в игре. Если вы будете заниматься с детьми в малой группе (3—4 человека) или же индивидуально, то рекомендуемый размер — 50х70х8 сантиметров. Такой размер ящика соответствует оптимальному полю зрительного восприятия, что позволяет визуально охватывать его целиком.

Песочные терапевты называют ящик с песком «подносом» — для удобства транспортировки по бокам он может быть снабжен ручками. Лучше, если поднос будет именно деревянным, однако возможно использование и других материалов.

Для занятий с большими группами детей потребуется поднос значительно большего размера.

Внутренняя поверхность подноса (дно и борта) окрашиваются в синий или голубой цвет. Таким образом дно подноса будет символизировать воду, а борта — небо.

2. Чистый, просеянный песок (некоторые его даже прокаливают в духовом шкафу). Он не должен быть ни слишком крупным, ни слишком мелким. Песком заполняется

меньшая часть ящика. Для песочных игр лучше, если он будет влажным.

Таким образом, песок задает символическую «линию горизонта».

3. «Коллекция» миниатюрных фигурок (высотой желательно не более 8 сантиметров). Чем она больше и разнообразнее, тем лучше. В набор игрушек могут войти:

- куклы-человечки;
- здания: дома, школы, церкви, замки;
- животные: домашние, дикие, доисторические и пр.;
- машины: сухопутные, водные, космические, фантастические;
- растения: деревья, кусты, цветы, овощи и пр.;
- постройки: мосты, ограды, ворота, порталы, загоны для скота;
- естественные предметы: ракушки, веточки, камни, кости, яйца и пр.;
- символические предметы: источники для загадывания желаний, ящики с сокровищами, драгоценности и др.;
- сказочные герои: злые и добрые;
- живая зелень и пр.;
- домашняя утварь, флаконы из-под духов, гаечки, болтики и др.;
- пластиковые или деревянные буквы и цифры, различные геометрические фигуры (круги, треугольники, прямоугольники, пирамиды и др.).

Словом, все, что встречается в окружающем мире, может занять достойное место в вашей «коллекции». Подбор материала для игр вряд ли окажется обременительным, так как сегодня каждый ребенок поможет вам в этом (фигурками из «Киндер-сюрприза», деталями конструкторов и пр.). Если для занятий каких-либо фигурок-образов не хватит, то их можно вылепить из пластилина, глины, теста или вырезать из бумаги.

Первая глава Части I нашей книги посвящена ОБУЧАЮЩИМ играм. Они облегчат процесс обучения ребенка чтению, письму, счету и грамоте.

Вторая глава поведет вас в страну ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ игр. С их помощью дети узнают о том, как многогранен наш Мир, познакомятся с историей своего города, историческими событиями и героями.

Особое внимание уделено в книге ПРОЕКТИВНЫМ играм. Им посвящена третья глава Части I. Вы узнаете о том, что «делает» бессознательное, когда ребенок играет с песком, откроете потенциальные возможности ребенка, увидите творческий полет его фантазии, шагнете вместе с ним в Мир Детства, научитесь вместе с ребенком сочинять и разыгрывать сказки.

Детское творчество на песке и стиль взаимодействия в ходе игры по сути являются проекцией внутреннего мира ребенка, то есть переносом вовне его переживаний, желаний, умений, возможностей. Поэтому мы и назвали предлагаемые игры ПРОЕКТИВНЫМИ.

Проективные игры можно проводить индивидуально и в группе, с их помощью осуществляются психологическая диагностика, коррекция и развитие ребенка.

Очень непросто разобраться в себе самом, а тем более соприкоснуться и ощутить «трепет» души другого. Безусловно, речь дает нам возможность понимать друг друга. Но как же быть с крылатой фразой: «Язык нам дан для того, чтобы скрывать свои мысли»? Язык желаний и чувств ближнего часто является иностранным даже для нас, взрослых. А как же быть маленькому человеку, незначительный словарный запас которого не дает ему возможности рассказать взрослому о своих переживаниях? Как реализовать ему свой творческий потенциал, как приоткрыть перед нами тайны своей души? Психологи скажут, что самое главное — «спроецировать» свой внутренний мир вовне. Например, можно нарисовать свое состояние. Но маленькие дети еще плохо рисуют. Бывает, ребенок расстраивается и плачет оттого, что не смог выразить то, что хотел. А вот в играх с песком все становится возможным. Проигрывая взволновавшие его ситуации с помощью игрушечных фигурок, создавая картину из песка, ребенок освобождается от

напряжения и бессознательно находит для себя те ответы, которые ему было сложно получить от взрослых. А мы, в свою очередь, получаем уникальную возможность реально увидеть внутренний мир ребенка, ландшафт его души. Как это сделать, вы скоро узнаете.

Свой первый коммуникативный опыт ребенок получает опять-таки в процессе игры с песком. Едва научившись ходить, наши малыши с удовольствием «ковыряются» в песочнице. Кто-то лепит куличики и строит дома, а кто-то с удовольствием разрушает созданное, швыряет песок в лицо другим. Наблюдая за тем, как ведет себя ребенок в песочнице, родители открывают в своем любимце новые, зачастую неожиданные качества. Одни могут ужасать их, другие — радовать. Что же огорчает и озадачивает нас? Как правило, то, что наш ребенок позволяет другим ущемлять свои интересы: бить, отнимать игрушки, прогонять. Что делаем мы в этой ситуации? Один попытается «восстановить справедливость» и «покарат» обидчика своего чада; другой уводит рыдающего малыша домой, оставляя его с чувством горечи и невысказанного протеста; третий сразу начнет учить «давать сдачи»; а кто-то поступит по принципу: «Если деточки дерутся, лучше в драку не вступать». Первые сложности нашего ребенка в общении с другими детьми (в сюжетно-ролевых и совместных играх) мы часто воспринимаем как личное оскорбление и проблему.

Молодые мамы часто приходят к психологу с вопросами: «Мой сын не умеет общаться с детьми — в песочнице отнимает игрушки и бросается песком, что делать?» или «Мой сын не умеет общаться с другими детьми — в песочнице у него постоянно отнимают игрушки, а он терпит. Что делать?» Оказывается, и «агрессор» и «тихоня» проблемны. Почему? Потому что у них обоих не сформированы, как сказали бы психологи, коммуникативные навыки. То есть умение нормально общаться.

Так что же происходит в бессознательном ребенка, когда он играет в песок? Оказывается, строя картину из песка, ребенок переносит на песочный «лист» ландшафт своего

внутреннего мира и «диспозицию» в нем на данный момент. Разыгрывая на песке разнообразные сказочные сюжеты, маленький человечек приобретает бесценный опыт символического разрешения множества жизненных ситуаций (ведь в настоящей сказке все заканчивается хорошо!). Этот опыт в виде «концентрата» попадает в бессознательное (пока глубинный смысл проигранного на песке может ребенком и не осознаваться). Некоторое время оно активно ассимилирует новый материал в имеющуюся систему мировосприятия. И наступает момент (срок для каждого индивидуален), когда мы можем заметить в поведении ребенка определенные изменения. Это удивительно, но он начинает применять в реальности свой «песочный» опыт! Таким образом осуществляется, если перефразировать известное явление, «круговорот переносов в природе». Сначала внутренняя реальность переносится вовне — на песочный «лист», потом опыт песочной сказки переносится обратно во внутренний мир, где перерабатывается бессознательным и уже в виде определенных моделей переносится на реальное поведение ребенка, и так далее.

Подготовка и проведение игр-сказок на песке

Для активизации внимания ребенка в начале игры предлагаются **стихотворные вступления**:

Чтоб злодеев побеждать,
Мало просто много знать.
Надо быть активным,
Смелым, добрым, сильным.
А еще желательно
Делать все внимательно!

(А.Густышкин)

Подготовку и проведение сказочной игры можно условно разделить на семь основных этапов, каждый из которых подразумевает непосредственное участие в игре взрослого, помогающего ребенку пройти весь путь — от предвкушения Сказки до ее счастливого завершения. На каж-

дом из этих этапов поведение взрослого как непосредственного участника игры должно быть различным.

Этап 1. Введение в игровую среду.

Средства. Присказки, потешки, обещание необыкновенных приключений и испытаний, то есть установка на внимательное слушание и активное участие.

Стиль поведения взрослого. Доверительное общение, внимательное отношение к каждому ребенку, диалог с каждым, пониженный тон голоса, убеждающий характер высказываний.

Этап 2. Знакомство с игрой и ее героями.

Средства. Прослушивание начала сказки (истории). Строительство в песочнице игрового пространства (сказочной страны, замков, дворцов, морей, рек, лесов — того, что требуется по сюжету), заселение его различными персонажами (сказочными героями, животными, буквами и пр.).

Стиль поведения взрослого. Позиция «отстраненного рассказчика», доброжелательного помощника, исследователя создаваемого пространства.

Этап 3. Возникновение конфликта, трудностей.

Средства. Детям предлагается продолжение истории, в котором происходит нечто, что разрушает созданный на песке мир (появляются силы зла, разрушения: драконы, чудовища, ураган и пр.).

Стиль поведения взрослого. Взрослый демонстрирует позицию либо стороннего наблюдателя, либо разрушителя (с использованием фигурок и кукол), создается ситуация, в которой ребенок действует самостоятельно, отыгрывая в «песочном мире» свои негативные эмоции.

Этап 4. Выбор помощи.

Средства. Обращение к ребенку за помощью: «Что будет с жителями страны? Что делать? Как быть? Сможешь ли ты помочь?.. Только ты, с таким добрым сердцем, сможешь помочь жителям этой страны». При этом взрослый может облачаться в сказочные одежды и непосредственно участвовать в игре.

Стиль поведения взрослого. Взрослый — заинтересованное лицо, изучающее ситуацию, он ищет выход наравне с ребенком. Взрослый убеждает его, подбадривает, вселяет веру в себя, указывает ребенку на его потенциальные возможности. Применимы убеждающие интонации.

Этап 5. Борьба и победа.

Средства. Дети отыгрывают ситуацию борьбы со злом. Здесь они — мудрецы и рыцари, феи и волшебники. Каждый выступает под маской наиболее близкого ему персонажа. Далее происходит восстановление, реконструкция, преобразование песочной страны. Именно сейчас дети выступают Творцами — восстанавливают мир в соответствии со своими желаниями и приобретенными знаниями и навыками. Строят его так, чтобы в новой стране всем было удобно. Таким образом усиливается опыт успешной деятельности — детям благодарны все сказочные существа.

Стиль поведения взрослого. Взрослый поддерживает, подбадривает, высказывает свою заинтересованность, выражает уверенность в том, что у ребенка все получится. Потом искренне восхищается ребенком, благодарит его за выдумку и доброту.

Этап 6. Утверждение победы.

Средства. Спонтанное продолжение игры, в которой происходит празднование завоеванной победы.

Стиль поведения взрослого. Взрослый интересуется эмоциональным состоянием детей, мыслями и чувствами, которые возникали в процессе игры, спрашивает, понравилась ли им игра и что они будут делать, если вдруг опять попадут в похожую ситуацию, и пр.

Этап 7. Выведение из игровой среды и перспектива дальнейших приключений.

Средства. Поощрение участников игры и рассказ о возможных последующих играх, приключениях.

Стиль поведения взрослого. Взрослый пытается заинтересовать ребенка, опираясь на полученный ребенком опыт успешной деятельности и закрепляя его.

Глава 1. Обучающие игры

Игры, направленные на развитие тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики рук

Как вы уже знаете, тактильная форма ощущений является наиболее древней для человека. Это те ощущения, которые мы получаем через кожу: горячее — холодное, сухое — мокрое, колючее — гладкое, мягкое — твердое и т.д. Кинестетические ощущения возникают у нас и когда мы двигаемся, и когда находимся в состоянии покоя. Именно они помогают узнать, насколько удобно мы сидим, лежим, стоим, комфортно ли нам при движении. Тактильно-кинестетические ощущения непосредственным образом связаны с мыслительными операциями, с их помощью познается мир. Поэтому игровые занятия начинаются с развития именно этого вида чувствительности.

Все предлагаемые в этой главе игры могут с равным успехом применяться как в *индивидуальной*, так и в *групповой* работе с детьми.

«Отпечатки наших рук». На ровной поверхности чуть влажного песка ребенок и взрослый по очереди делают отпечатки кистей рук: внутренней и внешней стороной. При этом важно немного задержать руку, слегка вдавив ее в песок, и прислушаться к своим ощущениям.

Взрослый начинает игру, рассказывая ребенку о своих ощущениях: «Мне приятно. Я чувствую прохладу (или тепло) песка. Когда я двигаю руками, по моим ладоням скользят маленькие песчинки. А что чувствуешь ты?»

Теперь, когда ребенок получил образец устного описания своих ощущений, он попробует сам рассказать о том, что чувствует. Чем младше ребенок, тем короче будет его рассказ и тем чаще необходимо повторять эту игру. Не беда, если в начале игры ребенок в точности воспроизводит ваши слова, рассказывая о своих ощущениях. Постепенно, накапливая собственный чувственный опыт, он научится

передавать свои ощущения и другими словами. Не исключено, что ваши ощущения будут различны, но постарайтесь не навязывать ребенку своего мнения.

Далее, взрослый переворачивает свои руки ладонями вверх со словами: «Я перевернул руки, и мои ощущения изменились. Теперь я по-другому чувствую шероховатость песка, по-моему, он стал чуть холоднее. А что чувствуешь ты? Мне не очень удобно держать так руки. А тебе?» Если у ребенка появились сходные ощущения, можно обсудить возможные дальнейшие действия, направленные на то, чтобы их изменить. Может, подвигать руками? Попробуйте:

- поскользнуть ладонями по поверхности песка, выполняя зигзагообразные и круговые движения (как машинка, змейка, санки и др.);
- выполнить те же движения, поставив ладонь ребром;
- «пройтись» ладошками по проложенным трассам, оставляя на них свои следы;
- создать отпечатками ладоней, кулачков, костяшек кистей рук всевозможные причудливые узоры на поверхности песка и попытаться найти сходство полученных узоров с какими-либо объектами окружающего мира (ромашкой, солнышком, капелькой дождя, травинкой, деревом, ежиком и пр.);
- «пройтись» по поверхности песка поочередно каждым пальцем правой и левой рук, после — двумя руками одновременно (сначала только указательными, потом — средними, затем — безымянными, большими, и наконец — мизинчиками);
- «поиграть» пальцами по поверхности песка, как на клавиатуре пианино или компьютера. При этом двигать не только пальцами, но и кистями рук, совершая мягкие движения вверх-вниз. Для сравнения ощущений можно предложить ребенку проделать то же упражнение на поверхности стола;
- сгруппировав пальцы по два, по три, по четыре, по пять, оставлять на песке загадочные следы. (Как хорошо вместе пофантазировать: чьи они?)

Эти незатейливые упражнения обладают колоссальным значением для развития психики ребенка. Во-первых, такого рода игры с песком стабилизируют эмоциональное состояние. Во-вторых, наряду с развитием тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики рук мы учим ребенка прислушиваться к себе, осознавать и проговаривать свои ощущения. А это, в свою очередь, способствует развитию речи, произвольного внимания и памяти. Но главное — ребенок получает первый опыт рефлексии (самоанализа). Играя, он учится понимать себя и других. Так закладывается основа для дальнейшего формирования навыков позитивной коммуникации.

«Что же спрятано в песке?». Взрослый и ребенок вместе погружают в сухой песок кисти рук и начинают шевелить ими, наблюдая за тем, как изменяется рельеф песчаной поверхности.

Следует полностью освободить руки от песка, не совершая резких движений, а только шевеля пальцами и сдувая песчинки. Для того, чтобы усложнить задачу, это упражнение можно проделать с влажным песком.

Многим известна пляжная игра «Мина». Рука одного играющего превращается в «мину»: она может находиться в песке в любом положении. Задача другого играющего, «сапера», — откопать «мину», не дотрагиваясь до нее. «Сапер» может действовать руками, дуть на «мину», помогать себе тонкими палочками.

В нашей игре взрослый вместо руки в качестве такой мины закапывает любую игрушку (важно, чтобы ребенок не знал, какую именно). В процессе раскопок ребенок пытается догадаться по открывающимся частям предмета, что же именно закопано. Закапывать можно не один, а несколько предметов и игрушек и наощупь узнавать, что или кто спрятано (вариации игры «Чудесный мешочек») и т. п.

Любой из этих вариантов игры можно предлагать ребенку в виде сказки.

Например:

«В одной сказочной стране жила прекрасная Принцесса. Она была доброй и умной. Но этого мало. Она обладала даром и всех вокруг делать добрыми и умными. Поэтому все жители сказочной страны чувствовали себя счастливыми.

Это было не по вкусу Дракону, жившему неподалеку. Задумал он похитить Принцессу и отнять у нее бесценный дар. Так и случилось...

Чтобы Принцесса никогда больше не могла дарить радость людям, Дракон превратил ее в невиданное существо и заточил в подземном замке. Мало того: смельчак, который решится спасти Принцессу, своим прикосновением может погубить ее. И тогда она навеки останется заколдованной.

Можешь ли ты помочь Принцессе и жителям этой сказочной страны? Попробуй!..»

«Откопай разгадку». Наверное, дорогие друзья, многие из вас в детстве делали «секретики». Каждый из вас наверняка до сих пор помнит свой узор из стеклышек, фантиков, блессток, цветочков и пр. А ведь «засекречивать» можно не только это, но и буквы, цифры, геометрические фигуры.

Мы предлагаем вам сказочные задания в форме стихотворных загадок, которые сочинил студент-психолог Института специальной педагогики и психологии Алексей Густышкин.

Разгадка закопана в песок. Ребенок проверяет себя, откапывая ее. Или же «пишет» ответ, вылепляя песочные буквы.

Если отгадал загадку,
Вслух сказать не торопись.
Ты, используя разгадку,
За задание берись.

Кто колдует, заклиняет,
В ступе по ночам летает?
У избы на курьих ножках
Кто хозяйка? (Бабка Ежка)

* * *

Спрятал кто иглу в яйце,
А яйцо хранит в ларце?
Кто всех злее и тощей?
Кто не верит всем? (Кашей)
Отгадал, не называй,
Вылепи (выкопай) и прочитай.

* * *

Леший Ежке к дню рожденья
Сочинил стихотворенье.
В нем желал он счастья ей,
Быть мудрее и (добрей).
Что за слово Леший здесь не написал?
Вылепи из песка, если отгадал.

* * *

На розовом облачке феи
Кружились и песенки пели,
Даря вновь и вновь
Всем мир и (любовь).
И, радуясь, дальше летели.
Очень важный дар от фей
Вслух не прочитался.

Итак, наш малыш получил первый опыт успешного взаимодействия с песком. Теперь можно уже начинать учиться. Безусловно, наши игры не заменят ребенку учебники, однако они помогут подготовить ребенка к школе.

Игры, направленные на развитие фонематического слуха и коррекцию звукопроизношения

Путешествия в страну звуков начнем с игры-сказки «Путешествие в страну “А”».

Есть прекрасная страна, где принцессу зовут А.

(Взрослый ставит в песочницу фигурку, на которой прозрачным скотчем приклеено изображение буквы А).

В реке плещутся А-кулы...

(В песочнице создается река (для этого следует прокопать канавку так, чтобы было видно голубое дно песочницы), в нее помещаются акулята из коллекции «Киндер-сюрприза», на них тоже наклеена буква А).

А-исты в садах живут...

(В песочнице создается сад из веточек и цветов и появляются птицы, на них также наклеена буква А).

А-пельсины и А-рбузы и А-кации цветут...

(В песочнице появляются растения, на которых изображена буква А).

Чтобы здесь нам поиграть, надо много слов назвать. Привести сюда друзей, в чьих названиях — А. Смелей!

(Произнося стихотворную инструкцию, взрослый делает интонационный акцент на звук «А».)

Для того чтобы провести эту игру, взрослому придется подготовиться:

- отобрать фигурки, в названиях которых есть звук «А» (5—10 штук);
- наклеить на них букву А;
- подготовленные к игре фигурки расставить рядом с песочницей (если нужных фигурок нет, их можно нарисовать, вырезать, вылепить);
- приготовить деревянную или пластмассовую букву А или же карточку с ее изображением.

Взрослый произносит стихотворение-инструкцию и одновременно вместе с ребенком строит сказочную страну. Таким образом речь согласовывается с действием. Ребенок становится непосредственным участником процесса — положительная мотивация сформирована... И тут звучит задание, требующее самостоятельной работы.

Для того чтобы поиграть в песочнице с привлекательными фигурками, ребенок должен назвать не менее трех слов, в которых есть звук «А». Важно помнить о последовательности называния слов, содержащих звук, который вы отрабатываете с ребенком. Первыми предъявляются слова, в которых этот звук стоит в начале, потом — в кон-

це, затем — в середине. При этом лучше не использовать те слова, в которых звук слышится нечетко. Помогая ребенку, взрослый может задавать наводящие вопросы:

«Ты знаешь, у Принцессы есть друзья, которых зовут Аня, Антон, и... кто еще?»

«Кто может жить в этой стране — мама, папа, бабушка и... кто еще?»

«Посмотри на другие фигурки, назови их. В каких именах и названиях ты услышал звук «А»?»

«Как ты думаешь, что любит есть Принцесса — кашу, варенье, малину и... что еще?»

Когда ребенок назовет слова, взрослый объявляет ему, что теперь он получил Ключ в страну принцессы А и является ее почетным гостем (при этом вручается заранее приготовленная буква или ее изображение на карточке). Теперь он может играть с каждым жителем этой страны и подселать в песочницу других героев самостоятельно.

Маленький комментарий. Эта простая игра поможет решить немало образовательных и психологических задач. И главная из них — развитие фонематического слуха, то есть умения слышать и вычленять отдельные звуки и звуко сочетания в слове. Именно это является основой формирования правильного звукопроизношения и правописания. В нашей игре звук выступает не абстрактным символом, а живым сказочным существом. С ним интересно познакомиться, его хочется узнать поближе, поиграть с ним и его друзьями и как можно дольше не расставаться. Подбираемый для игры материал и формы его подачи (яркие фигурки, интонированность речи, пропевание гласных звуков) на первых порах должны облегчить процесс узнавания звука в словах. В дальнейшем задачу следует усложнить, убрав интонационные акценты и меняя сюжеты инструкций. Так ребенок познакомится со множеством звуков.

Как вы обратили внимание, пока мы не вводили понятие «буква», хотя и использовали ее в играх. Таким образом, опираясь на слуховое, зрительное и тактильно-кинестетическое восприятия, мы готовим ребенка к обучению

чтению. Не оперируя пока самим понятием, он уже узнает буквы и начинает, на первых порах неосознанно, соотносить звуки с их графическим изображением. Это один из элементов опережающего обучения грамоте.

Важно помнить, что у каждого ребенка свой темп усвоения материала: кому-то нужно подольше задержаться в одной стране, другой, схватывая все на лету, жаждет новых игр, приключений, знакомств.

Пожалуйста, давайте познакомимся!..

С милым звуком Е

Живет в той сказочной стране
Спокойный, добрый, милый Е,
Он утром Ели объезжает
И все игрушки проверяет.

И мчатся с ним по веткам Ели,
Как по зеленой карусЕли,
МЕдВЕдь и БЕлочка, СкворЕц,
И ЛЕв и даже... ОгурЕц!

Но вот, друзья мои, беда —
Забыл другие он слова,
Где тоже есть наш милый Е.
Поможем вместе мы беде?

С волшебником И

На облаке мягком,
Что в небе парит,
Звук И, как волшебник,
Над миром летит...

Он счастье несет,
И добра всем желает
И где что рассыпалось
Соединяет!

Он любит Индейцев,
Изюм и Икру,
И любит в песочке
Простую игру!

Он рад и с тобою
В песок поиграть,
Чтоб ты все слова
С звуком **И** мог назвать!

(Д. Фролов)

Обратите внимание — в стихотворной инструкции уже не дается конкретных указаний по строительству определенной страны. Это позволит вам и ребенку проявить творческое воображение.

С бедным О

В огромной, пустынной стране Лимпопо
Живет одиноко прекрасный звук **О**.
Он сирота: ни друзей, ни реки.
Зачахнет звук **О** там один от тоски!
Что делать ребята? Страну как найти?
Как бедный звук **О** поскорее спасти?

Отметим, что мы не даем последовательности изучения звуков, так как эту методику несложно найти в учебниках и пособиях. Мы предлагаем лишь принцип работы со звуком. На приведенных примерах вы сможете сами познакомить ребенка с другими звуками (как гласными, так и согласными), опираясь на свою фантазию, знания и жизненный опыт. Совершенно не обязательно, чтобы инструкции к играм были стихотворными. Главное, чтобы ребенок понял задание и заинтересовался им.

Опыт показывает, что в такого рода игры с увлечением играют дети уже с трех лет. Играя, вы можете постепенно вводить понятия о гласных и согласных звуках.

«Путешествие в страну букв». Непросто маленькому ребенку понять разницу между звуком и буквой. Для него это лишь абстракция. Что ж, с миром звуков ребенок уже знаком. Теперь он может узнать, кто же такие буквы. Взрослые знают, буква — это графическое изображение звука. Но, согласитесь, такая терминология — не для ребенка. Так что мы снова позовем на помощь игру-сказку.

«Мы уже побывали с тобой в царстве Звуков. И ты, наверное, заметил, что на одежде каждого Звука нарисованы какие-то таинственные знаки. Ты, может быть, уже догадался, что если Звуки не произносят свое имя вслух, то они находят друг друга по этим знакам. Это нужно не только самим жителям страны Звуков, но и нам, путешественникам, гостям этой страны. Давай-ка вспомним наших старых друзей и внимательно рассмотрим их одежду. (В это время взрослый выставляет фигурки Звуков, которые были использованы в предшествующих играх. На каждой фигурке наклеена буква.) Вот они, эти знаки! Путешественники по стране Звуков называли эти знаки «Буквами». Правда, интересное название? Давай его запомним».

Таким образом, мы разделили понятия «Звук» и «Буква». Теперь можно приглашать сказочных жителей не только голосом, проговаривая, пропевая звуки, но и прописывая знаки-буквы на песке. Итак, в играх появляются новые персонажи — буквы (пластмассовые и деревянные, вырезанные из плотного картона, наждачной, бархатной бумаги — это важно для мануального осознания ребенком абстрактных символов: он должен не только зрительно запоминать буквы, но и подключать к этому телесную память).

Глава 2. Познавательные игры

Индивидуальные игры на песке

Экологические и географические игры. Окружающий нас мир многогранен и удивителен. Многие мечтают побывать в дальних уголках нашей планеты, совершить путешествие во времени, исследовать иные миры... Но не у каждого из нас есть реальная возможность воочию увидеть альпийские луга, жизнь под водой, египетские пирамиды... Эти потребности и желания человек реализует, читая фантастические романы и исторические книги, сопереживая героям приключенческих фильмов, посещая музеи... Ведь для нас так важно во всем принять непосредственное участие! Что ж, именно на песке мы можем создавать са-

мые разные миры, путешествовать во времени, по дальним странам и даже... другим планетам. При этом мы не только фантазируем, воображаем, представляем самые разные приключения, но и реально проживаем их. Например, используя фигурки доисторических животных и людей, мы знакомим ребенка с жизнью древней Земли. Выкладывая в песочнице красивые ракушки, кусочки кораллов, фигурки морских жителей, мы вместе с ребенком проживаем «Подводную одиссею», совсем как Жак-Ив Кусто.

Благодаря таким играм мы вместе с ребенком знакомимся с окружающим миром: зверями, рыбами и насекомыми, лесами и полями, реками, озерами и морями, островами и континентами, деревьями и городами. Эти игры позволят нам узнать и то, как живут люди в разных уголках нашей планеты. Играя, мы можем моделировать в песочнице различные климатические зоны и жизнь в них.

Например, часто ребенку непросто бывает представить себе жизнь в тропических многоярусных лесах. Фотографии — недостаточно четки, а их изображение — плоское. Что ж, создадим «живые» картинки на песке. Расставим фигурки экзотических деревьев и кустов по ярусам (помните, то, чего нет в «коллекции», можно заменить природным материалом), обовьем их «лианами» — веревочками, разместим на деревьях фигурки обезьян, птиц, развесим искусственные фрукты и воспроизведем «тропический ливень». Отметим кстати, что даже дети с проблемами развития надолго запоминают материал, проигранный подобным образом.

Нету в тропиках берез,
Нету в тропиках осин...
В многоярусных лесах
Ждет чудес огромный мир!

Расцветают там цветы
Удивительной красы,
А какие там плоды!
До чего ж они вкусны!

Пальмы, финики, бананы
Обвиты лианами,
Мы попрыгаем по ним
Вместе с обезьянами.

Не пугает даже дождь
Нас тропический...
Как бамбук, под ним растем
И до солнца достаем —
удивительно!

(Т.Грабенко)

А если вы решите совершить путешествие, к примеру, на Северный полюс, запаситесь солью, пенопластом, ватой и пр. На поверхности песка это будет символизировать «вечные снега». Так же можно поступить и создавая «горные вершины».

Фантастические игры. В песочнице может имитироваться и жизнь других планет: лунный ландшафт, поверхность Марса и пр. Побывать на Марсе или других планетах нам помогут камни, детали конструкторов (например, «Лего»), фигурки кукол-трансформеров или космонавтов. Это уникальная для нас возможность использовать современную детскую субкультуру (кукол-трансформеров, игрушечных роботов и пр.) в «мирных», познавательных целях.

После просмотра фантастических мультфильмов вы можете предложить ребенку воспроизвести на песке наиболее запомнившуюся картинку, проиграть еще раз взволновавшую его ситуацию, придумать к ней альтернативное продолжение.

Разыгрывая «звездные войны» на песке, реализуя желание быть супергероем, ребенок освобождается от внутреннего напряжения и получает от вас много интересной информации о космических кораблях, исследованиях, планетах и звездах. Конечно, к такой игре взрослому необходимо подготовиться заранее.

Групповые игры на песке

Исторические игры. Мы можем путешествовать и по нашей истории: создавать из соломок и палочек селения древних славян, рисовать и вырезать фигурки жителей первых русских городов, строить крепости, защищать свой город от врагов, воссоздавать быт кочевых и оседлых племен. В песочнице мы можем защищать Новгород и Полтаву, закладывать Санкт-Петербург, побывать на первых верфях Петра Первого и поучаствовать в ассамблеях...

Мы восхищаемся диорамами сражений, представленными в крупных музеях, а ведь это не что иное, как застывшая песочная картина. Только в песочнице дети мо-

гут построить и проиграть все САМИ, почувствовать себя непосредственными участниками исторических событий. Наверное, мы не раскроем секрет, сказав, что профессиональные военные используют игры на песке, изучая стратегию боевых действий...

Краеведческие и исторические игры-размышления. Родина начинается с города, селения, где мы живем. Его быт, культура, традиции и история оказывают огромное влияние на образ мыслей и жизни жителей. История города, как и жизненный путь человека, имеет свои радости и печали. Эти события тоже можно разыгрывать на песке. Например, перед детьми ставится вопрос, где и как строились русские города. За помощью можно обратиться к карте: «Ты на карту посмотри, реку Волгу отыщи, города поволжские смело назови». Когда дети выполняют задание, им предлагается проложить реку в песочнице. Важно обратить внимание детей на то, что у рек, как правило, один берег крутой, а другой пологий. Может быть, так и получилось у вас в песочнице?

Следующая проблема, которую предстоит решить детям: на каком берегу лучше строить город и почему. Важно, чтобы они привели веские аргументы в защиту своей позиции. Вы можете рассказать детям о принципе древнерусской застройки: города строились на высоком берегу, чтобы обеспечить лучшую защиту от врагов, наводнений, паводков. После этого можно начинать строить в песочнице свой город. Строительству желательно помогать наводящими вопросами: «Что вы построите за стенами крепости (церкви, дома, верфи)? Чем занимаются живущие здесь люди (собираательство, растениеводство, охота, животноводство, путешествия по реке, торговля или войны)?»

Здесь вы можете поделиться с детьми своими знаниями о том, как зародились сельское хозяйство, градостроительство, архитектурные стили, как появились дружинники и купцы, охотники, бортники и земледельцы.

А вот **игру-экскурсию «Прогулка по Санкт-Петербургу»** лучше проводить после прогулок по городу для закрепления новой информации, пережитых эмоциональных впечатлений, систематизации новых зрительных образов.

Например, на песке строится панорама — вид с Троицкой площади. Что же мы здесь видим? Красавицу Неву, на берегах которой слева от нас — первый дом в городе, Домик Петра. Запомнили вы его? Тогда создайте его на песке! А что вы можете о нем рассказать? Чем он знаменит?

Справа — Заячий остров, на нем стоит... Правильно! Петропавловская крепость. Помните, кто ее строил? Что вы об этом можете рассказать?

Напротив нас, через Троицкий мост — площадь Суворова, Марсово поле, Летний сад, Мраморный дворец.

Все это моделируется в песочнице. Так легко и естественно дети учатся ориентироваться в пространстве. Схематично изображая план города, они оживляют в памяти свои впечатления. Для осмысления и лучшего закрепления материала можно использовать изображения архитектурных объектов, вырезав их из открыток.

Игру можно сопровождать любыми стихами (например А. С. Пушкина).

Предлагаемые игры предназначены в основном для детей дошкольного возраста. Их разделение на индивидуальные и групповые не является строгим и носит скорее рекомендательный характер. Список игр вы можете при желании значительно расширить. Так, песочными иллюстрациями можно сопровождать и знакомство ребенка с мировой художественной литературой, начиная с басен, потешек и переходя к легендам, сказаниям, былинам, мифам...

Глава 3. Проективные игры

Детское творчество на песке и стиль взаимодействия в ходе игры по сути являются проекцией внутреннего мира ребенка, то есть переносом вовне его переживаний, желаний, умений, возможностей. Поэтому мы и называли предлагаемые игры ПРОЕКТИВНЫМИ.

Проективные игры можно проводить как индивидуально, так и в группе, с их помощью осуществляются психологическая диагностика, коррекция и развитие ребенка.

Индивидуальные игры на песке

Ребенку предлагается взять плоскую корзинку или поднос, подойти к столу или стеллажу с «коллекцией» фигурок и выбрать те, которые привлекают его внимание. Инструкция не ограничивает ребенка выбором только того, что нравится. Он может выбирать и «злые» фигурки, проецируя на них существующее в данный момент внутреннее напряжение. Каждый ребенок должен выбирать фигурки в своем темпе. Бессознательное уже «ощупывает» фигурки, ища в них персоналии внутренних процессов. Если ребенок берет все подряд и в неограниченном количестве — значит, сейчас ему важно «проработать» имеющееся внутри напряжение. Взрослый в тайнстве выбора не участвует, однако внимательно следит за тем, что и как выбирает ребенок. Затем ребенок приглашается к ящику с песком и ему предлагается «сказочная» инструкция: «Представь себе, что ты Волшебник (Волшебница). Ты долго путешествовал. Ты искал место, где еще никто не жил, где не ступала нога человека. И наконец пришел в пустыню. И задумал ты, Волшебник, превратить пустыню в сказочную страну и населить ее разными существами... Преврати пустыню в такой мир, какой ты захочешь».

Конечно, это не единственный вариант «введения» в мир песочных игр. В зависимости от наших целей и возраста ребенка (маленький ребенок, как правило, не нуждается в инструкциях, когда видит песок), инструкции будут звучать по-разному: «Создай то, что хочешь», «Создай наиболее яркий эпизод твоего сна», «Создай из песка твою семью и расскажи о ней» и др. Можно дать и дополнение к инструкции: «Если окажется, что какие-то фигурки лишние, их можно вернуть обратно, а если чего-то не хватает, можно подойти и взять то, чего недостает».

Маленькому ребенку имеет смысл сначала продемонстрировать возможности песочницы: раскопать дно, показать синий цвет — воду, выстроить гору и пр. Однако перед началом его самостоятельного творчества необходимо опять все разровнять.

Как только ребенок начнет строить песочную картину, нам важно занять такое место, где нас не видно, нам же видно все.

Некоторые дети начинают построение песочной картины с создания ландшафта: прокладывают реки, создают озера, моря, горы, долины и пр. После этого населяют свой мир разными существами. У других создание ландшафта происходит параллельно с привнесением фигурок на песочный лист. Третьи сразу выставляют фигурки на ровную песочную плоскость.

Безусловно, порядок и характер заполнения детьми песочного листа тоже может оказаться для нас важной информацией. Дети, создающие богатый разноплановый ландшафт, чаще всего оказываются натурами динамическими, глубоко и сильно чувствующими (правда, это может быть скрыто от взгляда поверхностного наблюдателя), имеющими склонность к некоторой рефлексии, исследователями по натуре и пр. «Во всем мне хочется дойти до самой сути. В работе, в поиске путей, сердечной смуте», — пожалуй, эта строчка Б.Пастернака опишет их внутренний мир лучше всего. А вот если мы видим полное отсутствие ландшафта или же его условность (например, озеро или река выглядят лишь как небольшое углубление в песке — до синего дна песочницы еще очень далеко, но автор картины указывает на эту ямку как на водоем), то, скорее всего, мы имеем дело с проявлением тенденции к внутренней стабилизации. По каким-либо причинам в данный момент ребенку не хочется углубляться в недра бессознательного. Он желает сохранить обретенное равновесие. «Плоскую» песочную картину часто можно встретить и у совсем маленьких детей.

Последовательность появления и расположение игровых фигурок на песочном листе тоже даст нам немало интересной информации. Например, игрушка, поставленная в центр, часто символизирует «Я» ребенка, его тенденцию к самоактуализации. Фигурка, которая появляется на листе первой, является символом чего-то самого важного для ребенка в данный момент.

Иногда фигурки закапывают. В этом случае они символизируют **ВЫТЕСНЯЕМОЕ В БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ** или то, что еще неосознано. Дети могут закапывать камни (как потенциальные части личности), монстров (как вытесненное напряжение), ключи (как символы потенциальных путей, открытий и пр.) и многое другое. Об этих фигурках можно подробно расспросить ребенка: что это, почему закопано и пр.

Когда ребенок заканчивает создание своей сказочной страны, мы при помощи наводящих вопросов просим его рассказать о ней:

- что это за сказочная страна;
- какие существа ее населяют, какой у них характер, что они умеют, откуда они пришли в эту страну (можно подробно расспросить о каждой фигурке);
- в каких взаимоотношениях они находятся между собой;
- всем ли существам хорошо в этом мире, в этой стране, если же нет, то что можно было бы сделать, чтобы им стало лучше, что можно изменить;
- какие события будут происходить в этой стране, что герои будут делать дальше?

Последние два вопроса побуждают ребенка вносить изменения в картину, фантазировать, таким образом проецируя свои осознанные и неосознанные желания на будущее песочной страны. Задача взрослого в этой ситуации — побуждать ребенка не только размышлять, но и реально что-то создавать или менять — ведь фигурки можно легко переставлять, внося новые и убирая то, что больше не нужно.

Некоторые дети ничего не желают менять в своей картине. Они говорят, что их все устраивает и им хочется оставить все «как есть». Это может быть связано с переносом на песочный лист состояния внутренней стабильности. В этом случае ребенок желает «остановить мгновение», полностью прожить свое состояние. То есть можно сказать, что данная картина не содержит неразрешенного внутреннего конфликта. Для ребенка такая песочная «диспозиция» выражает состояние динамического равновесия.

Если ребенок говорит, что в песочной стране есть существо (или существа), испытывающие дискомфорт, мы спрашиваем: «А что можно сделать для того, чтобы ему стало лучше?» Здесь важно, чтобы ребенок не только фантазировал, но и отыгрывал свои фантазии на песке. После каждого нового изменения в картине мы можем спрашивать: «А что будет дальше? А что будет, когда герой придет туда, куда он направляется?» и т. п. Игра продолжается до тех пор, пока обиженный поначалу персонаж не попадет в более благоприятную ситуацию или же пока ребенок не скажет: «Теперь всем хорошо». Это показатель того, что имевшееся на начало игры внутреннее напряжение «проработано» на бессознательно-символическом уровне.

Если ребенок говорит: «Этому герою очень плохо здесь, но ничего сделать нельзя», мы можем предложить ему помощь: «Мы же с тобой в сказке, а в сказочной стране невозможного не бывает. Давай подойдем к волшебному шкафу, где живут фигурки, и посмотрим — может быть, среди них есть те, кто нам поможет. Бывает, что помощники прячутся — сразу их не заметишь. Но сейчас мы будем с тобой очень внимательны».

Если и после этого ребенок не может найти себе помощника, — это означает, что проблема глубока и потенциальное бессознательное решение ее еще «не созрело». В данном случае можно предложить ребенку попытаться хотя бы защитить страдающее существо. «Ну что ж, и в сказке, и в жизни бывают ситуации, когда кажется, что помочь никто не может. Давай подумаем, как наш герой сам может себя защитить». Таким образом мы усиливаем психологическую устойчивость ребенка, «включаем» бессознательные защитные механизмы. Быть может, на третью—пятую игру ребенок уже сможет найти помощников уязвленному герою.

Так, например, один пятилетний мальчик, страдающий эпилепсией, все время строил в большей части песочного листа сказочную страну, окруженную горами, забором, рвом с водой. В этой стране жили существа, занимавшиеся созидательной деятельностью. В меньшей части песочного

листа жил злой дракон. Обычно он спал. И в это время люди могли спокойно заниматься своими делами. Но когда дракон просыпался (а это всегда было непредсказуемо), он налетал на мирную страну и все разрушал. Жителей не спасали ни горы, ни ограда. Когда дракон улетал, оставшиеся люди восстанавливали свою страну. На вопрос: «Могут ли жители этой страны как-то защитить себя? Может, им нужно обратиться к Волшебнику?», мальчик только отрицательно качал головой. В течение пяти сеансов дракон методично все разрушал. Складывалось ощущение, что ребенку нравится рушить то, что он сам и создавал. Наконец мальчик сказал, что, если люди хотят справиться с драконом, им нужно найти Волшебный камень (в картине появился камень — он был закопан). Конечно, на этом сеансе люди камень не нашли, и дракон опять все разрушил. В следующий раз мальчик заявил, что к камню сможет подойти только один герой, а когда он коснется камня, то узнает заклинание, способное остановить дракона. «Не победить, а остановить», — подчеркнул ребенок. И вот герой нашел камень, дотронулся до него и услышал заклинание. Когда на страну вновь налетел дракон, мальчик, держа фигурку дракона в одной руке, а героя в другой, начал шептать заклинание (это был сложновоспроизводимый набор звуков). Было видно, как он переживает, как непросто ему остановить дракона. Оказалось, что «просто прошептать» заклинание недостаточно, его нужно произносить твердо и четко. В тот раз дракон улетел, не успев серьезно навредить стране. После этого мальчик выглядел очень уставшим. На следующий день пришла мама мальчика и рассказала, что с ребенком происходит «что-то странное». Дома он стал «кукситься», что обычно предвещало начало припадка, при этом шепча какие-то непонятные слова. Маму, конечно, это очень напугало. Однако припадка не последовало. Ребенок свернулся калачиком и заснул! Он научился произвольно гасить приступ эпилепсии.

Этот эпизод показывает динамику бессознательной работы ребенка над заболеванием. Конечно, образ дракона

символизировал болезнь, долгое время безнаказанно разрушавшую позитивную сферу жизни ребенка. Важно, что он сам пришел к заклинанию и его форме. Это лишний раз подтверждает тот факт, что мы пока еще очень мало знаем о бессознательном и его возможностях и, конечно же, иллюстрирует эффективность игры в песок.

Приведем еще один пример. Другой пятилетний мальчик имел серьезные проблемы в общении со сверстниками и взрослыми, а также и общее недоразвитие речи. Входя в комнату, где были дети, он прятался в шкаф или под стол, стараясь укрыться от контактов. На песке он построил «Страну Зла»: в центре его картины лежала большая ящерица, ее окружали пауки, змеи, скорпионы и другие несимпатичные существа, зачастую имеющие щупальца. Ящерица была хозяйкой страны, и ни у кого не было силы и желания ее победить. На вопрос: «Хотел бы ты жить в этой стране?», мальчик ответил: «Ха! Да я в ней живу!» Когда ему было предложено выбрать себе помощника, он указал на героя, который не был таким злым, как все, с которым можно было договориться. Этим существом оказалась Крыса. Потихоньку с помощью Крысы и помогающего ей Доброго Волшебника (его фигурка находилась за пределами песочного листа и принадлежала взрослому) мальчик «договаривался» с другими героями. Кого-то из них «убивал» (закапывая в песок или совсем убирая из ящика), а кого-то «перетягивал на свою сторону». Так продолжалось из занятия в занятие. Причем, каждый раз, когда начиналась следующая игра, он восстанавливал свою картину (правда, уже с меньшим количеством злых героев) и говорил: «Будем бороться со злом!» На шестую игру мальчик сказал: «Все, строить нечего, рассказывать не о чем, Страны Зла больше нет. Это — Добрая Страна!» Ящерица так и не ушла с песочного листа, но мальчик с ней «договорился». Через некоторое время родители ребенка отметили, что он очень изменился. Если раньше из него было не вытянуть ни слова, то теперь, приходя домой, он делился своими впечатлениями, рассказывал о друзьях — они появились у него впервые в жизни. Мама

мальчика заметила: «Такое впечатление, что мы теперь друг друга понимаем».

Однако вам совсем не обязательно заниматься интерпретацией песочных картин. Достаточно уже того, что вы выступаете организатором среды, где ребенок чувствует себя комфортно и защищенно, где у него есть собственное пространство, где он — Творец. Этим вы позволяете ребенку самостоятельно поработать над своей проблемой, поговорить «с самим собой».

Если вы работаете с неговорящими детьми и взрослыми, язык песочной картины поможет вам глубже понять внутренние процессы, происходящие в душе этих людей.

Не забудьте только, что по окончании игры ребенок САМ разбирает песочную картину. Таким образом закрепляется приобретенный им на символически-бессознательном уровне опыт.

Групповые игры на песке

Игры с песком в группе направлены в основном на развитие коммуникативных навыков. То есть умения гармонично и эффективно общаться друг с другом, взаимодействовать.

Группа может состоять из 2, 4 и более детей. Если вы имеете дело со «сложными» детьми (агрессивные, гиперактивные), лучше не собирать группу более 3 человек — вы сами будете четвертым.

Детям дается следующая инструкция: «Вы — Волшебники. Вы задумали отправиться в путешествие, для того чтобы найти землю, где еще никто не жил, — пустыню. Там вы хотите создать цветущую сказочную страну. Сейчас вы выберете себе по ТРИ героя, которых вы хотели бы поселить в новой стране. А еще возьмите деревья, камни, цветы, дома — все, что понадобится вам для создания сказочной страны».

Образ Волшебника в данной инструкции является «нормирующим»: его «кодекс чести» не позволяет детям ссориться, бросаться песком или разрушать то, что создает Волшебник рядом, активизирует потенциальные творческие части личности и др.

Когда дети выберут фигурки, можно предложить им создавать сказочную страну либо всем вместе, либо по очереди. «Каждый Волшебник создавал свой кусочек сказочной страны, стараясь не мешать другому и делать так, чтобы его часть дополняла то, что строят Волшебники рядом». Или: «Все Волшебники по очереди подходили к пустыне и строили то, что считали нужным, и каждый следующий Волшебник пристраивал к новому миру что-то свое. Так продолжалось до тех пор, пока все Волшебники по очереди не построили сказочную страну, дополняя друг друга».

Для нас важно понаблюдать за тем, как дети проявляют себя в игре и контакте друг с другом. Кто-то из них проявит себя лидером, кто-то — ведомым. Один будет играть обособленно, другой «распространится» на всю территорию песочницы. Вы заметите, что в песочных играх у детей «включается» механизм естественной регуляции игрового взаимодействия. Так они получают опыт самостоятельного разрешения конфликтов, совместного преодоления трудностей, спланиваются, учатся слушать и слышать другого. Таким образом формируется эмпатия — способность понимать ближнего и сопереживать ему.

Приложение

Определение стиля ситуативной коммуникации

Протокол групповой игры

Специалистам мы хотим предложить форму Протокола, куда следует заносить наблюдения за поведением детей и стилем их взаимодействия друг с другом.

Тема «___» _____ г.

Качественный анализ:

	ф. и.,	ф. и.,	ф. и.,	ф. и.
цвет				
состояние				
особенности поведения				

Количественный анализ:

агрессивность	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	миролюбие
тревожность	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	спокойствие
конформизм	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	лидерство
отстраненность	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	вовлеченность
стереотипность	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	креативность
индивидуализм	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	сотрудничество
ригидность	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	гибкость

Стиль ситуативной коммуникации:

1. Сотрудничество. 2. Конфронтация. 3. Ассимиляция. 4. «Параллельная игра». 5. «Борьба за территорию». 6. Другое

Комментарии к протоколу

Каждому ребенку вы произвольно присваиваете цвет, которым впоследствии рисуете его график. Об этом делается пометка в графе «Цвет».

Протокол количественного анализа построен по принципу семантического дифференциала и состоит из 7 шкал, включающих в себя полярные качества.

Вам предлагается на основе наблюдений за поведением каждого ребенка поставить оценку от «0» до «10» баллов.

Балл «5» показывает отсутствие явной выраженности качества. Баллы «0», «1» и «9», «10» задают систему отсчета, символизируют гипервыраженность качества и поэтому обычно не выставляются.

1. Агрессивность — миролюбие

Шкала характеризует уровень внутренней и внешней агрессии ребенка. Если ребенок демонстрирует по отношению к другим разрушительные или запугивающие действия: портит или ломает что-то сделанное детьми, толкает их, перебивает, кусается, обзывается, бросается песком, унижает — вы можете поставить значок (крест или точку) рядом с одной из цифр «2», «3» или «4». Баллы «5» и «6» показывают ситуативную агрессивность: ребенок совершает агрессивные действия только в ответ на обиду, агрессию и пр. Баллы «7» и «8» указывают на натуру миролюбивую, скорее склонную улаживать конфликт. Ребенок не

всегда агрессивно реагирует на враждебные действия окружающих. Крайнее проявление миролюбия: «бьют по щеке — подставь другую», страх конфликта, незащитность.

2. Тревожность — спокойствие

Шкала отражает уровень внутреннего напряжения, тревожности ребенка. Если ребенок ведет себя беспокойно, то поставит игрушку, то уберет, если он боится выполнять задание, нервничает, говорит, что у него ничего не получится, если у него наблюдается тремор (дрожание рук, головы и пр.), если во время игры он склонен проявлять сильное волнение, высказывать различного рода опасения, то вы можете поставить значок рядом с одной из цифр «2» или «3». В процессе песочных игр такой ребенок может вводить в сказочную страну отрицательных героев. Даже когда проблема решена, они выражают сомнения по этому поводу. Эти дети очень чувствительны к своему персональному пространству и могут проявлять неадекватную эмоциональную реакцию, если кто-то резко вторгается на их «песочную» территорию. Но обычно от сеанса к сеансу у них снижается уровень тревоги и усиливается уверенность в себе. Если же участник группы спокоен и уверен в себе, вы можете поставить значок рядом с цифрами «7» или «8». Однако не забывайте, что гиперспокойствие уже сродни эмоциональной «тупости».

3. Конформизм — лидерство

Шкала отражает тенденцию быть ведомым или лидером. Баллы «2», «3» и «4» указывают на степень зависимости от мнения окружающих, тенденцию к подчинению, невыраженность собственного мнения, потребность в опеке, легкость отказа от своего желания или идеи и пр. Баллы «5» и «6» соответствуют ситуативному проявлению лидерских качеств: в зависимости от ситуации, задания, состояния, настроения, самочувствия. Нередко такие баллы указывают на неформального лидера. Баллы «7» и «8» отражают явную выраженность лидерских качеств: стремление быть первым, «пробивать» свои идеи, подчинять себе; желание, чтобы все слушали только его и пр. Балл «9»

или даже «10» можно поставить только в том случае, если вы столкнулись с деспотом, упрямо, иногда истерично навязывающим свою волю вам и другим.

4. Отстраненность — вовлеченность

Шкала показывает уровень мотивации по отношению к занятиям, интерес ребенка к работе группы, пассивность или активность его участия в групповом процессе. Если ребенку не интересно, если он не участвует в групповой работе, просится домой, ноет, капризничает, не проявляет яркой эмоциональной реакции, вял и безынициативен, то вы можете поставить в этой шкале значок рядом цифрой «2» или «3» (в зависимости от выраженности качества). Такая реакция ребенка, если только она не вызвана его болезнью, может говорить или о том, что для него данный подход малоэффективен, или о том, что предложенные задания слишком сложны; или же это его личностная особенность.

Если ребенок более склонен наблюдать за процессом, чем участвовать, но вместе с тем вы чувствуете его определенный интерес, можно поставить баллы «4» и «5». Балл «6» отразит достаточную вовлеченность в процесс и ситуативную активность (активность проявляется, но довольно осторожно).

Если вы видите, что ребенок очень активно участвует в работе группы, быстро подхватывает идеи, стремится многое делать сам, то можно поставить значок около цифр «7» или «8».

Однако не забывайте, что активность или пассивность во многом зависят от состояния ребенка на данный момент. Даже самые активные и подвижные дети, заболев или оказавшись в непривычной обстановке, могут проявлять вялость и пассивность. А внешне замкнутые дети способны проявлять активность тогда, когда им интересно. Поэтому для окончательного вывода важно накапливать серию наблюдений в разные дни и при разных обстоятельствах.

Шкала «Отстраненность — вовлеченность» является одним из серьезных показателей эффективности вашей

работы. Если в начале курса сказкотерапии у ребенка были низкие показатели по этой шкале, а по мере вашей работы они повышались — это означает, что вы смогли увлечь ребенка и занятия пошли ему на пользу.

5. «Стереотипность» — креативность

Шкала отражает динамику развития у ребенка творческих процессов.

В начале занятий некоторые дети могут иметь по этой шкале низкие оценки. В ходе занятий по мере развития творческого мышления и воображения результаты по этой шкале должны повышаться. Проявлением стереотипных действий можно считать использование ребенком хорошо известных ему моделей поведения, суждений, идей. Проявлением творческих действий (креативности) могут считаться нестандартные оригинальные предложения, аргументы, повороты сказочного сюжета, приводящие к успешному результату.

6. Индивидуализм — сотрудничество

Шкала исследует коммуникативные навыки детей. Если ребенок стремится быть один, неохотно участвует в совместной деятельности, предпочитает индивидуальные задания, проявляет враждебность при вовлечении его в общее дело или при «покушении на его территорию», то ему можно присвоить баллы «2», «3». Если ребенок тянется к другим, но сотрудничает все же неохотно — ставьте баллы «4» или «5».

Балл «6» отражает стремление к сотрудничеству и совместной деятельности. Баллы «7» и «8» символизируют тенденцию к преимущественно групповому способу взаимодействия.

7. Ригидность — гибкость

Шкала отражает уровень психологической гибкости ребенка, его умение переключаться с одного вида деятельности на другой, принимать новое, быть адекватным ситуации.

Если ребенок чрезвычайно упрям, его не переубедить, если он «зацикливается» на чем-то одном, не принимает

новое, отвергает любые изменения — мы можем присвоить баллы «2» или «3». Ситуативному упрямству и негибкому поведению соответствуют баллы «4» или «5». Достаточная гибкость, высокая степень адаптации к изменяющимся условиям, способность переносить на новую ситуацию приобретенный ранее опыт соответствуют баллам «6», «7», «8» (в зависимости от степени выраженности признака).

Отметки на шкалах соединяются ломаной линией. Эта линия — личностный профиль ребенка на данный момент. В заполненном протоколе у вас будет несколько разноцветных ломаных линий.

Обработка результатов

- **Обработка полученных результатов наблюдений требует большой осторожности и такта.** Важно помнить о ситуативных причинах, влияющих на поведение ребенка, например: незнакомая обстановка, недомогание, плохое настроение, появившееся из-за какой-то ситуации, возникшей дома или в группе детского сада, настроение ведущего, его состояние, которое не всегда может отследить сам взрослый.
- Важно суметь разделить личностные качества (те, которые проявляются достаточно часто и в различных ситуациях) от ситуативных проявлений поведения. Это можно сделать, сравнив несколько личностных профилей Протокола. Если вы видите, что отметки по какой-либо одной шкале из занятия в занятие сохраняются, то можно предположить, что данное качество у ребенка устойчиво. Это свойство его личности, оно будет проявляться не только на ваших занятиях, но и в других ситуациях, в которых участвует этот ребенок (дома, в группе детского сада, в гостях и т. д.).
- Если вы все же поставили оценки «0», «1» и «9», «10», учтите, что такая отметка означает чрезмерную выраженность какого-либо качества. Если подобные оценки по одной и той же шкале повторяются из занятия в занятие, то на этих детей нужно обратить особое

внимание. Например, подобрать такие сказочные ситуации и задания, в которых ребенок сможет проявить себя как-то иначе. Можно поместить такого ребенка в группу детей с противоположными или средними отметками по этой шкале. Важно обратить внимание ребенка на иные способы поведения (можно подобрать сказки, где действуют герои с альтернативными формами поведения и успешно разрешают сложные ситуации, проявляя недостающие ребенку качества). Если же эти дети явно дестабилизируют работу группы — порекомендуйте им (и их родителям) индивидуальные занятия.

- Сравнение личностных профилей покажет динамику внутренних изменений ребенка. Вы можете проследить, как из занятия в занятие меняются оценки по качествам. Есть дети, имеющие поступательную динамику внутренних изменений. У них личностный профиль плавно изменяется из занятия в занятие. Но есть и такие дети, у которых на протяжении нескольких занятий будет наблюдаться одинаковый личностный профиль. И только на энном занятии наконец произойдут изменения (может быть, даже скачок).
- Повышение показателей по всем шкалам (пожалуй, кроме резкого возрастания показателей по шкале «конформизм—лидерство») является критерием успешности вашей работы.

Стиль ситуативной коммуникации

Стиль ситуативной коммуникации (ССК) отражает общий характер взаимодействий «вокруг песочницы». В зависимости от того, каким образом вели себя участники группы по отношению друг к другу на всем протяжении занятия, мы определяем ССК как сотрудничество, конфронтацию, ассимиляцию, «параллельную игру», «борьбу за территорию». Если же ни один из выделенных стилей не отражает наблюдаемое вами, можете вписать свое определение ССК в графу «другое».

- **Сотрудничество.** Если в песочнице все участники группы внимательно относились друг к другу и тот, кто предлагал свою идею, всегда бывал выслушан, если члены группы уважали друг друга, мы можем говорить о СОТРУДНИЧЕСТВЕ.
- **Конфронтация.** Если в группу попали два или более лидера, если наблюдалось открытое или скрытое противостояние, напряжение или даже разразился конфликт — группа спонтанно разделилась на подгруппы, — скорее всего, вы наблюдаете стиль КОНФРОНТАЦИИ.
- **Ассимиляция.** Если мы видим песочную картину с единым центром, где предложения участников игры как будто объединились в одну общую идею, а «территории» членов группы не выделены, размыты, если все играющие подчинены одной идее и между ними царит полное взаимопонимание, мы имеем дело со стилем АССИМИЛЯЦИИ.
- **«Параллельная игра».** В этом случае на песочной картине можно увидеть несколько «параллельных миров» — автономных стран, которые не мешают друг другу. Иногда между ними есть какие-либо средства коммуникации (дороги, мосты, проходы), а иногда они отсутствуют вообще. Бывает, что два члена группы находятся между собой в конфронтации, а другой (или двое других) спокойно строят рядом свои «сказочные страны». Если вы наблюдаете именно это, можно отметить два стиля ситуативной коммуникации: конфронтация и «параллельная игра». Однако иногда тот, кто ведет «параллельную игру», может потихоньку захватывать территории спорящих.
- **«Борьба за территорию».** В этом случае участники группы прежде всего стремятся захватить территории друг друга. Они уже не выясняют друг у друга «кто самее», как в случае конфронтации. Идет борьба за власть и территорию, сопровождающаяся агрессивными вспышками и конфликтами.

Что делать дальше?

Важно, чтобы наблюдение за ССК в одной группе заняло не менее 3—5 сеансов. Если все это время ССК сохранялся, можно говорить об его устойчивости, неситуативности.

Рассмотрим перечисленные ССК более подробно.

Наиболее деструктивный ССК — **«борьба за территорию»**. В этом случае наиболее сложно бывает «умерить страсти». Чаще всего члены такой группы плохо совместимы друг с другом. Если в группе есть явный зачинщик конфликта, имеет смысл поработать с ним (и с его родителями) индивидуально. Для того, чтобы группа сумела перейти от борьбы к сотрудничеству, от вас потребуются очень много терпения и мастерства. Может быть, лучше даже вам стать на время одним из членов группы, задать тон позитивной коммуникации и посмотреть, насколько чутко участники группы реагируют на ваше присутствие. Если они продолжают конфликтовать, группу можно расформировать и рекомендовать всем ее участникам индивидуальные занятия. Параллельно с индивидуальными занятиями этих детей можно попытаться включить в другие группы. Если же и в других группах ребенок демонстрирует деструктивное поведение — значит, пока с ним следует заниматься только индивидуально. Сначала он может создавать песочные картины один (как в классической индивидуальной форме). Потом вы можете строить с ним совместные картины, «проживая» различные модели позитивной коммуникации. И только после этого его можно присоединять к детским группам.

Если вы наблюдаете устойчивую **конфронтацию**, не нужно торопиться приписывать участникам группы недостаточную степень развития коммуникативных навыков или даже расформировывать группу. Противостояние часто является следствием наличия в группе нескольких лидеров, которые бессознательно делят сферы влияния. Иногда после периода трений лидеры заключают перемирие и начинают довольно успешно сотрудничать друг с другом. Если этого не произошло спонтанно за 6—8 сеансов, детям необходимо помочь. Можно дать группе общее задание: по-

ставить на картину фигурку существа, нуждающегося в помощи, или же фигурку злодея, от которого нужно спасти сказочный мир и пр. Основное условие: не ссориться, помогать своему миру вместе, иначе ничего не получится. Когда ситуация благополучно разрешится, важно отметить, что именно сотрудничество детей стало залогом их успеха.

Таким образом, конфронтация предполагает обучение участников группы навыкам сотрудничества на примере проживания и разрешения конкретных сказочных ситуаций.

Сотрудничество и ассимиляция отражают либо хорошо сформированные навыки позитивной коммуникации, либо высокую степень совместимости, сплоченности группы. Обычно эти ССК можно наблюдать лишь в зрелых группах, к ним приходят через серию занятий.

В случае **«параллельной игры»** важно стимулировать у участников группы желание узнать и понять мир соседа, стремление строить коммуникации между территориями. Но делать это нужно осторожно. Часто дети сами, постепенно узнавая друг друга, превращают «параллельную игру» в общую. В любом случае, насильно, против желания ребенка, внедряться на его кусочек сказочной страны ни в коем случае не стоит. Имеет смысл подольше понаблюдать за естественной динамикой развития взаимодействия в песочнице. Длительная изоляция миров друг от друга (более 8 сеансов) может говорить о шизоидных нарушениях. Если только один или два участника группы обособляют свои миры, это может отражать их стремление к дополнительной безопасности, уязвимость, ранимость. Однако при достаточной степени доверия в группе в конце концов такие дети идут на взаимодействие. Как и в случае конфронтации, участникам этой группы можно предложить совместное задание. Если вам повезло и вы сразу же столкнулись с позитивными ССК (сотрудничество, ассимиляция), можно «проигрывать» с группой на песке известные художественные, психокоррекционные и дидактические сказки, различные жизненные ситуации и пр. Все это способствует значительному расширению репертуара поведенческих моделей, накоплению жизненного опыта и развитию познавательной сферы личности.

ЧАСТЬ II. ОБУЧЕНИЕ И КОРРЕКЦИЯ УМСТВЕННО ОТСТАЛЫХ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ. АДАПТИРУЮЩИЕ ИГРЫ

Игра имеет большое значение для обучения и коррекции не только детей, но и вполне взрослых молодых людей с умственной отсталостью.

Предлагаемые нами игры можно условно разделить на несколько видов:

- игры, направленные на коррекцию и развитие сенсорно-перцептивной сферы (ощущение и восприятие);
- игры, направленные на коррекцию и развитие психомоторной сферы (мимика, моторика рук, общая координация движений);
- игры, направленные на развитие эмоционально-волевой сферы;
- игры, направленные на развитие произвольного внимания и памяти;
- игры, направленные на развитие коммуникативных навыков (навыки общения).

Родителям, занимающимся со своим «особым ребенком» дома, следует прежде чем вводить традицию игровых семейных вечеров, поставить перед собой конкретную задачу. Спросите себя: чему в первую очередь мне необходимо научить моего ребенка? Например: пользоваться плитой, отвечать на телефонные звонки, самостоятельно одеваться, ходить за хлебом, вызывать врача, накрывать

на стол, мыть посуду, выносить мусорное ведро и пр. Чтобы отработать эти навыки, необходимо «включить» все психические процессы ребенка: сенсорно-перцептивные, психомоторные, эмоционально-волевые, познавательные и другие.

Важно помнить о том, что именно игры с хорошо знакомыми в быту предметами дают возможность расширить сферу социального ориентирования лиц с нарушением интеллекта. Не нужно покупать дорогостоящие пособия, потому что «герои» и объекты наших игр — обыкновенные пуговицы, крышки, скрепки, ложки, тарелки, прочая домашняя утварь и другие простые предметы, которые легко найти в доме или на улице.

Наблюдая за детьми с нарушением интеллекта, мы заметили, что привлекают их в большей мере простые игры-манипуляции. Именно их мы и предлагаем вашему вниманию.

Мы предлагаем вам и несколько сценариев групповых игр, которые могут быть рекомендованы при работе в разных центрах временного пребывания, реабилитации и коррекции, а также классах и группах «особый ребенок» в образовательных учреждениях. Все предлагаемые игры могут быть с успехом использованы и для занятий с детьми, не имеющими нарушений в развитии.

Индивидуальные игры с пуговицами, спичками

«Пуговичный массаж». Заполните просторную коробку (например, из-под обуви) пуговицами. Желательно, чтобы пуговиц было побольше. А теперь совместно с ребенком:

- опустите руки в коробку;
- поводите ладонями по поверхности пуговиц;
- захватите пуговицы в кулаки, чуть приподнимите и разожмите руки;
- погрузите руки глубоко в «пуговичное море» и «поплавайте» в нем;
- попробуйте перетирать пуговицы между ладонями;
- наберите пуговицы в горсть и пересыпайте их из ладошки в ладошку;

- сначала одной рукой, потом другой, затем обеими руками захватите «щепотку» пуговиц... отпустите;
- берите в руки по одной разнообразные пуговицы: большую, вытянутую, квадратную, гладкую и другие; перекачивайте каждую пуговицу между ладонями, постепенно увеличивая амплитуду движений;
- те же движения можно совершать и внешними сторонами ладоней.

А теперь поставьте коробку на пол:

- погрузите в коробку голые ступни;
- совершайте ими круговые движения;
- поглубже погрузите ступню в пуговицы, пошевелите пальцами ног;
- попробуйте перебирать пуговицы пальцами ног;
- попытайтесь перетирать пуговицы между ступнями;
- захватите пуговицы пальцами ног, затем приподнимите и разомкните пальцы.

Комментарий. Благодаря такому массажу мы активизируем так называемый «мануальный интеллект», стимулируя кончики пальцев рук и ладони. Таким образом происходит активизация сенсорно-моторных функций, необходимая для успешного взаимодействия с окружающим миром. Массаж ног важен для активизации жизненно значимых центров организма.

«Пуговичное ожерелье». Выложите пуговицы на стол. Их должно быть достаточно много, различающихся как по форме, так и по цвету и размеру. Скажите ребенку: «Давай сделаем в подарок нашей бабушке белое (или любого другого цвета) ожерелье. Выбери все белые пуговицы. Возьми самую большую пуговицу. Она будет центром ожерелья. Положи ее перед собой. Теперь выбери две пуговицы поменьше. Положи их справа и слева от центральной. А теперь выбери две пуговицы еще меньше...» Таким образом, выкладывая пуговицы полукругом, вы получаете ожерелье. Для усложнения игры можно нанизывать пуговицы на нить или леску.

Комментарий. Игра позволяет закрепить знания цвета, формы, величины и понимание пространственных на-

правлений. Кроме того, ребенок переживает в процессе этой игры радость творчества — перед ним то, что он создал своими руками, принося радость ближнему. Используя принцип игры «Пуговичное ожерелье» вы можете играть, экспериментируя с цветом, формой, величиной и пространственным расположением пуговиц.

«Пуговичное лото». Возьмите две красочно иллюстрированные книги. Найдите самые красивые картинки. Одну книгу отдайте ребенку, другую возьмите себе. Разноцветные пуговицы пересыпьте в полотняный мешочек. Скажите ребенку: «Будем играть в лото. У каждого из нас есть картинка. Я буду доставать из мешочка пуговицы. Ты будешь называть их цвет и искать такой же цвет на своей картинке. Если ты находишь этот цвет на картинке, то получаешь пуговицу и кладешь ее на картинку — на то место, которое того же цвета, что и пуговица. Потом ты достаешь пуговицу, я называю ее цвет и ищу его на своей картинке. Если я правильно назвала и нашла этот цвет, ты мне даешь пуговицу, и я кладу ее на нужное место. Победит тот, кто закроет все цвета своей картинки пуговицами».

Комментарий. Особенностью этой игры является то, что она содержит инструкцию и правила. В игре может быть победитель и проигравший. Таким образом мы начинаем формировать адекватное отношение к своей и чужой победе, учим переживать поражение. Так, через систему игр, мы переходим от «мануального» интеллекта к «социальному».

«Семейные истории». Наша память хранит множество историй: грустных, радостных, предостерегающих, мудрых или забавных, героями которых были мы сами и члены нашей семьи. Припишите их пуговицам. Так опыт и традиции вашей семьи перейдут к ребенку. Бессознательное ощущение своих «корней» создаст чувство уверенности и защищенности как у вас, так и у ваших сына или дочери.

Устройтесь удобно за столом, на ковре или на мягком диване. Включите приятную музыку. Достаньте коробку или шкатулку, в которой хранятся пуговицы. Вспомните, как не одно поколение женщин вашей семьи держали эту

шкатулку в своих руках, складывая и перебирая пуговицы. Тихонько потрясите закрытую шкатулку с пуговицами над своим ухом и ухом ребенка, прислушиваясь к шепоту времени... Скажите: «В этой коробочке хранятся пуговицы, которые были на одежде — твоей, моей, бабушкиной, дедушкиной. Слышишь их разговор — они рассказывают друг другу и нам удивительные истории нашей семьи. Послушай, вот одна из них...»

Пример: «Есть в этой коробочке пуговичка с моего свадебного платья. Она маленькая, белая, блестящая, гладкая, прохладная. Давай найдем ее в коробке. Да, это она. Эта пуговица помнит нашу с папой свадьбу. Она помнит улыбки, пожелания счастья, много радости. Поэтому она приносит радость и счастье. Возьми ее в руку, сожми в кулаке, согрей ее. Чувствуешь, к тебе пришла радость? Теперь, если ты останешься дома один и тебе станет грустно, найди эту пуговичку, поддержи в своих руках, и она придаст тебе силы. Пуговичка может дарить радость и другим. С кем бы ты хотел поделиться радостью? Скажи этому человеку что-нибудь хорошее».

Комментарий. Вы можете рассказывать истории о различных событиях, происходивших в вашей жизни, приписывая пуговицам чувство, окрашивающее данную историю. Таким образом вы создаете символы различных эмоциональных состояний, что способствует развитию коррекции эмоционально-волевого поведения вашего ребенка.

«Родословное дерево». Возьмите лист бумаги и карандаш. Проведите вертикальную линию в центре листа. Представьте, что это ствол дерева, подрисуйте его и попросите ребенка выбрать пуговицу, принадлежащую маме, и пуговицу, принадлежащую папе. Положите «мамину» пуговицу слева от ствола дерева, «папину» — справа. Скажите: «У каждой семьи есть родовое дерево. Есть оно и у нас. Сейчас мы вместе его нарисуем. Нижние ветви дерева принадлежат старшему поколению: твоим бабушкам и дедушкам. Причем, как с маминой, так и с папиной стороны. У папы есть мама и папа, и у меня есть мама и папа. Мы называем опору семьи «стар-

шим поколением». Найди четыре самые большие пуговицы и расположи их на нижних ветвях: моих родителей — слева, а папиных родителей — справа. У старшего поколения появились дети: у моих родителей — я, у папиных — папа. Мы с папой называемся «средним поколением». Возьми две пуговицы поменьше — это я и папа. Расположи наши пуговицы над бабушкиными и дедушкиными ветвями. У нас с папой родился ты (твоя сестра, брат). Это — «младшее поколение». Поэтому найди пуговицу(ы) еще меньше и расположи их на самых высоких ветвях. Правда, красиво? Но дерево не может жить без корней. Корни нашего дерева — родители твоих бабушек и дедушек. Их называют «прадедами». Вот тебе самая большая пуговица, положи ее в основание ствола, туда, откуда растут у дерева корни».

Комментарий. Эта игра не только позволяет закрепить понятия «больше—меньше», но и формирует уважительное отношение к старшим, понимание взаимосвязи поколений, ощущение своего места и значения внутри рода.

«Бабушкина пуговица». Возьмите пуговицу, которая когда-то была на одежде вашей мамы. Дайте ребенку подержать ее в руках и скажите: «Эта пуговица была на кофте твоей бабушки. Давай с тобой подумаем, что она «видела».

Комментарий. Игра может носить и другое название, если вы решите выбрать пуговицу, принадлежавшую другим членам вашей семьи. Придумывая рассказы, вы можете познакомить ребенка с различными социальными ситуациями и научить его вести себя в них, опираясь на опыт кого-то из родственников.

«Знакомая незнакомка» (игра со спичками). Пусть вас не пугает название. Конечно, мы все помним, что «спички — не игрушка», однако в умелых и ловких руках они становятся прекрасным тренажером для тонких движений пальцев рук, зрения, для концентрации внимания, развития кратковременной памяти и творческих способностей.

Для этой и других игр со спичками вам понадобятся ковер (одеяло), если вы собираетесь играть на полу; стол (если играть за столом); два коробка спичек. Удобно расположитесь с

ребенком на полу или за столом. Включите приятную музыку. Из коробка возьмите три спички. Положите их на стол или ковер. Предложите ребенку взять одну спичку. Скажите: «Держи спичку в руках. Ощупай ее. Какая она? Теплая или холодная? Гладкая или шершавая? Тонкая или толстая? Понюхай ее. Знаком тебе этот запах? Это запах серы, из которой сделана головка спички. Теперь ощупай головку спички. Рассмотрй ее внимательно. Какого она цвета? Какой она формы? Видишь, какая интересная спичка! Как ты думаешь, из чего она сделана? Конечно, из дерева. Чувствуешь, спичка согрелась в твоих руках. Пока ты держал в руках спичку, твои руки ее запомнили. Пусть запомнят ее и твои глаза. Рассмотрй ее внимательно, а потом положи свою спичку на стол (или на пол), рядом с другими. Я буду перемешивать спички, поэтому закрой глаза. А теперь найди свою спичку. Молодец!» При этом ребенок может ощупывать все спички, нюхать их, долго рассматривать. Заметьте, какое именно действие помогло ему отыскать спичку. Таким образом вы узнаете, что помогает вашему сыну (дочери) в процессе запоминания и узнавания (какой сенсорный канал доминирует: зрительный, тактильный или обонятельный). Если наше описание игры показалось вам сложным, не спешите отказываться от нее. Проиграйте ее сами со своим ребенком, давая ему образец поведения в этой ситуации.

Комментарий. Эта простая игра поможет развить навык концентрации внимания, произвольного запоминания, способность прислушиваться к своим ощущениям и дифференцировать их, она также способствует развитию мелкой моторики. Нельзя оставить без внимания и мыслительные операции, которые используются в процессе поиска своей спички.

К игре «Знакомая незнакомка» можно прибегать при обучении навыкам самообслуживания и социально-го ориентирования.

«Спичечный узор». Возьмите три спички. Зажмите их в ладонях. Потрясите и бросьте на стол (или ковер). Вместе с ребенком рассмотрите образовавшуюся комбинацию. Скажите: «Посмотри, как красиво легли спички. Куда «смотр-

рят» головки спичек? Запомни этот узор. Сможешь его повторить? Я тебе помогу. Давай возьмем три спички из коробка. Смотри на наш узор и постарайся его повторить. Молодец! А теперь давай поиграем так. Узор от нас спрятался под листом бумаги. Он хочет найти своего брата (или сестру). Давай ему поможем. Запомнил этот узор? Сделай такой же. Молодец!» Если ребенку сложно выполнять задания самостоятельно, помогайте ему, проговаривая каждое свое действие.

Комментарий. Эта игра помогает развивать произвольное внимание и память, мелкую моторику, пространственные представления и многое другое.

«Ожившие фигуры». Высыпьте спички из коробка на стол, разложите их. Скажите ребенку: «Давай нарисуем из спичек дом (складываем из спичек дом), а рядом с домом что?.. Дерево. А потом?.. Дорожку... Куда? К речке. Смотри, какая интересная картина у нас с тобой получилась! А теперь попробуй сам нарисовать что-нибудь из спичек. Молодец!»

«Давай с тобой подумаем, кто живет в этом доме? Да, бабушка! Мы сделаем ее из спичек. А кто еще?..»

В этой игре вам помогут ваши воображение и изобретательность. Далее можно попытаться создавать и объемные фигуры и здания.

Комментарий. На этих незамысловатых играх учатся актеры, совершенствуя наблюдательность, воображение, внимание, память и чувствительность, что помогает нам ориентироваться в окружающем мире и гибко приспосабливаться к его изменяющимся условиям.

Групповые игры с бытовыми предметами

«Обыкновенное чудо». Для этой игры вам понадобится обыкновенный камень, который вы легко найдете на улице. Желательно, чтобы он был шероховатый, с острыми гранями и не очень приятный на ощупь. В игре могут принимать участие два, три, четыре и более человек. Разместитесь на ковре (диванах, стульях) поудобнее, так, чтобы все игроки видели друг друга. Теперь можно начинать игру.

Вы — ведущий. Возьмите в руку камень. Скажите участникам игры: «У меня в руке камень. Он тяжелый (движение вашей руки вверх и вниз имитирует взвешивание), холодный, неприятный на ощупь (ваша мимика должна соответствовать тем ощущениям, которыми вы сейчас делитесь), шершавый, у него острые края. Не очень приятно держать его в руке. Но я постараюсь согреть этот камень, прежде чем передать его тебе (назовите имя сидящего рядом с вами игрока). Вы берете камень в ладони, сжимаете их и произносите: «Возьми, камень, тепло моих рук, жар моего сердца, мою любовь к людям, мою преданность. Передай, камень, мои чувства другу». С этими словами вы передаете камень игроку, сидящему слева от вас. Спросите его: «Что ты ощущаешь? Какой камень на вес? (Сопровождайте свой вопрос движениями рук, имитирующими взвешивание.) Правда, тяжелый? А какой на ощупь? Гладкий или шероховатый? (Если игрок затрудняется с ответом, предложите ему для сравнения провести пальцами по гладкой поверхности, а затем снова ощупать камень.) Да, он шероховатый. А теперь скажи, пожалуйста, ты держишь в руках холодный камень? (Если игрок испытывает трудности при ответе, предложите ему для сравнения похожий камень, который не побывал еще ни в чьих руках.) Конечно же, камень теплый. Как ты думаешь, почему? Помнишь, что я делал(а), о чем просил(а) камень? Сейчас мы сделаем с тобой то же самое — совершим обыкновенное чудо — согреем камень твоим теплом! Скажем вместе: «Возьми, камень, тепло моих рук, жар моего сердца, мою любовь и преданность людям. Передай, камень, мои чувства другу». (Естественно, этот текст вы можете адаптировать к ситуации, учитывая речевые возможности игрока, если же ваш подопечный не говорит — предоставьте ему возможность согревать в руках камень, пока вы сами произносите этот текст за него, ведь самое главное — прожить этот процесс, приобретая опыт «сотворения чуда»!) Затем камень передается другому игроку. Игра продолжается. Наступает момент, когда камень возвращается к вам. Вы говорите игрокам: «Я держу в своих руках камень. Он тяжелый, шеро-

ховатый, у него острые грани, но его очень приятно держать в руках, потому что он теплый, почти горячий, ведь он передает тепло наших рук, жар наших сердец, нашу любовь и преданность людям! Оказывается, наши руки могут творить чудеса! Они согревают даже камень!»

Комментарий. Эта игра позволяет дифференцировать собственные ощущения, анализировать и высказывать их, тем самым обучая основам самоанализа. Помимо этого очень важным является осознание того, что каждый из нас может сотворить чудо, преображая окружающий мир.

«Камень и веревка». В этой игре могут участвовать несколько игроков. Для игры вам понадобятся камень и обыкновенная бельевая веревка. Игроки и ведущий размещаются удобно на ковре или рассаживаются на стульях по кругу. Ведущий показывает игрокам камень и спрашивает: «Что у меня в руках?» Дает каждому игроку подержать камень в руках, акцентируя внимание не только на его весе, форме, виде поверхности, но и на твердости. «Камень очень твердый, — говорит ведущий, — сейчас мы все попробуем сжать свои кулаки так, чтобы они стали похожи на камень. Посмотрите, как это делаю я!»

Ведущий с силой сжимает кулаки и предлагает игрокам ощупать свои руки, чтобы они смогли почувствовать напряжение и твердость рук. «А теперь вы сожмите свои кулаки так, чтобы они стали похожи на камень. Я буду проверять, насколько тверды ваши кулаки!» Он обходит всех участников игры, проверяет напряжение их рук, хвалит удачно выполнивших задание, еще раз показывает это упражнение тем, у кого не получилось. Очень важно добиться, чтобы все участники (по мере возможности) успешно выполнили это задание. «Молодцы, ребята! Разожмите свои кулаки! А теперь посмотрите, у меня в руках веревка. Возьмите ее, пощупайте, покрутите, сверните, сожмите... Какая она? Правильно, мягкая, гибкая, податливая. А теперь посмотрите, мои руки станут точно такими, как веревка!» Ведущий расслабляет свои руки так, чтобы они напоминали плети, были мягкими, гибкими, податливыми. Позволяет каждому игроку ощупать

свои руки, покачать их, «поиграть с ними». «А теперь каждый из вас попробует расслабить свои руки так, чтобы они стали «веревками». (Ведущий обходит всех участников игры, проверяет выполнение задания.) Молодцы! А теперь по моей команде вы будете превращать свои руки то в камень, то в веревку! (Ведущий может в виде помощи показывать игрокам то камень, то веревку.) Итак, слушайте команду:

— Камень!

— Веревка!

— Камень!

— Молодцы! А теперь попробуем не только руки, но и все мышцы тела напрягать так, чтобы тело стало «каменным». Молодцы! Сейчас попробуем расслабить все мышцы тела так, чтобы тело стало похожим на веревку. Молодцы! Слушайте команду:

— Веревка!

— Камень!

— Веревка!

— Молодцы!

Комментарий. Игра содержит элементы изотонической гимнастики, что позволяет произвольно чередовать напряжение и расслабление мышц тела. Тем самым она способствует снятию чрезмерного напряжения и учит основам самоконтроля и саморегуляции.

«Волшебные руки». В игре принимают участие несколько игроков (от двух до пяти). Один из игроков будет изображать камень. Он встанет (сядет, ляжет — как это будет ему удобно), напряжет мышцы своего тела и застынет. (При затруднении — ведущий показывает это действие.) Остальные участники игры, положив свои руки на плечи, спину, грудь, живот «камню», постараются передать ему свое тепло (см. игру «Обыкновенное чудо»).

Ведущий говорит игрокам:

— Положите свои руки на «камень», говорите вместе со мной: «Дарю тебе, камень, тепло моих рук, жар моего сердца, мою любовь и преданность!» (Действие с приговором повторяйте несколько раз.)

— Что вы чувствуете? Что происходит с вашими руками? Что происходит с «камнем»? (Ведущий помогает игрокам выразить свои ощущения словами.)

Ведущий может предложить и образец высказывания. Например: «Мои руки подрагивают, я чувствую напряжение в них. Мои руки горячие, от них исходит тепло... А еще я чувствую, как расслабляется под моими руками «камень», я его согреваю...»

Очень важно, чтобы каждый участник этой игры побывал в роли камня, чтобы каждый почувствовал тепло добрых человеческих рук. После проведения игры обсудите, что ощущали и чувствовали игроки, когда были в роли камня и когда согревали его. Что им понравилось больше, отдавать или принимать человеческое тепло?

Комментарий. Наряду с развитием ощущений и эмоционально-волевой сферы формируются и навыки позитивного общения, основанные на принятии как себя, так и другого человека.

«Чудесные пироги». В игре принимает участие четное количество человек (4—8). Необходимо приготовить большой ковер или несколько маленьких ковриков. Включите магнитофон. Пусть звучит легкая, нежная, приятная музыка. Игра начинается в парах. Пары размещаются так, чтобы одному из игроков можно было удобно растянуться на ковре, а другому присесть рядом, не мешая другим парам. Ведущий предлагает игрокам распределить роли: кто-то будет пирогом, а кто-то — поваром. Роли распределены, будущий «пирог» лежит на ковре (на животе), а «повар», стоя на коленях, склоняется над «пирогом». Игра начинается!

Ведущий говорит игрокам: «Для того чтобы испечь пирог, нам нужна... мука. Вот она перед вами (указывает на игроков, лежащих на полу). Муку необходимо просеять. Посмотрите, как я буду это делать! (Ведущий кладет свои ладони на спину одного из лежащих на полу игроков и слегка давящими и покачивающими движениями создает незначительную вибрацию в теле игрока.) Повторяйте за мной! (При необходимости ведущий оказывает помощь

тем «поварам», которые не могут самостоятельно справиться с заданием.) Помните о том, дорогие мои «повара», что только в мягких, нежных и добрых руках получаются чудеса. Молодцы! Мука просеяна. Что мы будем делать дальше?» А теперь вспомните какой-либо из рецептов приготовления торта, пирога, плюшек, сырников... И приступайте к его воплощению, имитируя весь технологический процесс на теле игрока, вызвавшегося быть «пирогом».

Игра заканчивается воображаемым чаепитием. Данную игру необходимо проигрывать несколько раз, чтобы каждый игрок побывал и в роли повара, и в роли пирога. Затем игру можно несколько изменить, например: «пирогом» будет один участник, а «поварами» все остальные. Или печь не простые пироги, а многослойные торты. Как это сделать? А это уже вам подскажет ваша фантазия или же коллективный творческий поиск.

Комментарий. Игра знакомит с процессом приготовления выпечных изделий и активизирует навыки, приобретенные на занятиях по социализации, а также учит позитивному взаимодействию, усвоению законов ненасильственной коммуникации.

«Пять пальцев». В игре принимают участие несколько человек (от 3 до 6). Устройтесь удобно на ковре. Включите магнитофон с приятной музыкой.

Скажите игрокам: «Есть такое выражение — знать, как свои пять пальцев! Это означает, что человек что-то очень хорошо знает и никогда в этом не ошибается. Например, так хорошо мы знаем свое имя, имя мамы, свой домашний адрес. А хорошо ли на самом деле мы знаем свои пять пальцев?! Сейчас мы это проверим! Очень внимательно рассмотрите свою правую ладонь. Рассмотрите линии, которые есть на ней. Найдите самую длинную. Проведите по ней несколько раз указательным пальцем левой руки. Следите за движением своего пальца. А теперь попробуйте проделать это движение с закрытыми глазами. Получилось? Молодцы! А теперь — то же самое, но уже с закрытыми глазами! Очень внимательно и подробно, линию за

линией исследуйте свою руку. Обратите внимание на то, как и где пересекаются линии на ваших ладонях. Пройдитесь пальцем по местам пересечений линий. Постарайтесь запомнить их. Найдите эти места на ваших ладонях с закрытыми глазами. Молодцы! Но на ваших ладонях есть и другие отметины. Да, конечно же, это царапины, мозоли, родимые пятнышки... Рассмотрите их. Потрогайте. Вспомните, как они появились на ваших ладонях. А теперь — сможете ли вы найти их с закрытыми глазами? Отлично! Рассмотрим свои пальцы. Кто из вас знает их «имена»? Самый короткий и толстый какое имя носит? А самый длинный? (И так далее.) Рассмотрите каждый свой палец, исследуйте его с помощью другой руки. Постарайтесь запомнить свои пять пальцев.

Возьмите лист бумаги и карандаш. Обведите карандашом свою правую руку. У вас на листе получится контур вашей ладони. Чего нет на нем? Конечно же, вы правы, нет индивидуальных особенностей наших ладоней: линий и их пересечений, мозолей и царапинок... Можете ли вы их нарисовать? Давайте попробуем! (Возможно, кто-нибудь из игроков сумеет нарисовать по памяти, кому-то необходимо будет срисовать со своей руки, а кому-то потребуется и помощь ведущего. Если участник игры не может держать в руке карандаш, то рисовать можно и на песке.)

Нарисовали? Чудесно! Давайте сравним рисунки с оригиналом — вашей ладонью! Похоже? Молодцы! Как будто вы сфотографировали свою ладонь! (Рассмотрите полученные рисунки. Подчеркивайте при этом не качество выполненной работы, а индивидуальность каждой руки.) Что вы узнали о себе и своей руке интересного и нового, на что раньше не обращали внимание?»

Итак, у ведущего в руках оказались рисунки-портреты ладоней игроков. Что же делать дальше? Можно устроить выставку этих рисунков под названием «МИР НА НАШИХ ЛАДОНЯХ». Можно отправиться на поиски «СТРАНЫ СОКРОВИЩ», карта которой начертана линиями руки. (Каждый участник игры должен найти свой рисунок руки

среди нескольких и доказать, что он не ошибся, сверив выбранный рисунок со своей ладонью.) Подумайте вместе с игроками, почему «СТРАНА СОКРОВИЩ» имеет форму руки? Какие сокровища можно найти в этой стране?

Комментарий. Особенностью этой игры является привлечение внимания игрока к себе, к своим индивидуальным качествам. Игра учит принятию себя, своих способностей и возможностей.

Важно, чтобы игра не утомляла игроков, а была для них интересна и увлекательна. Пробудить интерес к игре, а в данном случае и к самому себе, игроку не удастся без вашей помощи.

«Рука друга». В игре принимает участие четное количество игроков. Разместитесь за столом, на диване, на ковре (кому как удобно). Пусть звучит приятная музыка. Распределите игроков по парам. Может быть, кто-то желает выбрать партнера сам? Скажите игрокам: «Мы уже знаем, как много чудес и сокровищ таит в себе наша рука. Сегодня нас ждут новые открытия. Мы отправляемся в путешествие по РУКЕ ДРУГА! И в этом путешествии каждого из нас будет сопровождать друг. Именно он приоткроет вам тайны своей страны, покажет широкие и длинные дороги, узенькие и едва заметные тропы, горные вершины и глубокие моря, начертанные на его руке». Свою речь ведущий непременно сопровождает действием. Показывает на своей руке одному из игроков те линии и их пересечения, бугорки и впадинки, о которых идет речь. Тем самым ведущий дает образец позитивного взаимодействия с партнером.

Игра начинается. Ведущий внимательно наблюдает за ходом игры в каждой паре. При необходимости он оказывает играющим помощь. Вербализует, комментирует действия игроков, или совместно с парой исследует руку одного из партнеров... Когда игра закончится, обсудите ее.

- Что ты чувствовал, когда вел партнера по своей руке? О чем хотел рассказать, что показать, а что скрыть, спрятать? Приятны тебе были прикосновения партнера, или нет?

- Что чувствовал ты, когда путешествовал по руке партнера? Что нового узнал? Приятны ли тебе были прикосновения к его руке? Расскажи об этом!

Эту игру необходимо провести как минимум два раза, чтобы оба партнера побывали в ролях как хозяина страны, так и путешественника.

Комментарий. «Познай себя и неустанно познавай другого», — гласит народная мудрость. Внимание к другому, понимание его, принятие — вот «золотой ключик», открывающий волшебные двери в миры ближних. На поиски такого ключика и нацеливает всех нас эта игра.

Очень важно обсуждать с игроками каждую прожитую ситуацию, каждую проведенную игру. Как это сделать?

Если ваши игроки могут говорить, то побеседуйте с ними, обсуждая такие вопросы:

- Понравилась ли тебе игра?
- Что ты чувствовал, когда участвовал в ней?

Для помощи вашим воспитанникам заранее заготовьте карточки, на которых будут написаны опорные фразы. Карточки красного цвета будут соответствовать позитивным эмоциям и чувствам, а черного — негативным. Например: «Мне было приятно. Это было здорово! Мне понравилось держать в руках теплый камень и греть его. Это было весело. Это что-то новенькое. Хорошо!» Или: «Мне было неприятно. Это просто ужасно — держать в руках камень! Мне не понравилась эта игра. Я ничего не понял(а)». Предложите выбрать ту карточку, надпись на которой соответствует пережитым ощущениям. При затруднении прочитайте надписи сами, перебирая карточки. Попросите участников повторять за вами ту фразу, которая им понравилась. Обсудите ее.

Если же участники игры не говорят, то можно предложить им выбрать одну из предложенных цветных полосочек красного, синего, зеленого, желтого, оранжевого, серого, фиолетового, коричневого и черного цветов. Скажите игрокам: «Возьми ту полосочку, цвет которой нравится больше всего». Выбранный участником игры цвет соответствует его настроению и состоянию на данный момент

и отражает те чувства, которые игрок испытал во время игры. Мягко проинтерпретируйте полученные результаты: красный, желтый, оранжевый, синий, зеленый цвета — позитивные чувства; а черный, коричневый, серый — негативные. (Если вам необходимо провести более детальное обследование, обратитесь к тесту Макса Люшера.)

Другой способ обсуждения игры — тестирование поверхностями. Приготовьте картонные квадраты размером 20х20 см. Наклейте на них: манную крупу, дробленый горох, гречку, вату, поролон, бархатную и наждачную бумагу, различные виды тканей, елочный дождик, веревки в различных переплетениях и пр. Таким образом у вас получится целый набор различных поверхностей. Разложите их перед участниками игры.

Скажите: «Познакомьтесь с поверхностями. Подержите квадратики в руках, проведите по ним пальцами, ладонью. А теперь выберите поверхность, которая вам понравилась».

Понаблюдайте за своими подопечными. Обратите внимание на то, как они исследуют предложенный материал, как взаимодействуют друг с другом, какую поверхность выбирают. Постарайтесь проанализировать результаты, опираясь на предыдущие наблюдения за воспитанниками, знание их интересов и наклонностей. Допустим, игрок выбирает шершавую на ощупь и невзрачную на вид карточку. О чем это может вам говорить? Или же он берет в руки карточку, бархатистую на ощупь и яркую, красочную на вид. Что это может означать?

Если же и этот вид деятельности почему-либо невозможен, то можно «обсуждать» игру с помощью мешочков или подушечек, сшитых из одного материала и одинакового размера. Однако заполнять их вы должны будете различным материалом. Чем же можно заполнить подушечки или мешочки? Мукой и крахмалом, горохом и фасолью, орехами и шишками, ватой и гайками, фольгой и газетой... Взаимодействуя с предложенным материалом, участники игры не только обогащают свой чувственный опыт, но и начинают познавать себя, свое состояние «здесь и сейчас».

Литература

- Аллан Д. Ландшафт детской души. СПб., 1998.
- Бардиер Г., Никольская И. Что касается меня. СПб. — Рига, 1998.
- Бардиер Г., Ромазан И., Чередникова Т. Я хочу! Психологическое сопровождение естественного развития маленьких детей. СПб., 1993—1995.
- Выготский Л.С. Кризис 7 лет // Собр. соч. М., 1982, Т. 4.
- Гобова Е.С. Понимать детей — дело интересное. М., 1997.
- Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Путь к Волшебству. СПб., 1998.
- Карабанова О.А. Игра в коррекции психического развития ребенка. М., 1997.
- Кряжева Н.Л. Развитие эмоционального мира детей. Ярославль, 1996.
- Савина Е.А. Особенности представлений детей 5—7 лет о душе // Вопросы психологии, 1995. № 3.
- Спиваковская А.С. Нарушение игровой деятельности. М., 1980.
- Стоунс Э. Психопедагогика. М., 1984.
- Упражнения с Монтессори-материалом. Сборник. Рига—Москва, 1998.
- Цукерман Г.А. Психология саморазвития. Москва—Рига, 1995.
- Шульц-Вильд Л. Наш ребенок. М., 1992.

ОБ АВТОРАХ

Грабенко Татьяна Михайловна — сурдопедагог, дефектолог, логопед, игротерапевт. Преподаватель Института специальной педагогики и психологии Международного университета семьи и ребенка им. Р. Валленберга, автор уникальных программ по игровой сказкотерапевтической фонетической ритмике, лауреат Премии мэра, победитель многих конкурсов педагогического мастерства. Ведущий сотрудник Института сказкотерапии.

Зинкевич-Евстигнеева Татьяна Дмитриевна — доктор психологии, сказкотерапевт, автор психолого-педагогической технологии «Комплексная сказкотерапия», преподаватель Института специальной педагогики и психологии, ректор Института сказкотерапии.

Содержание

От авторов	3
Часть I. Песочная игротерапия. Коррекционные и развивающие игры с дошкольниками	7
Глава 1. ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ	
Игры, направленные на развитие тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики рук.	15
Игры, направленные на развитие фонематического слуха и коррекцию звукопроизношения	19
Глава 2. ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ	
Индивидуальные игры на песке	24
Групповые игры на песке	26
Глава 3. ПРОЕКТИВНЫЕ ИГРЫ	28
Индивидуальные игры на песке	29
Групповые игры на песке	35
Приложение. Определение стиля ситуативной коммуникации	36
Часть II. Обучение и коррекция умственно отсталых молодых людей. Адаптирующие игры	46
Индивидуальные игры с пуговицами, спичками	47
Групповые игры с бытовыми предметами	53
Литература	63
Об авторах	63

Главный редактор С. Д. Ермолаев
Редактор Н. С. Кожина
Корректор Т. Н. Юдина
Художник обложки С. В. Никитин
Верстка М. В. Отс

ЛР 065631 от 19.01.98.
Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС»: 197348, Санкт-Петербург, а/я 45.
Тел. (812) 303-89-58, 542-84-37
E-mail: detstvopress@mail.ru

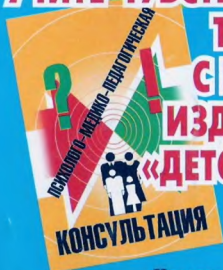
Представительство в Москве: Центр «Детство».
Тел. (095) 976-65-33

Сдано в набор 05.12.2000. Подписано в печать 19.03.02.
Формат 60 × 90/16. Усл. печ. л. 4,0. Гарнитура «Школьная».
Печать офсетная. Тираж 4000 экз. Заказ № 484.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ООО «Типография Правда 1906».
191119, С.-Петербург, Социалистическая ул., 11-а.



УЧИТЕ ЧУВСТВОВАТЬ, ПОЗНАВАТЬ, ТВОРИТЬ С КНИГАМИ ИЗДАТЕЛЬСТВА «ДЕТСТВО-ПРЕСС»



Издательство «Детство-Пресс» выпускает книги, которые помогают педагогам и родителям детей дошкольного и школьного возраста воспитывать, развивать личность, учитывая индивидуальность каждого ребенка.

Благодаря учебным и методическим пособиям, входящим в традиционные серии

«Библиотека программы "Детство"»,

«Из опыта педагога»,

«Учительский портфель»,

«Педагогическое образование»,

любой взрослый сумеет установить эмоциональный контакт с ребенком.

ISBN 5-89814-141-3



9 785898 141417 >