

# Грабенко Т. М., Зинкевич-Евстигнеева Т. Д. Чудеса на песке. Пепесочная игротерапия. -

## ВВЕДЕНИЕ

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 с Вами посмотрим на возможности использования песочницы с другой стороны.

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, события и законы окружающего мира. При этом мы еще и врачеем собственную Душу, усиливая своего Внутреннего Ребенка.

Сегодня многие детские учреждения имеют ванночки для песка и воды. Но как оптимально использовать их мало кто знает. 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 даже не надо - они это делают сами”. Интересно, что интуитивно педагоги подошли к таинству “песочной терапии”, в основе которой лежит спонтанность проявления ребенка в песочных играх.

Принцип “Терапии песком” был предложен еще Карлом Густавом Юнгом, замечательным психотерапевтом, основателем аналитической терапии. Быть может, естественная потребность человека “возиться” с песком, и сама его структура подсказали великому Юнгу эту идею. Ведь песок состоит из мельчайших крупинок, которые только при соединении образуют любимую нами песочную массу. Многие психологи видят в отдельных крупинках символическое отражение автономности человека, а в песочной массе воплощение Жизни во Вселенной.

Песок обладает свойством пропускать воду. В связи с этим, специалисты парапсихологи утверждают, что он поглощает “негативную” психическую энергию, взаимодействие с ним очищает энергетику человека, стабилизирует его эмоциональное состояние. Наблюдения и опыт показывают, что игра в песок позитивно влияет на эмоциональное самочувствие детей и взрослых, и это делает его прекрасным средством для развития и саморазвития ребенка.

Игра с песком как консультативная методика была описана английским педиатром Маргарет Ловенфельд в 1939 году. 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, для обучающих целей уникальные возможности песка до недавнего времени практически не использовались. Чтобы заполнить этот пробел, нами создана система песочных игр, направленных на обучение и развитие личности в целом.

## ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГР НА ПЕСКЕ

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

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

2. “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.

3. Реальное “проживание”, проигрывание всевозможных ситуаций вместе с героями 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 реально разыгрывает ее на песке с помощью миниатюрных фигурок. Так, он “на деле” убеждается в правильности или ошибочности выбранного пути.

## 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.

1. Водонепроницаемый деревянный ящик. Если Вы будете заниматься с детьми в малой группе (3-4 человека) или индивидуально, его размер - 50x70x8 сантиметров. Такой размер ящика соответствует оптимальному полю зрительного восприятия, и это позволяет охватывать его взглядом целиком. Песочные терапевты "любовно" называют ящик с песком "подносом" - по бокам он может быть снабжен ручками для удобства транспортировки. Лучше, если поднос будет именно деревянным, это облегчит перенос песочного опыта в реальную деятельность. Однако, не беда, если Ваш ящик будет из другого материала.

Для занятий с большими группами детей потребуется ящик 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 прокалывают в духовом шкафу). Он не должен быть слишком крупным или 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 желательнее не более 8 сантиметров. В набор игрушек могут войти:

- человеческие персонажи
- здания: дома, школы, церкви, замки
- животные: домашние, дикие, доисторические, морские, и пр.
- машины: сухопутные, водные, космические, боевые
- 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
- религиозные предметы и сувениры
- 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". Сбор оборудования для игр не будет для Вас обременительным, так как сегодня каждый ребенок поможет Вам в этом (фигурками из "Киндера-сюрприза", деталями конструкторов и пр.). Если для занятий не хватит каких-либо фигурок-образов, их можно вылепить из пластилина, глины, теста, вырезать из бумаги.

Теперь, у Вас есть все, чтобы отправиться вместе с ребенком в увлекательное путешествие по Стране Песочных Игр.

Первая глава 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 героями и событиями.

В третьей главе описаны ПРОЕКТИВНЫЕ игры. 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 Детский Мир; научитесь вместе с ним сочинять и разыгрывать сказки.

Итак, в Путь!

## Глава 1 ПЕСОЧНЫЕ УРОКИ: Обучающие игры на песке

### 1.1. СОВЕТЫ АВТОРОВ

Перед Вами песок. Естественное желание - погрузить в него руки, ощутив прохладу; пропустить его между пальцев, чувствуя при этом тепло собственных рук. Приятные воспоминания охватили Вас: детство, море, солнце, ощущение бесконечности Мира и ожидание Чуда. Чувства переполняют Вас, и хочется поделиться ими. А рядом - ребенок. Он делает то же, что и Вы. Его маленькие ручки только что соприкоснулись с уникальностью Мироздания, Вечностью. Он стоит на пороге Открытия. Сейчас вы вместе сделаете самые важные шаги по дороге Познания. А наши игры помогут вам в этом.

#### Моделирование игр-сказок на песке

Этапы игры	Средства	Стиль поведения взрослого
1. Введение в игровую среду	Установка на внимательное слушание и активное участие. - присказки, потешки, обещание необыкновенных приключений и испытаний.	Доверительный стиль общения, внимательное отношение к каждому ребенку, диалог с каждым. сниженный тон голоса, суггестивный характер высказываний.
2. Знакомство с игрой и ее героями	Прослушивание начала сказки, истории и строительство в песочнице игрового пространства (сказочной страны, замков, дворцов, морей, рек, лесов -того, что требуется по сюжету игры), заселение его различными персонажами (сказочными героями, животными, буквами и пр.)	Позиция “отстраненного рассказчика”, доброжелательного и мягкого помощника, исследователя создаваемого пространства
3. Моделирование конфликта, трудностей	Детям зачитывается продолжение истории, в котором происходит нечто, что разрушает созданный на песке мир (появляются силы зла, разрушения: драконы, чудовища, ураган и пр.)	Создание ситуации, в которой ребенок действует самостоятельно, может переносить и отыгрывать в игре с песком негативные эмоции, при этом взрослый может выступать разрушителем, используя фигурки и куклы
4. Выбор помощи	Обращение к ребенку за помощью: - что будет с жителями страны? Что же делать? Как быть? Сможешь ли ты помочь? - только ты (вы), с таким добрым сердцем, сможешь помочь жителям этой страны. Можно облачаться в сказочные одежды и знакомиться с помощниками	Взрослый - заинтересованное лицо, изучающее ситуацию, ищет выход наравне с ребенком. Взрослый убеждает, подбадривает, вселяет веру в себя, указывает на потенциальные возможности ребенка. Применим суггестивные интонации
5. Борьба и победа	Дети отыгрывают ситуацию борьбы со злом. Здесь - они мудрецы и рыцари, феи и волшебники. Каждый выступает под маской наиболее близкого ему персонажа. Далее	Он поддерживает, подбадривает, высказывает свою заинтересованность, выражает уверенность в том, что у ребенка все получится. Потом

	происходит восстановление, реконструкция, преобразование песочной страны. Именно сейчас дети выступают Творцами - восстанавливают мир в соответствии со своими желаниями и приобретенными знаниями и навыками. Строят так, чтобы в новой стране всем было удобно. Усиливается успешный опыт-детям благодарны все сказочные существа	высказывает искреннее восхищение ребенком, благодарность за выдумку, доброту
6. Утверждение победы	Спонтанное продолжение игры, в которой происходит празднование победы	Стиль поведения взрослого -взрослый спрашивает об эмоциональном состоянии детей, мыслях и чувствах, которые возникали в процессе игры, понравилось ли им, что они будут делать, если вдруг опять попадут в похожую ситуацию и пр.
7. Перспектива дальнейших приключений	Рассказ о последующих играх, приключениях	Взрослый пытается заинтриговать ребенка

Для активизации внимания ребенка в начале игры предлагаются **стихотворные “разминки”**.  
Например:

*Дмитрий Фролов*

Начинаем наши игры!  
Подвигайтесь-ка вперед!  
До чего же вы, ребята,  
Удивительный народ!

\*\*\*

Как учит Фея Эльфов,  
Чтоб вызвать их старание:  
“Повесьте ваши ушки  
На гвоздичек внимания!”

\*\*\*

Раз вдохнули, два вдохнули..  
Хлопнули в ладошки,  
А теперь садимся рядом,  
Как в земле картошки!

*Алексей Густышкин*

\*\*\*

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

## 1.2. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТАКТИЛЬНО-КИНЕСТЕТИЧЕСКОЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ И МЕЛКОЙ МОТОРИКИ РУК “ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЕ ЛАДОШКИ”

Как Вы уже знаете, тактильная форма ощущений является наиболее древней для человека. Это ощущения, которые мы получаем через кожу:

горячее - холодное, сухое - мокрое, колючее - гладкое, мягкое - твердое и пр. Кинестетические ощущения возникают у нас, когда мы двигаемся. И они помогают нам узнать насколько удобно мы сидим, лежим, стоим, комфортно ли нам при движении. Тактильно-кинестетические ощущения напрямую связаны с мыслительными операциями, с их помощью познается Мир. Поэтому наши игровые занятия мы начинаем с развития именно этого вида чувствительности.

### Отпечатки ваших рук

На ровной поверхности песка ребенок и взрослый по очереди делают отпечатки кистей рук: внутренней и внешней стороной. Важно задержать руку на песке, слегка вдавив ее, 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, я ощущаю маленькие песчинки. А что чувствуешь ты?”

Теперь, когда ребенок получил образец проговаривания Ваших ощущений, он попробует сам рассказать о том, что чувствует. Чем младше ребенок, тем короче будет его рассказ, и тем чаще нужно повторять эту игру. Не беда, если в начале игры, ребенок в точности воспроизводит ваши слова, передавая свои ощущения. Постепенно, накапливая свой чувственный опыт, он научится передавать свои ощущения и другими словами. Не исключено, что Ваши и его ощущения будут не совпадать. Постарайтесь не навязывать ему своего мнения.

Далее, взрослый переворачивает свои руки ладонями вверх: “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 похожие ощущения, можно обсудить: что лучше сделать, чтобы их изменить. Может подвигать руками?

- “поскользнуть” ладонями по поверхности песка, выполняя зигзагообразные и круговые движения (как машинки, змейки, санки и др.)

- выполнить те же движения, поставив ладонь на ребро,

- “пройтись” ладошками по проложенным трассам, оставляя на них свои следы,

- создать отпечатками ладоней, кулачков, костяшками кистей рук, ребрами ладоней всевозможные причудливые узоры на поверхности песка, попытаться найти сходство узоров с объектами окружающего мира (ромашка, солнышко, дождевики, травки, дерево, ежик и пр.),

- “пройтись” по поверхности песка отдельно каждым пальцем по очереди правой и левой рукой, после - одновременно (сначала только указательным, потом - средним, затем - безымянным, большим, и наконец - мизинчиком).

- далее, можно группировать пальцы по-два, по три, по-четыре, по пять. Здесь уже ребенок может наблюдать загадочные следы. Как хорошо вместе пофантазировать: чьи они?

- “поиграть” по поверхности песка, как на клавиатуре пианино или компьютера. При этом, двигаются не только пальцы, но и кисти рук, совершая мягкие движения “вверх-вниз”. Для сравнения ощущений можно предложить ребенку проделать то же упражнение на поверхности стола.

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

### Что же спрятано в песке?

Взрослый и ребенок вместе погружают в сухой песок кисти рук. И начинают ими шевелить, наблюдая за тем как изменяется песчаный рельеф. Задача: полностью освободить руки от песка, не совершая резких движений, только шевеля пальцами и сдувая песчинки.

Чтобы усложнить задачу, это упражнение можно проделать с влажным песком.

Всем 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.

Взрослый вместо руки может закапать любую игрушку (важно, чтобы ребенок не знал, какую именно). В процессе раскопок, по открывающимся частям предмета, ребенок пытается догадаться, что же было закопано.

Можно закапывать не один, а несколько предметов или игрушек, и наощупь узнавать: что или кто это? (вариация игры “Чудесный мешочек”) и т.п.

Любую из игр 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 всех вокруг делать добрыми и умными. Поэтому все жители этой страны чувствовали себя счастливыми.

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

Чтобы Принцесса никогда не смогла дарить радость людям. Дракон заколдовал ее в невиданное существо и заточил в подземном замке. Мало того, тот, кто придет спасать Принцессу, своим прикосновением погубит ее. И она навеки останется заколдованной.

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

Наверное, дорогие друзья, многие из Вас в детстве делали “секретки”. Каждый из Вас, наверняка, до сих пор чувствует в руке и видит образ своих стеклышек, фантиков, блескочков, 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.

Отгадка закопана в песок. Ребенок проверяет себя, откапывая разгадку. Или “пишет” отгадку, вылепливая песочные буквы.

Если отгадал загадку,

Вслух сказать не торопись.

Ты, используя разгадку,

За задание берись

Кто колдует; заклинает;

В ступе по ночам летает?

У избы на курьих ножках

Кто хозяйка? (Бабка Ёжка)

\*\*\*

Спрятал кто иглу в яйце,

А яйцо хранит в ларце?

Кто всех злее и тощей?

Кто не верит всем?

(Кощей)

Отгадал, не называй,

Вылепи (выкопай) и прочитай.

\*\*\*

Леший Ёжке 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. А теперь можно уже начинать учиться. Безусловно, наши игры не заменят Вам и ребенку учебники, но помогут подготовить ребенка к школе, создадут базу для более органичного усвоения учебного материала.

И об этом следующая серия наших игр.

### **1.3. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА, КОРРЕКЦИЮ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ, ОБУЧЕНИЕ ЧТЕНИЮ И ПИСЬМУ. “ПЕСОЧНАЯ ГРАМОТА”**

#### **Путешествия к звукам**

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 А, то есть - буква А)

В реке плещутся А-кулы

(в песочнице создается река и помещаются акулята из коллекции “Киндер-сюрприза” на них тоже наклеена буква А)

А-исты в садах живут

(в песочнице создается сад из веточек и появляются птицы на них также наклеена буква А)

А-пельсины и А-рбузы и А-капии цветут

(в песочнице появляются растения, на которых изображена буква А)

Чтобы здесь нам поиграть,

Надо много слов назвать.

Привести сюда друзей

В чьих названьях - А.

- Смелей!

(произнося стихотворную инструкцию, взрослый делает интонационный акцент на звук А)

Для того чтобы начать игру взрослому придется немножко 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 у Вас нет, то можно их нарисовать, вырезать, вылепить,

- приготовить деревянную или пластмассовую букву А, или карточку с ее изображением.

Взрослый одновременно проговаривает стихотворение-инструкцию и вместе с ребенком строит сказочную страну. Таким образом, речь сопрягается 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 3 слов, в которых есть звук А. Важно помнить о последовательности предъявления слов, содержащих звук, который Вы отрабатываете. Первыми предъявляются слова, содержащие звук в начале слова, потом - в конце, потом - в середине. Причем, мы стараемся не брать слова, в которых звук слышится не четко. Ребенку могут помочь Ваши вопросы. Например:

“Ты знаешь, у принцессы есть друзья, которых зовут Аня, Антон, и...?”

“Кто может жить в этой стране? Мама, папа, бабушка и...?”

“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...”

Когда ребенок назовет слова, взрослый объявляет **ему** о том, что теперь он получил Ключ в страну принцессы А и является ее Почетным гостем (при этом вручается приготовленная Вами буква или ее изображение на карточке). Он может играть с каждым жителем этой страны и приносить в песочницу других героев.

*Маленький комментарий.*

Эта простая игра поможет нам решить немало образовательных и психологических задач. И главная из них - развитие фонематического слуха, то есть умения слышать и вычленять отдельные звуки и звукосочетания в слове. Именно это является основой формирования правильного звуко-произношения 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 Вами материал и формы его подачи (яркие фигурки, интонированность речи, пропевание гласных звуков) на первых порах должны облегчить процесс узнавания звука в словах. В дальнейшем, мы усложним ребенку задачу, убрав интонационные акценты и меняя сюжеты инструкций. Так мы познакомим ребенка со множеством звуков.

Как Вы обратили внимание, пока мы не вводили понятие “буква”, хотя и использовали их в играх. Таким образом, опираясь на слуховое, зрительное и тактильно-кинестетическое восприятие, мы готовим ребенка к обучению чтению. Не оперируя пока понятием он уже узнает буквы. И начинает, на первых порах неосознанно, соотносить звуки и их графическое изображение. Это один из элементов опережающего обучения грамоте.

Важно помнить, что у каждого ребенка свой темп усвоения материала. Одному, нужно подольше задержаться в одной стране. Другой, “схватывая все на лету”, жаждет новых игр, приключений, знакомств. Пожалуйста, давайте познакомимся!.. (Стихи Д.Фролова)

### **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 мы его 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!”

(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 Лнмпопо,  
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 последовательность изучения звуков, т. к. 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 согласны-

ми), опираясь на свою фантазию, знания и жизненный опыт. Не обязательно, чтобы инструкции к играм были стихотворными. Главное, чтобы они были увлекательными и близкими ребенку.

Опыт показывает, что в такого рода игры с увлечением играют дети уже с 3 лет. Играя, Вы можете вводить понятия “гласных” и “согласных” звуков.

### **Живые буквы**

Непросто маленькому ребенку понять разницу между звуком и буквой. Для него это лишь абстракция. С миром Звуков мы знакомы. Давайте узнаем, кто же такие Буквы. Конечно, дорогой Читатель, Вы знаете, что буква - это графическое изображение звука. Но такая терминология - не для ребенка. Привычное объяснение, что “Звуки мы слышим и произносим, буквы мы видим и пишем” - тоже пока рановато. Позовем на помощь игру-сказку.

“Мы уже с тобой побывали 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 своего имени вслух, то они находят друг друга по этим знакам на одежде. Это нужно не только самим жителям страны Звуков, но и нам, путешественникам, гостям этих стран. Давай 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 “Звука” и “Буквы”. Теперь, мы можем вызывать сказочных жителей не только голосом, проговаривая, пропевая звуки, но и прописывая знаки-буквы на песке. И так, в наших 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.

### **Вернемся к игре-сказке.**

“В одной сказочной стране, где текла река (или озеро, или было море - в зависимости от того, что захочет построить ребенок), стоял красивый лес (были поля и долины), жил маленький гномик (или другой сказочный герой). (В это время Вы достаете фигурку и ставите ее в песочницу). У гномика был домик (в это время вы предлагаете ребенку поставить домик в любое место песочного листа). Он в нем жил (Вы ставите фигурку рядом с домиком, или просите это сделать ребенка). Рядом с домиком росло дерево (прекрасный сад и пр. - Вы просите ребенка “посадить” дерево). Гномик о нем заботился, поливал его, разговаривал с ним, укрывал, когда было холодно. У нашего гномика было интересное имя - его звали “С-с-с”. Он носил курточку с изображением своего имени (Вы прозрачным скотчем наклеиваете на спину фигурки заранее изготовленную Вами букву “С”). Но самое удивительное было то, что гномик мог произносить, говорить только свое имя: “С-с-с! Когда он радовался солнышку, выходя утром на крыльцо (ребенок в это время манипулирует фигуркой), он произносил радостно: “С-с-с!”. Когда ему было холодно, он прятался у себя в домике, разводил огонь в печи и дрожал. А при этом опять произносил только свое имя: “С-с-с”. Когда он злился, он говорил: “С-с-с!”. Когда ему было приятно, он ел что-то вкусненькое и получал от этого удовольствие, он говорил: “С-с-с!” (Важно вместе с ребенком произносить этот звук, с различной эмоциональной окраской, чтобы он “ожил”). Но оставим на некоторое время гномика С и познакомимся с еще одним героем нашей сказки.

На другом конце этой сказочной страны тоже стоял домик (мы просим ребенка поставить домик туда, куда он считает нужным). И рядом с ним росло прекрасное дерево (ребенок “сажает” его). А жил в этом домике другой гномик (Вы достаете фигурку и ставите ее рядом с домиком). Звали его - О. Также как и гномик С, гномик О умел произносить, говорить только свое имя. Когда ему было весело, он говорил: “О-о-о-о!”. Когда он грустил, он тихонько говорил: “О-о-о!”. Когда он узнавал что-то новое, удивлялся, он говорил: “О-о-о-о!”. Гномик О носил курточку с изображением своего имени (Вы наклеиваете прозрачным скотчем на спину фигурке заранее изготовленную букву “О”). Но оставим ненадолго гномика О и посмотрим, кто еще живет в этой сказочной стране.

Посмотрите, в нашей стране есть еще один домик (который Вы сейчас незаметно поставили на другой край песочницы)! Кто же в нем живет? Кто поливает все эти прекрасные цветы (ребенок “сажает” цветы около домика)? Это еще один житель сказочной страны. Познакомьтесь - гномик К! Он носит курточку с изображением своего имени. И, как и другие жители этой сказочной страны, может произносить только

свое имя: “К-к-к!” Как от говорит, когда радуется? А когда грустит? А когда сердится? А когда удивляется?

Как-то раз, гномикам наскучило сидеть по своим домикам и они пошли страну посмотреть, да себя показать. Ведь им так хотелось иметь друзей. (В это время, совместно с детьми, Вы начинаете передвигать фигурки гномиков по песочнице).

Вот, на поляне встретились два гномик С и О. Они очень удивились друг другу, и каждый из них, естественно, произнес свое имя. (дети говорят удивленно: “С-с-с!” и “О-о-о!”). Наши гномики были очень любопытны, они подходили все ближе и ближе друг к другу. Им даже захотелось прикоснуться к другому, проверить, не сон ли это?! И когда их руки соединились, вдруг..! Каждый из них произнес: “С-о!” и: “О-с!” Когда их руки соединялись, они могли произносить не только свое имя, но и имя другого! А когда руки разъединялись, каждый мог произносить только свое имя:

“С-с!” и: “О-о!”

Гномиков очень обрадовало то, что они могут произносить что-то новое. И они, взявшись за руки, пошли по дорожке, весело распевая: “С-с-о-о!” и: “О-о-с-с!”

В это время гномик К тоже гулял и вот вышел на дорожку, по которой шли гномики С и О.

Когда гномик К увидел весело шагающих и поющих С и О, он очень удивился и произнес: “К-к-к!” А С и О уже знали, какие интересные вещи происходят, когда соединяются руки. Поэтому они подбежали к гномику К и взяли его за руки. Но вдруг...

Вдруг все загрохотало, засверкало. Гномики закрыли глаза и плотнее прижались друг к другу. Но все стихло также внезапно и быстро, как и началось. Гномики открыли глаза и удивленно произнесли: “СОК!” И вдруг... у каждого из них в руке оказалось по стаканчику вкусного сока!

Они выпили сок. И радостно заплясали. Разъединяя руки, они произносили только свои имена. Но когда им хотелось сока, они соединяли руки. Они поняли, что умеют творить настоящие чудеса!

А когда солнышко закатилось, наступил вечер, наши гномики разошлись по своим домам. Но каждый из них теперь знал, что он не одинок, и когда им захочется, они вновь встретятся.

Мы прощаемся с нашими гномиками, а в другой раз поучаствуем в их следующих приключениях. Ведь в этой сказочной стране еще много тех, с кем мы не знакомы...”

В процесс подобных игр наряду с игрушками Вы вводите буквы. Например. Гномик С (фигурка гномика) жил в домике (строится домик). На крышу, дверь или окна Вы помещаете букву С. Рассказывая историю гномика, Вы неоднократно акцентируете внимание ребенка на эту букву. Важно, чтобы ребенок научился соотносить изображение буквы на домике и одежде сказочного существа (чтобы гномик нашел дорогу к своему домику). То же происходит и с другими персонажами. Ваша задача постепенно изъять игрушки из песочницы, оставив одни буквы. Вот так мы учимся читать!

Теперь мы можем усложнить наши игры-сказки. (Стихи Д.Фролова)

“Ночь. Уснула детвора, Вдруг, в кладовке, из угла Вылез сам Король Мышей, Выкрал буквы у детей.

Спрятал тут же их в песок, Чтоб никто найти не смог.

Чтобы дети не читали, Чтобы букв они не знали, Чтобы не было веселья, Чтоб их дон стал подземельем..

Побыстрее детей спасайте, Буквы мигом раскопайте, Назовите все, кто знает, Пусть Король в норе рыдает!”

Как Вы уже поняли, к этой игре нужно подготовиться:

- отобрать те буквы, с которыми уже знаком ребенок,
- найти фигурки Короля Мышей и детей ( или других сказочных персонажей).

Помните, один из наших принципов - непосредственное, полное проживание процесса. Поэтому в песочнице разворачивается настоящая “пьеса”. Сначала ребенок строит дом, где живут дети. Играет с этими фигурками и знакомыми буквами. Когда наступает “ночь”, ребенок укладывает игрушки и буквы спать в песочнице, а сам закрывает глаза. Тем временем, Вы, зачитывая стихотворную инструкцию, берете на себя роль Коро

ля Мышей и закапываете буквы в песок. Когда ребенок откроет глаза, ему нужно будет найти и откопать буквы, узнать и назвать их. Таким образом, развивается произвольное внимание, память, мышление. Но самое главное - ребенок приобретает еще один успешный опыт в разрешении проблемной ситуации, а это делает его более уверенным и способным в дальнейшем преодолевать жизненные трудности.

Идем дальше. Начинаем слоговое чтение.

“Жили-были буквы. Каждая в своем домике, они и радовались и вздыхали, произнося свое имя. У кого-то был з-з-звонкий голос, у кого-то глухой; один ш-ш-ш-шипел, другой с-с-с-свистел, третий ж-ж-жужжал. Все они были очень разные. И все вроде было хорошо, да вот беда - каждый из них видел и слышал только себя. Поэтому в этой стране не было ни общих дорог, ни прекрасных садов. И даже

Солнышко не спешило сюда заглядывать. Как ты думаешь, почему? Ты прав, одна буква, какой бы красивой и звучной она не была, не может создать слова, не может быть настоящей волшебницей. Давай поможем буквам, подружим их друг с другом, и они узнают, какие волшебные вещи могут происходить. Сначала познакомим одну букву с другой - образуется пара. Правда, им уже стало веселее. И они уже многое научились делать вместе. Например, сказать:

“Д-а, Н-а, **О-х, У-х**”. **Посмотри, две подружки М и О** ходят и поют:

“М-о!” По-моему, они кого-то ищут. Как ты думаешь кого? Конечно двух друзей Р и Е. Давай их познакомим! Посмотри, они взялись за руки и произошло чудо появилось МО-РЕ. Вот оно (Взрослый совместно с ребенком выкапывают море в песочнице). Непоседливые Р-Е побежали искать новых друзей. И конечно же, нашли их - это были К-А. Они встали рядом и потекла красавица... РЕ-КА! Она впадает прямо в море. (Взрослый с ребенком изображают это на песке). А вокруг стояли ЛЕ-СА и простирались ПО-ЛЯ. Посмотри, какое ты сотворил чудо! Страна ожила! А все благодаря тебе, настоящему волшебнику!”

По этому принципу Вы можете сочинять и разыгрывать игры-сказки о буквах и слогах, постепенно усложняя и расширяя используемый речевой материал (от слов, состоящих из одного слога, до более сложных слов). Специалисты могут использовать эти сказки для введения понятий “слог-слияние” и “слог-примыкание”. Это один из элементов аналитико-синтетического способа обучения грамоте.

Далее можно предложить ребенку следующую игру. (Стихи Д.Фролова)

“Раз задумал злой Кашей То - волшебные слова:

Перессорить всех людей, “Здравствуй”, “Друг”, “Спасибо”. И слова, **какие** смог. Если их не откопать, Закопал с сухой песок. То беды не миновать!”

Прежде чем начать игру Вам необходимо подобрать составляющие слова буквы. В песочнице Вы совместно с ребенком складываете слова и читаете их. Потом ребенок закрывает глаза, а Вы перемешиваете буквы, частично закапывая их в песок. Открыв глаза, ребенок должен сложить обратно первоначальные слова.

Необязательно начинать с приведенных в стихотворной инструкции слов - можно начать с самых простых, односложных. Важно чтобы эти слова были знакомы ребенку, он употреблял их не только в игре, но и в жизненных ситуациях. Для начала, можно взять не три слова, а одно. Далее, Вы будете постепенно усложнять задачу. Таким образом, ребенок запомнит не только звучание слова, но и его правильный зрительный образ.

### **Письмена на песке**

“Мы знаем звуки, познакомились с буквами, умеем создавать слоги и читать слова. У нас чувствительные руки и гибкие пальцы. Мы уже много построили из песка. Теперь самое время научиться самим создавать буквы - лепить их и... писать.”

### **Игра “Город волшебных букв”** (Стихи Д.Фролова)

“Давайте строить Город Букв!

Песок у нас здесь есть.

Пусть каждый нарисует сам

Какие буквы есть!

На пары делимся друзья,

Здесь ты сидишь, а рядом - я,

Ты лепишь буквочку мою,

А я должна слепить твою.

Вот так мы весело играем

Из букв мы Город собираем!

Перед началом игры взрослый и ребенок берут из набора каждый себе по букве. Называют их, а потом обмениваются, говоря: “Вылепи, пожалуйста, мою букву!”. Сгребая песок ребрами ладоней, на поверхности песочницы ребенок и взрослый формируют, лепят буквы. Закончив работу, сверяют песочную букву с оригиналом, и идут за следующими. И так, пока в песочнице не образуется целый Город Букв.

Множественно играя в эту игру, ребенок учится еще и оптимальному размещению букв на листе. Не беда, если сначала в городе будут “жить” только 2-4 буквы. Потом их станет больше, они будут более соразмерны друг с другом и пространством песочного листа.

Как варианты этой игры, можно предложить ребенку задание: “Я-вылеплю букву, а ты - выкопай ее”. Или: “Давай посмотрим, какие чудеса могут творить созданные нами песочные буквы! Они могут превращаться одна в другую! Буква Л - в букву А, буква Г в букву Т, буква О в букву Я...” И другие.

Ну, что ж! Теперь можно не только лепить, но и писать печатными буквами слова на песке. Сначала пальчиком, потом -палочкой, держа ее как ручку. Потом можно будет писать на песке печатными буквами известные и любимые ребенком стихотворные строки, часть которых почему-то оказывается засыпанной песком (может, в этом виноват ветер, мышки и другие существа?). Ребенку предлагается восстановить разрушенное, дописав стертые слова (разве это возможно было бы на бумаге?).

На песке легко как создавать слова, так и разрушать их, если они неправильно написаны. Исправлять на песке проще и “безболезненнее”, чем на бумаге, где всегда видны следы наших ошибок.

Мы хорошо знаем, как труден процесс обучения, как быстро утомляется ребенок, столкнувшись со сложной задачей. Песок позволит Вам дольше сохранить работоспособность ребенка. Вы увидите, когда он действительно устанет, а не просто “увиливает” от занятий. Ведь на песке даже трудные задачи решаются легче. Из-за того, что мы длительно не фиксируем внимание ребенка на ошибках, он ощущает себя успешным.

А теперь “прикоснемся” к письменным буквам. И помогут нам в этом Змейки (простые веревочки с узелком на месте головы). Сначала ребенок, взяв “змейку” за голову или хвост, просто (без отрыва) проводит ей по песку. Потом, сложив пальцы ведущей руки, как-будто он держит ручку, плавно “идет по змеиному следу” (пишет на песке зигзагообразные линии без отрыва).

Следующий шаг. Ребенок берет змейку за голову, как за ручку, и пишет кружочки, палочки, петельки. Словом, все то, что Вы когда-то сами делали в первых прописях. Далее, вы можете познакомиться с прописными буквами. Их писать быстрее и легче, потому что они пишутся без отрыва. Это так здорово, как двигаются змейки, не отрывая руки, мы пишем буквы, слоги, слова на песке. Как Вы думаете, понравится это ребенку? Вы правы, конечно, это интереснее, чем писать в тетради.

Этот прием поможет и детям, имеющим нарушения опорно-двигательного аппарата. Ведь на первых порах для них письмо карандашом и ручкой оказывается практически невозможным.

А дальше - сложнее... (Стихи Д.Фролова)

“Змейки на песке играли  
И хвостом слова писали,  
За узором шли петельки –  
Это - письма маме Змейке.  
Но пронесся ветерок,  
И засыпал все песок...  
И в печали мама-Змейка:  
Письма не прочесть никак!  
Как узнать ей о змеятах?  
Что случилось? Где? И как?  
Ты теперь у нас Волшебник!  
Допиши скорей слова,  
Выручи ты маму-Змейку  
Доброй силой Волшебства!”

Взрослый проговаривает и пишет на песке с помощью веревочки знакомое слово, ребенок его читает. Теперь, можно предложить ребенку засыпать любую часть слова песком. А потом - восстановить его, написав веревочкой недостающие элементы. Усложненный вариант - ребенку предъявляется сразу фрагмент слова или фразы, без предварительного зачитывания и просмотра написанного.

Предложенные нами модели игр могут Вами творчески обогащаться, дополняться, преобразовываться. Также на песок можно переносить и все известные Вам игры, направленные на формирование навыков письма.

### **Песочная грамматика**

Важно не просто научиться писать, но и писать правильно. Даже самые скучные орфограммы можно превратить в увлекательные игры и сказки. Например, для того чтобы писать грамотно, важно различать гласные в сильной и слабой позиции. Маленькому ребенку не обязательно знать это

правило - его научать этому в школе. А подготовить его мы сможем с помощью такой игры-сказки:

“Теперь мы отправляемся с тобой в страну, где живут целые слова. Как раз сейчас они готовятся к балу. Хозяйка этой страны - Фея Ударение. Она всегда правит балом.

А еще - у Феи есть Волшебная Палочка. Когда Фея дотрагивается ей до какого-то одного гласного звука в слове... Происходит чудо! Этот звук превращается в Принцессу, и становится главным в слове. Принцессу почитают остальные звуки, составляющие слово. Преклоняясь перед красотой и величием Принцессы, сами часто они становятся едва различимыми.

Имя Принцессы - ударный гласный, всегда хорошо слышим и мы. И никогда не ошибемся, когда будем писать это слово. Например,

Слово есть у нас ГОРА —

Здесь Принцесса - буква А!

В этом слове другую гласную - О, почти не видно, плохо слышно. “О” стала Золушкой. Когда мы произносим это слово, имя Золушки “О” слышится нам как имя Принцессы. Конечно, ее имя легко перепутать, написать неправильно, и тем самым сильно обидеть ее.

Но не печалься, сказка на то и сказка - в ней царит Добро. В других словах, которые здесь называют “родственными”, Золушки тоже становятся Принцессами. Ведь их касается волшебной палочкой справедливая Фея Ударение. Попробуй, измени слово “ГОРА” так, чтобы Золушка стала Принцессой!”

Для разыгрывания этой и подобных ей сказок на песке Вам потребуются буквы, составляющие слово с безударной гласной и проверочное к нему; а также палочка, символизирующая ударение; фигурки Феи, Принцессы и Золушки.

Рассказывая сказку. Вы выкладываете на песке слово. Ребенок берет в руки фигурку Феи и Волшебную Палочку. Совместно с Вами или самостоятельно он произносит написанное на песке слово, интонационно выделяя ударный звук. Держа в руке фигурку Феи, он дотрагивается до буквы палочкой, и оставляет над буквой след - ударение. Далее, он ставит фигурку Принцессы над ударной гласной, а над безударной - фигурку Золушки. Те же действия производятся и с проверочным словом.

Можно поиграть и со стихотворной инструкцией (стихи Д.Фролова).

В каждом слове - царство звуков,

Там на праздничном балу Фея

Ударенья может

Отметить Принцессу свою.

Звук ударный отмечает

Фея палочкой своей

И отныне его имя

Знает каждый из людей.

Безударные же звуки

Фея в Золушки берет,

А в соседнем царстве звуков

Их в Принцессы выдает.

А скажи мне, мой хороший,

Кто Принцесса в слове “Лошадь”?

Хочется привести цитату из учебника по русскому языку для 2 класса: “Безударную гласную в корне слова надо проверять. Для этого надо изменить слово, или подобрать однокоренное слово так, чтобы ударение падало на эту гласную.” Не правда ли, похоже на нашу сказку? Вы видите, что из любого сложного правила можно сделать интересную игру.

А как же быть со словарными словами, ведь их нельзя проверить? Конечно, их нужно запомнить, чтобы не обижать Золушек. Ведь в этих словах им никогда не стать Принцессами. Но даже не этого больше всего хотят Золушки. Они мечтают, чтобы их заметили и запомнили. Для этого Вы можете подключить уже известные Вам приемы, описанные в нашей книге.

Для закрепления материала, можно предложить ребенку следующую игру (стихи Д.Фролова):

“Однажды над Страной Цветов

Пронесся ураган,

Один из звуков он унес

С собой за океан...

И вот уж высохла р...ка,

Уснули все л...са,

И солнце красное уже

Не светит в н...бесах!

Погибнет так Страна Цветов!

Что делать? Помогите!

Найди скорей пропавший звук

И Жизнь в цветы вдохни!”

Перед ребенком пустая песочница. На поверхности песка написаны слова с пропущенными буквами. Ребенок вписывает в свободное место ту гласную, которую считает похищенной. Например, в слово “Р...КА” ребенок вписывает “У”. Получается “РУКА”. Взрослый читает соответствующую строчку инструкции. В нашем случае это: “И вот уж высохла РУКА”. Так ли это? Та ли это буква? Если ребенок вставляет правильную гласную, слово оживает. При этом важно, чтобы он рассказал о том, как узнал Золушку, какие слова помогли ему в этом. В данной игре при правильном ответе на песке создается река. Если ребенок допускает орфографическую ошибку, можно ему напомнить сказку о Фее Ударения. Так можно играть и с другими словами. Таким образом, ребенок практически усваивает курс грамматики, развивая орфографическую зоркость, а также учится комментировать свои действия.

Для обобщения и закрепления полученных знаний мы предлагаем Вам **дидактическую игру** “Секрет колдовства” со стихотворной инструкцией Дмитрия Фролова:

Дети приглашаются к ящику с песком. На поверхности ничего нет.

В одну волшебную страну

Пришла беда большая –

В нее прокралась в темноте

Колдунья очень злая

Одну зверушку захватила,

И тут же в палку превратила.

*(Взрослый показывает детям палочку)*

А буквы имени ее

В темницу бросила на дно...

Секрет же злого колдовства

С собой колдунья унесла,

В горе песчаной закопала

И вход туда заколдовала...

Что делать?

И куда бежать?

Зверушку надо выручать!

А взрослым - нечего идти:

Ребята могут лишь спасти.

Ну как, ребята, вы готовы?

Там испытания суровы,

Там буквы надо крепко знать,

Чтоб колдовство то разгадать!..

\* \* \*

Тогда вперед!

Сейчас река

*(Взрослый совместно с детьми строит в песочнице реку и устанавливает через нее два мостика: один из буквы Ж, другой из буквы Ш)*

На ней для вас есть два мостка:

Из буквы Ж и буквы Ш

Спокойно вспомните слова,

Где буква Ж и буква Ш.

*(Дети должны назвать не меньше пяти слов, которые содержат отдельно буквы Ж и Ш)*

Ну вот, река и позади!

Но дальше нет у нас пути:

Дремучий лес перед горой

Стал непролазною стеной...

*(Взрослый совместно с детьми создает лес из веточек и фигурок деревьев)*

Лесные звери! помогите!

А вы скорей их назовите!

*(Дети должны назвать лесных зверей, каких они знают, взрослый может им помочь, показать других зверей, разнести понятия: домашних и диких животных)*

Нам помогли лесные звери,

И мы недалеко от цели!

Гора возникла на пути –

*(Дети строят гору из песка)*

Ни обскакать, ни обойти,

Как научиться нам летать?

Пора на помощь птичек звать!

Кричите птичек всех подряд,

Они к нам сразу прилетят,

Нас над горою пронесут,

И нам погибнуть не дадут!

*(Дети называют известных им птиц, взрослый может дополнить их знания)*

И птички помогли нам в горе,

Теперь на берегу вы моря.

*(Дети строят на переднем плане море, за ним Песчанную гору)*

За ним - Песчаная гора,

Где скрыта сила колдовства.

Но как же переплыть нам море?

Ведь это - не широко поле...

Давайте рыбок хором звать,

Морских животных всех скликать!

Кто помнит их всех имена,

Зовите к нам скорей сюда!

*(Дети называют известных им морских жителей, взрослый их может дополнять)*

Вы молодцы!

Отлично звали!

Все рыбки сразу подплывали,

И переплыть нам помогай...

Теперь мы с вами - у Горы...

Здесь буквы бедные томятся,

Колдуньи злой они боятся,

Их надо нам освободить,

И имя правильно сложить!

Как только имя расшифруем,

Зверька мы этим расколдуем,

Так злые чары рухнут в пыль,

И мы узнаем, кто там был.

В волшебной книге есть заданья,

Для вас, ребята, испытанья,

Как букву каждую найти,

Из плена мрачного спасти.

*(Взрослый берет большую книгу и "читает по ней")*

Как только буква прояснится,

Так рухнет вмиг ее темница.

\*\*\*

Итак, заданье к первой букве:

Найдите общий звук в словах

“Машина”, “Музыка” и “Мак”.

Вы отгадали, или - как?..

Все верно - это буква М,

Не испугаешь вас ничем!

*(Взрослый выкладывает на песок букву М)*

Вторая буква, вам на страх,

Есть сразу даже в трех словах:

“Шары”, и “Крыша”, и “Столы”.

Ну как? Теперь узнали вы?

Что ж угадали букву Ы,

Прекрасно знаете все вы!

*(Взрослый выкладывает на песок букву Ы)*

А третья есть в словах: “Шалаш”,

И “Шуба”, “Шапка”, “Ералаш”.

Вы “зашипели” все так дружно,

Что и подсказывать не нужно!

Да, это буква Ш, конечно,

Вы все сегодня так прилежны!

*(Взрослый выкладывает на песок букву Ш)*

Ну, а четвертую сейчас

Вы отгадаете за раз!

Слова здесь: “Кукла”, “Лук”, и “Кошка”.

Ну как? Подумайте немножко...

Была задача нелегка,

Но вы решили - буква К!

*(Взрослый выкладывает на песок букву К)*

Ну а последнюю, друзья,

Не отгадать никак нельзя:

“Арбуз”, “Акула”, “Ананас” -

Здесь буква спрятана от нас!

Вы - молодцы все! Как всегда!

Вы отгадали букву А!

*(Взрослый выкладывает на песок букву А)*

Кого же мы расколдовали?

Какое **имя** мы узнали?

*(Дети складывают буквы в слово)*

Все верно! Это наша МЫШКА!

Небось, дрожит еще трусишка!

*(Взрослый ставит в песочницу фигурку мышки)*

В волшебной маленькой стране

Теперь на праздник вышли все!

Пошел такой веселый пир,

Какого и не видел мир!

*(Дети строят в песочнице страну, дом для мышки и других фигурок)*

А все, ребята, только вы!

Вы мышку бедную спасли!

И все животные, друзья,

Вас полюбили навсегда!

Итак, Вы познакомились с идеей проведения образовательных игр на песке. По такому же принципу, уже самостоятельно. Вы сможете придумать аналогичные игры с цифрами, арифметическими действиями, геометрическими фигурами, используя, к примеру, дидактический материал к играм М.Монтессори. Используя принципы наших игр можно начинать изучение иностранного языка. Надеемся, что Вам доставит удовольствие процесс придумывания прозаических и стихотворных инструкций к играм. Наверняка, в этом Вам поможет и ребенок. Уверены, что песочные игры сделают ваши учебные занятия увлекательными. Ребенок полюбит УЧИТЬСЯ!

Но главное — Ваше сотворчество с ребенком. Вы и он - единое целое. И нет для него “мук учения”, потому что Вы - рядом!

## **Глава 2. ПЕСОЧНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ. Познавательные игры на песке**

### **2.1. СОВЕТЫ АВТОРОВ**

Окружающий Мир многогранен и удивителен. Многие мечтают побывать в разных уголках планеты, совершить путешествие во времени, исследовать другие миры... Не у каждого из нас есть реальная возможность воочию увидеть альпийские луга, жизнь под водой. Египетские Пирамиды, и другие красоты Вселенной. Эти потребности и желания человек реализует, читая фантастические романы и исторические книги, сопереживая героям приключенческих фильмов, посещая музеи... Для нас так важно во всем принять непосредственное участие. В связи с этим появляются виртуальные компьютерные игры, создающие иллюзию реальности. Однако, современные ученые и фантасты все чаще предупреждают о негативных последствиях подобных экспериментов с психикой человека. Что же делать? Ведь так хочется побывать везде и поучаствовать во всем! Без риска для здоровья, сохраняя душевное равновесие, мы - моделируем в песочнице.

Именно на песке мы можем создавать разные миры: путешествовать во времени, по разным странам и планетам. При этом, мы не только воображаем, представляем, фантазируем, но и реально создаем и проживаем. Например, используя фигурки доисторических животных и людей, мы знакомим ребенка с жизнью Древней Земли. Выкладывая в песочнице красивые ракушки, кораллы, фигурки морских жителей, совместно с ребенком мы отправляемся в “Подводную Одиссею”, как Жак Ив Кусто. Побывать

на Марсе или других планетах, нам помогут камни, детали конструкторов (например, “Лего”), фигурки трансформеров или космонавтов.

Но мы можем путешествовать и по нашей истории: создавать селения древних славян из соломок и палочек, 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, закладывая Санкт-Петербург, побывать на первых верфях Петра Первого, поучаствовать в Ассамблеях.

### **2.2. ВИДЫ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИГР НА ПЕСКЕ:**

#### **1. Игры на знакомство с окружающим миром.**

Через них мы познаем то, что рядом с нами: животных (диких и домашних), насекомых, леса, поля, реки, озера, моря, острова, профессии, город, транспорт, быт и пр.

#### **2. Географические игры.**

Здесь мы узнаем как живут люди в разных уголках планеты. Моделируем в песочнице различные климатические зоны и жизнь в них.

Например, часто детям непросто представить себе жизнь в тропических многоярусных лесах. Фотографии недостаточно четки, изображение - плоское. Создадим “живые” картинки на песке. Ставим фигурки экзотических деревьев и кустов по ярусам (помните, чего нет в “коллекции” - заменяем природным материалом), обвиваем их “лианами” - веревочками, размещаем на них фигурки обезьян, птиц, фруктов, и воспроизводим “тропический ливень”. Между строк отметим, что даже дети с проблемами развития надолго запоминают материал, проигранный в подобных играх (стихи Т.Грабенко).

“Нету в тропиках берез,

Нету в тропиках осин...

В многоярусных лесах

Ждет чудес огромный мир!

Пальмы, финики, бананы

Обвиты лианами,

Мы попрыгаем по ним  
Вместе с обезьянами.  
Расцветают там цветы  
Удивительной красоты,  
А какие там плоды!  
До чего ж они вкусны!  
Не пугает даже дождь  
Нас тропический...  
Как бамбук под **ним** растем,  
И до солнца достаем - Удивительно!”

Если Вы будете совершать путешествие на Северный Полюс, запаситесь солью, пенопластом, ватой и пр. На поверхности песка, это будет символизировать “вечные снега”. Также можно поступать, создавая горные вершины.

### **3. Фантастические игры.**

В песочнице имитируется жизнь на других планетах: лунный ландшафт, поверхность Марса и пр. Это уникальная возможность для нас -использовать современную детскую субкультуру (трансформеров, роботов и пр.) в “мирных”, познавательных целях.

После просмотра мультфильмов. Вы можете предложить ребенку воспроизвести на песке наиболее запомнившуюся картинку, проиграть еще раз волнующую ситуацию, придумать к ней альтернативное продолжение.

Разыгрывая “звездные войны” на песке, реализуя желание быть супергероем и вечно живым, ребенок освобождается от внутреннего напряжения и получает от Вас много интересной информации о космических телах, кораблях, исследованиях.

### **4. Исторические игры.**

Мы восхищаемся диарамами сражений, представленных в крупных музеях, а ведь это ни что иное, как застывшая песочная картина. Только в песочнице ребенок может все САМ построить и проиграть, став участником исторических событий. Наверное, мы не раскроем секрет сказав, что профессиональные военные используют игры на песке, изучая стратегию боевых действий...

### **5. Игры-экскурсии по городу.**

Родина начинается с родного города, селения. Его история оказывает существенное влияние на образ мыслей и жизни жителей. История города, как и жизненный путь человека, имеет свои радости и печали. Эти события можно разыгрывать на песке.

Милые взрослые, все, что Вы увидели и узнали, прочитали и услышали, попробуйте “рассказать” ребенку на песке!

Для примера, мы хотим Вам предложить фрагмент исторической игры.

## **2.3. ИСТОРИЯ РОССИИ В ИГРАХ НА ПЕСКЕ**

Это игра-размышление. Перед детьми ставится вопрос, например, где и как строились русские города. За помощью можно обратиться к карте: “Ты на карту посмотри, реку Волгу отыщи, города поволжские смело назови”. Когда ребенок выполнит задание, ему предлагается следующий вопрос: “Как ты думаешь, почему большинство городов строят именно у реки?” Здесь ребенок может высказывать любые предположения. После чего, ему предлагается проложить реку в песочнице. Важно обратить внимание 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 решает ребенок: на каком берегу лучше строить город и почему. Важно, чтобы он привел веские аргументы в защиту своей позиции. Вы можете рассказать о принципе древнерусской застройки: города строились на высоком берегу, чтобы обеспечить лучшую защиту от врагов, наводнений, паводков. После этого, можно начинать строить в песочнице город: “С чего город ты строить начнешь, как от врагов уберешь?” Дальнейшему строительству можно помогать вопросами: “Что ты построишь за стенами крепости (церкви, дома, верфи и пр.)? Чем занимаются люди (сборительство, растениеводство, охота, животноводство, путешествия по реке, торговля и войны)?”

Здесь Вы можете поделиться с ребенком своими знаниями о том, как зародилось сельское хозяйство, градостроительство, архитектурные стили, как появились дружинники и купцы и пр.

Инструкция к игре в стихах может выглядеть так (стихи Д. Фролова):

(начинается игра с рассматривания карты; медленная речь взрослого сопровождает строительство ребенком песочного города; знак “\*\*\*\*” проставлен в тех местах, где предполагаются детские ответы)

“Сегодня, милые друзья,  
Начнется новая игра!  
Про города и про леса,  
Озера, реки, небеса,  
Про то, как в давние века  
Сложили люди города.  
Возьми-ка карту побыстрее,  
Смотри - как много рек на ней,  
А по реке - все точки...  
Да, Так отмечают города.  
Вот Волга - главная река,  
На ней - большие города.  
Меня вдруг память подвела...  
Давай прочтем их имена.  
А вот еще одна загадка,  
Спрошу сейчас я для порядка:  
Уж с давних лет всегда-везде  
Селились люди на реке.  
А почему же их всегда  
Тянула так к себе вода?  
Какой секрет, или беда –  
На реках строить города?

\* \* \*

Ты выбрал очень верный путь!  
Я помогу тебе чуть-чуть:  
Вода нужна и для питья,  
Для стирки грязного белья,  
Вода нужна коров поить,  
А летом - огурцы полить,  
Как по дороге, по реке  
Легко поехать налегке -  
В другие города и села,  
Куда иного нет пути:  
Через леса к ним не пройти!  
Река еще, в конце концов,  
Хранит людей и от врагов:  
Враг не прискачет по воде,  
Утонет он в большой реке.  
А при пожаре, без воды  
“И ни туды, и ни сюды”!  
Поэтому, дружок, всегда  
Селились люди - где вода.

\* \* \*

Есть у реки высокий берег,  
Сухой и солнечный всегда,  
Другой же - низкий, плоский берег,  
Там иногда стоит вода.  
И вот вопрос тебе, дружок:  
Где будешь ставить городок?

Каким твой берег должен быть?

Тебе же в городе том жить!

\* \* \*

Ты верно думаешь, дружок,

Высокий лучше бережок.

На низком избы и поля

Затопит по весне вода.

Ну, ладно, место мы избрали,

А вот с чего же начинали

Строительство тут городка

В далекие от нас века?

Покоя все тогда не знали:

Враги нежданно нападали,

И грабили все города,

Чего же строить-то за зря?!

А вот тебе вопрос-догадка:

Что ставят вокруг всей стройплощадки

Здесь, в твоём городе родном,

Когда хотят построить дом?

\* \* \*

Ну молодец, что догадался!

Никто в тебе не сомневался!

Конечно, нечего хитрить,

Сначала - все огородить!

Ну, хорошо! Огородили,

Песка побольше навозили...

А что намерен ты потом

Построить в городе своём?

Сначала - свой, наверно, дом,

Дворец для детских игр - потом,

Конечно, школу.

Мюзик-холл, Бассейн, Исаакиевский Собор...

Но это лишь мои догадки,

Ты должен строить без подсказки..

\* \* \*

Чем люди раньше занимались,

Что делали, над чем старались?

Ведь раньше не было заводов,

Котельных, фабрик, пароходов,

Так как же люди раньше жили?

Еду себе как находили?

Вокруг: луга, поля и лес,

Глухой, бескрайний - до небес.

Чем им заняться? Что добыть?

Как без зарплаты им прожить?

\* \* \*

Коль приглядеться, всюду есть,

Что человеку можно съесть:

Грибы и ягоды, малина,

Щавель и дикий лук, рябина.  
Все люди в пищу собирали,  
Потом - охотникам меняли,  
На птицу или на зверей,  
А рыбакам — на окуней.  
В полях копались до зарницы:  
Овес сажали, рожь, пшеницу,  
Вот главная из их проблем –  
Себе добыть, да на обмен.

\* \* \*

Теперь же, если не устали,  
Придем к тому, с чего начали:  
Река всех кормит и хранит,  
Твой город счастья здесь стоит!  
А что еще дает река?  
Еще в чем людям помогла?  
Река сливается с другими,  
И маленькими и большими,  
Проходят реки много стран,  
Выходят даже в океан!  
Как это свойство наших рек  
Полезным сделал человек?

\* \* \*

Торговля? Верно ты сказал!  
Ведь каждый город торговал.  
По рекам, из покои веков,  
С товаром лодки шли купцов.  
Война же если возникала,  
По рекам быстро приплывала,  
Под стены наших городов,  
Армада кораблей врагов.  
Но, чем напрасно воевать,  
Гораздо лучше - отдыхать!  
И, как Том Сойер, налегке  
Поплывать по большой реке.

\* \* \*

Когда ты вырастешь большим,  
Возьмешь себе ты отпуск долгий,  
Купив билет на пароход,  
И ... “вниз по матушке, по Волге”...  
На этом мы сейчас кончаем,  
А завтра снова поиграем!

## 2.4. ИГРА-ЭКСКУРСИЯ ПО САНКТ-ПЕТЕРБУРГУ

Эти игры 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. Запомнил ты его? Создай его, пожалуйста! А что ты можешь о нем рассказать? Чем он знаменит?

Справа-Заячий Остров, на нем стоит... Правильно! Петропавловская крепость. Помнишь, кто ее строил? Что ты об этом можешь рассказать?

Напротив нас, через Троицкий мост - площадь Суворова, Марсово поле, Летний сад. Мраморный Дворец.

Все это моделируется в песочнице. Так легко и естественно ребенок учится ориентироваться в пространстве. Схематично отражая план города, он оживляет в памяти все свои впечатления. Для осмысления и более полного закрепления материала, можно использовать изображения архитектурных объектов, вырезав их из открыток.

Игру можно сопровождать любыми стихами (Например, А. С.Пушкина). А мы Вам предлагаем стихи Дмитрия Фролова:

“Красив наш город Петербург!

А он, ведь, строился не вдруг...

Здесь раньше был лишь стройный лес,

Тянулись ели до небес,

И их, как синяя кайма,

Объяла славная Нева.

Невой Царь Петр восхищен:

“Здесь будет город заложен!” -

Воскликнул он. И топоры

Под корень лес весь извели.

Вот с той площади, мой друг,

И начинался Петербург.

Вот тут - солдаты за два дня

Срубили Домик для Петра.

А сами жгли вокруг костры –

Так заедали комары!

Царь Петр вначале строит крепость,

И это вовсе не нелепость:

Царь Петр флот всегда хвалил:

Мосты он строить “не любил”..

Ведь город надо охранять,

От шведов грозных защищать.

Вот тут - есть остров небольшой,

Где зайцы бегали гурьбой,

Здесь зодчий Доминико Трезини

Таскал, как все, с землей корзины...

И стройкой всей руководил.

Он план сначала начертил:

Шесть бастионов будут здесь,

Дом Коменданта тоже есть,

Потом Большой Монетный Двор,

И Петропавловский Собор.

Суорова, неприступна крепость –

Она грозой была всегда!

Она единственная в мире –

Не воевала никогда!

Потом - в ней царская тюрьма,

Никто отсюда, никогда

Не убежал домой на волю,

Здесь все свою испили долю...

Где Дом Петра - там спуск к воде,  
И лодки царские везде.  
Не мало Петр свершил побед,  
И город постепенно рос,  
Но только через двести лет  
Здесь был построен первый мост.  
Но чем прекрасен юный град,  
Так это - дивный Летний Сад!  
Здесь на семи стоит ветрах  
Дворец Петра - он просто ах!  
В нем Ассамблеи Петр давал,  
Гостей заморских принимал,  
И медом нашим всех поил,  
А чай пить - в Чайный Дом водил.  
В саду растет столетний дуб,  
И памятник Крылову тут.  
На озере, где был ручей,  
Резвиться стая лебедей  
И петербургская вся знать  
Ходила в Летний Сад гулять...  
Ну как, друзья. Вы не устали?  
Сегодня много Вы узнали?  
А если нет, летим кометой  
Смотреть "Восьмое чудо света"!

\* \* \*

Васильевский остров — самый большой,  
К Заливу выводит наш город речной,  
Мы вышли сейчас на Стрелку к нему,  
На кончик, которым он делит Неву.  
Колонны Ростральные гордо стоят,  
Как прежде, костры на них часто горят,  
Костры на колоннах - маяк кораблям:  
Плывите заморские гости все к нам!  
На Стрелке, на Стрелке - у самой воды,  
Стоят на подставках большие Шары,  
Их можно бы было слегка покатасть  
Да вот незадача, - никак не поднять!  
Из камня они — их никто не катает,  
Они нашу Стрелку давно украшают!  
Построил ее Тома де Томон,  
Действительно, чудо создал нам он!  
О Стрелке, друзья, можно много сказать,  
Но время занятие наше кончать,  
Мы завтра экскурсию с вами продлим,  
Михайловский Замок в песке создадим.

\* \* \*

Должны знать свой город  
Мы все "на-зубок"!  
И лишний на это не жалко урок!

Как Вы поняли, эти игры можно проводить с детьми как дошкольного, так и младшего школьного возраста.

Песочными иллюстрациями можно сопровождать знакомство ребенка с мировой художественной литературой. Начиная с басен, потешек, переходя к легендам, сказаниям, былинам, мифам...

## Глава 3 ТАЙНЫ НАШЕЙ ДУШИ. Проективные игры на песке

### 3.1. СОВЕТЫ АВТОРОВ

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 для нас иностранным. А как же быть маленькому человеку, незначительный словарный запас которого не дает ему возможности рассказать взрослому о своих переживаниях? Как реализовать ему свои творческие потенциалы, 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, что ребенок расстраивается и плачет от того, что не смог выразить то, что хотел. А в играх с песком все становится возможным. Проигрывая волнующие ситуации с помощью маленьких 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 в данный момент - ландшафт его Души. Как это сделать Вы узнаете дальше.

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 глаза другим. Наблюдая за тем, как ведут себя дети в песочнице, родители открывают в своем любимце новые, неожиданные качества. Одни могут ужасать, другие - радовать. Что же нас огорчает и озадачивает? 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 - увидит рыдающего малыша домой, с чувством горечи и невыраженного 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.

К психологу молодые мамы приходят 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 бы сказали психологи, коммуникативные навыки. То есть умение нормально общаться.

Детское творчество на песке и стиль взаимодействия в ходе игры — есть проекция внутреннего мира ребенка. То есть перенос вовне переживаний, желаний, умений, возможностей. Поэтому мы назвали игры, с которыми сейчас будем знакомиться, ПРОЕКТИВНЫМИ.

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

Пожалуй, милые Читатели, пришло время рассказать о том, что же происходит в бессознательном ребенка, когда он играет в песок. Оказывается, что строя картину из песка, ребенок переносит на песочный “лист” ландшафт 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 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 некоторых моделей переносится на реальное поведение ребенка, и так далее.

## 3.2. ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Ребенку предлагается взять плоскую корзинку или поднос, подойти к столу или стеллажу с “коллекцией” фигурок и выбрать те, к которым тянется рука, те, которые привлекают 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. Время выбора обычно не ограничивается. Каждый выбирает в своем темпе. Бессознательное уже “ощупывает” фигурки, ища в них персоналии внутренних процессов. Если ребенок берет все подряд и в неограниченном количестве - сейчас ему важно “проработать” имеющееся внутри напряжение.

Взрослый в таинстве выбора не участвует. Он как-будто “растворяется”, но обращает внимание на то, что и как выбирает ребенок.

Далее, ребенок приглашается к ящику с песком и ему дается “сказочная” инструкция: “Представь себе, что ты Волшебник (Волшебница). Он долго путешествовал. Он искал место, где еще никто не жил, где не ступала нога человека. И, наконец, он пришел в пустыню. И задумал Волшебник превратить ее в сказочную страну и населить ее разными существами... Преврати пустыню в тот мир, какой ты захочешь”.

Безусловно, это не единственный вариант “введения” в песочную среду. В зависимости от наших целей и возраста (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 свою семью и расскажи о ней” и др. Можно дать 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 не достает”.

Маленькому ребенку имеет смысл показать возможности песочницы:

раскопать дно, показать синий цвет — воду, выстроить гору и пр. Однако, перед началом его самостоятельного процесса, необходимо все разровнять.

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

Некоторые начинают построение песочной картины с ландшафта:

прокладывают реки, озера, моря, горы, долины и пр. После этого населяют мир разными существами. У других, создание ландшафта происходит параллельно с привнесением фигурок на песочный лист. Третьи, сразу выставляют фигурки на ровную песочную плоскость.

Безусловно, это тоже важная информация для нас. Дети, создающие богатый разноплановый ландшафт, чаще всего оказываются натурами динамическими, глубоко и сильно чувствующими (правда, это может скрываться от взгляда поверхностного наблюдателя), имеющими склонность к рефлексии, исследователь по натуре и пр. “Во всем мне хочется дойти до самой сути, в работе, поиске путей, сердечной смуте”, - пожалуй, эта строчка Б.Пастернака лучше всего опишет их внутренний ритм. Если мы видим отсутствие ландшафта, или его условность (например, озеро или река выглядит как небольшое углубление в песке - до синего дна песочницы еще очень далеко, и автор картины указывает на эту ямку как на водоем), то скорее всего это проявление тенденции к внутренней стабилизации. По каким-либо причинам, в данный момент ребенку “не хочется” углубляться в недра бессознательного. Он желает сохранить найденное равновесие. “Плоскую” песочную картину часто можно встретить у совсем маленьких детей.

Последовательность появления и местоположение фигурок на песочном “листе” даст нам много интересной информации. Например, игрушка, поставленная в центр, часто символизирует “Я” ребенка, тенденцию к самоактуализации. Фигурка, которая появляется первой является символом чего-то самого важного для ребенка на данный момент.

Иногда фигурки закапывают. Они символизируют ВЫТЭСНЯЕМОЕ В БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ, или то, что еще неосознано. 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 сказочной страны, мы просим его рассказать о ней:

- что это за мир, 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 нет, то что можно было бы сделать, чтобы им стало лучше, что можно изменить
- какие события будут происходить в этой стране, что будут герои делать дальше?

Последние два вопроса стимулируют ребенка вносить изменения в картину. Фантазировать, проецируя свои желания на будущее песочной страны. И здесь важно не просто воображать, а реально

делать, менять -ибо фигурки легко переставляются, вносятся новые, убирается то, что больше не нужно.

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

Если ребенок говорит, что есть существо (или существа), испытывающее дискомфорт в песочной стране, мы спрашиваем: “А что можно сделать, для того, чтобы ему стало лучше?” Здесь важно, чтобы ребенок не просто фантазировал, а реально разыгрывал свои фантазии на песке. После каждого изменения в картине, мы можем спрашивать: “А что было дальше? А что будет, когда герой придет туда, куда он направляется?” и т.п.

Игра продолжается до тех пор, пока уязвленный вначале герой не попадет в более благополучную ситуацию, или ребенок не скажет: “Теперь всем хорошо”. Это сигнал 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”, можно 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 - их сразу не заметишь. Но сейчас мы будем с тобой очень внимательны.”

Ежели и после этого ребенок удручен, не может найти себе помощника, - это означает, что проблема глубока и потенциальное бессознательное ее решение еще “не созрело”. В данном случае, можно построить работу по “защите” страдающего существа. “Ну что ж, и в сказке, и в жизни бывают ситуации, когда кажется, что помочь никто не может. Давай подумаем, как наш герой может себя защитить”. Таким образом, мы усиливаем психологическую устойчивость, “включаем” бессознательные защитные механизмы. Быть может, на 3—5 игру ребенок уже сможет найти помощников уязвленному герою.

Один 5-летний мальчик, страдающий эпилепсией, все время строил в большей части песочного листа сказочную страну, окруженную горами, забором, рвом с водой. В этой стране жили существами, занимавшиеся созидательной деятельностью. В меньшей части песочного листа жил злой дракон. Обычно он спал. И в это время люди могли делать свои дела. Но когда он просыпался (а это было всегда непредсказуемо), он налетал на мирную страну и все разрушал. Не спасали ни горы, ни ограда. Когда дракон улетал, оставшиеся в живых люди, восстанавливали свою страну. На вопрос: “Могут ли жители этой страны как-то защитить себя? Может; им нужно обратиться к Волшебнику?”, мальчик отрицательно качал головой. В течении 5 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 может подойти только один герой, и когда он коснется камня, он 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, стал шептать заклинание (это был сложновоспроизводимый набор звуков). Было видно как он переживает, как не просто остановить дракона. Оказалось, что “просто прошептать” заклинание недостаточно. Его нужно произносить твердо. Дракон улетел, не успев серьезно повредить страну. После этого мальчик выглядел очень уставшим. На следующий день пришла мама мальчика и сказала, 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. Но оказалось, что вслед за этим припадка не последовало. Ребенок свернулся калачиком и заснул! Он пришел у тому, чтобы произвольно гасить приступ эпилепсии.

Этот эпизод показывает динамику бессознательной работы над заболеванием. Конечно, дорогой Читатель, Вам сразу стало ясно, что образ дракона - это болезнь, приступ. Долгое время он безнаказанно разрушал позитивную сферу жизни. Важно, что ребенок сам пришел к заклинанию и его форме. Это лишний раз подтверждает тот факт, что мы очень мало знаем о бессознательном и его возможностях, и конечно же иллюстрирует эффективность игры в песок.

Другой пятилетний мальчик имел серьезные проблемы общения со сверстниками и взрослыми, а также общее недоразвитие речи. Входя в комнату, где были дети, он прятался в шкаф или под стол, стараясь скрыться от контактов. На песке он построил “Страну Зла”: в центре картины лежала большая ящерица, ее окружали пауки, змеи, скорпионы и другие существа, имеющие щупальца. Ящерица была хозяйкой страны, и не было силы и желания ее победить. На вопрос: “Хотел ли бы ты жить в этой стране?”, мальчик ответил: “Ха! Да я в ней живу!” Когда ему было предложено сотрудничество с Добрым Волшебником, он указал на героя, который был не 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, когда следующая игра начиналась, он восстанавливал картину (правда, с меньшим количеством злых героев) и говорил: “Будем бороться со злом!” На шестую игру он сказал: “Все, строить нечего, рассказывать не о чем, Страны Зла больше нет. Это - Добрая Страна!” Ящерица так и не ушла из 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. Самое главное, что мама сказала: “Такое впечатление, что мы теперь друг друга понимаем”.

Совсем не обязательно заниматься интерпретацией песочных картин. Достаточно уже того, что Вы выступаете организатором среды, где ребенок чувствует себя привычно 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 этих людей.

По окончании игры ребенок САМ разбирает песочную картину. Таким образом закрепляется приобретенный на символического-бессознательном уровне опыт.

### 3.3. ГРУППОВЫЕ ИГРЫ

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 та 2-х, 4-х и более детей. Если Вы имеете дело со “сложными” детьми (агрессивные, гиперактивные) лучше не собирать группу более 3-х человек - Вы будете четвертым.

Детям дается следующая инструкция: “Вы - Волшебники. Вы задумали отправиться в путь, в путешествие. Для того чтобы найти страну, в которой еще никто не жил - пустыню. Там вы хотите создать цветущую сказочную страну. Сейчас вы выберите себе по ТРИ героя, которых вы бы хотели поселить в новой стране. Отдельно захватите деревья, камни, цветы, дома - все, что будет вам нужно для создания сказочной страны.” Образ Волшебника в данной инструкции является “нормирующим”:

его “кодекс чести” не позволяет ссориться, бросаться песком, разрушать то, что создает волшебник рядом, актуализирует потенциальные творческие части личности и др.

Когда дети выберут фигурки, можно им предложить 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: “Каждый Волшебник по очереди подходил к пустыне и строил то, что считал нужным, следующий Волшебник пристраивал к этому что-то свое. Так продолжалось до тех пор, пока 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 другом. Кто-то покажет себя лидером, кто-то ведомым. Один будет играть обособлено, другой “распространится” на всю территорию песочницы. Вы заметите, что в песочных играх у детей “включается” механизм естественной регуляции игрового взаимодействия. Дети получают опыт самостоятельного разрешения конфликтов, совместного преодоления трудностей, сплачиваются, учатся слушать и слышать другого. Так формируется эмпатия - способность к пониманию ближнего и сопереживания ему.

Специалистам мы хотим предложить форму “Протокола”, куда Вы можете заносить свои наблюдения за поведением детей и стилем их взаимодействия друг с другом.

### 3. 4. ПРОТОКОЛ ГРУППОВОЙ ИГРЫ

“ ” \_\_\_\_\_ г. Тема \_\_\_\_\_

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

**Стиль ситуативной коммуникации**

1. Сотрудничество 2. Конфронтация 3. Ассимиляция 4. “Параллельная игра” 5. “Борьба за территорию” 6. Другое \_\_\_\_\_

**3.5. КОММЕНТАРИЙ К “ПРОТОКОЛУ”**

Каждому ребенку Вы произвольно присваиваете цвет, которым потом будете рисовать 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 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 проявляет по отношению к другим разрушительные или запугивающие действия: разрушает что-то сделанное детьми, толкает их, перебивает, кусается, обзывается, бросается песком, унижает - Вы можете поставить “X” (крест или точку) рядом с одной из цифр “2, 3,4”. Баллы “5 и 6” показывают ситуативную агрессивность: ребенок проявляет агрессивные действия только в ответ на обиду, агрессию, и пр. Баллы “7 и 8” символизируют натуру миролюбивую, готовность уладить конфликт. Ребенок не всегда агрессивно реагирует на агрессивные действия окружающих Крайнее проявление миролюбия: “бьют по щеке - подставь другую”, страх конфликта, беззащитность.

**2. Тревожность — спокойствие**

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

**3. Конформизм - лидерство**

Шкала отражает тенденцию быть ведомым или лидером. Баллы “2, 3, 4” символизируют 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. За этим иногда скрывается неформальный лидер. 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 “Отстраненность - вовлеченность” показывает уровень мотивации по отношению к занятиям, его интерес к работе группы, ПАССИВНОСТЬ ИЛИ АКТИВНОСТЬ участия в групповом процессе. Если ребенку неинтересно, он не участвует в групповой работе, просится домой, ноет, капризничает, не проявляет эмоциональной реакции, вял и безинициативен, то Вы можете поставить в этой шкале знак “X” рядом с одной из цифр “2; 3;” (в зависимости от выраженности качества). Такая реакция ребенка, если она не вызвана с его болезнью, может говорить о том, что для него данный подход или мало эффективен или задания сложны;

или это его личностная особенность.

Если ребенок больше склонен наблюдать за процессом, чем участвовать, но, вместе с тем, Вы чувствуете его определенный интерес, можно поставить баллы “4”, “5”. Балл “6” отразит достаточную вовлеченность в процесс и ситуативную активность (активность проявляется, но немного осторожно).

Если Вы видите, что ребенок очень активно участвует в работе группы, быстро подхватывает идеи, стремится многое делать сам, то можно поставить знак “X” около цифр “7” или “8”.

Активность или пассивность во многом зависят от состояния ребенка в данный момент. Даже самые активные и подвижные дети, когда заболевают или оказываются в непривычной обстановке, могут проявлять вялость и пассивность. А внешне замкнутые дети проявляют активность тогда, когда им интересно. Поэтому важно накапливать серию наблюдений в разные дни и в 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 в занятия пошли ему на пользу.

#### **5. “Стереотипность” - креативность**

Шкала отражает динамику развития у ребенка творческих процессов. В начале занятий некоторые дети могут иметь низкие оценки по этой шкале. В ходе занятий по мере развития творческого мышления и воображения, результаты по этой шкале будут повышаться. Проявлением стереотипных действий могут считаться хорошо известные ребенку модели поведения, суждения, идеи. Проявлением творческих действий (креативности) могут считаться нестандартные оригинальные предложения, аргументы, повороты сказочного сюжета, приводящие к успешному результату.

#### **6. Индивидуализм - сотрудничество**

Шкала исследует коммуникативные навыки ребенка. Если он стремится быть обособленным, неохотно участвует в совместной деятельности, предпочитает индивидуальные задания, проявляет враждебность при вовлечении его в общее дело или при “покушении на его территорию”, можно присвоить балды “2”, “3”. Если он “тянется” к Другим, но все же неохотно сотрудничает - баллы “4” или “5”.

Балл “6” покажет тенденцию к сотрудничеству, совместной деятельности. Баллы “7” и “8” — символизируют тенденцию к преимущественно групповому способу взаимодействия.

#### **7. Ригидность - гибкость**

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

Когда ребенок чрезвычайно упрям, его не переубедить, “зацикливается” на одном, не принимает новое, изменения и пр. — мы можем присвоить баллы “2” или “3”. Ситуативному упрямству, негибкому поведению соответствуют баллы “4” или “5”. Достаточная гибкость, высокая степень адаптации к изменяющимся условиям, способность переносить на новую ситуацию приобретенный 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 времени. В данном протоколе у Вас будет несколько разноцветных ломанных линий.

#### **Обработка результатов**

1. Обработка полученных результатов наблюдений требует большой осторожности и такта. Важно помнить о ситуативных причинах, влияющих на поведение ребенка; например: незнакомая обстановка, недомогание, плохое настроение, перенесенное из предыдущей ситуации дома или в группе детского сада, настроение ведущего, его состояние, которое не всегда может отследить сам ведущий.

2. Важно отделить личностные качества (те, которые проявляются достаточно часто 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 личностное качество; оно будет проявляться не только на Ваших занятиях, но и в других ситуациях, куда включен ребенок (дома, в группе д/с, в гостях и т.д.).

3. Если Вы все же поставили оценки "0; 1" и "9; 10", уделите этим качествам особое внимание. Такая отметка означает явную выраженность качества. Если такие 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 иначе. Можно поместить такого ребенка в группу детей с противоположными или средними отметками по этой шкале. Важно обращать внимание ребенка или подсказывать ему альтернативные способы поведения (можно подобрать сказки, где действуют герои с альтернативными формами поведения и успешно разрешают сложные ситуации, проявляя недостающие ребенку качества). Если эти дети явно дестабилизируют работу группы - порекомендуйте им ( и их родителям) индивидуальные занятия.

4. 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 изменяется плавно из занятия в занятие. Есть дети, у которых на протяжении нескольких занятий будет наблюдаться одинаковый личностный профиль. И только на энном занятии произойдут изменения (может быть, даже скачок).

5. 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 взаимодействия "вокруг песочницы". В зависимости от того каким образом вели себя участники группы по отношению друг к другу, мы определяем ССК как сотрудничество, конфронтация, ассимиляция, "параллельная игра", "борьба за территорию". Если ни один из выделенных стилей не отражает наблюдаемое Вами, можно вписать Ваше определение ССК в графу "другое".

### **Сотрудничество**

Если в песочнице все участники группы слушали друг друга; тот, кто предлагал свою идею, был выслушан; члены группы уважали друг друга, - мы можем говорить о СОТРУДНИЧЕСТВЕ.

### **Конфронтация**

Если в группу "попали" два или более лидера; наблюдалось открытое или скрытое противостояние, напряжение; даже разразился конфликт -группа спонтанно разделилась на подгруппы, - скорее всего, Вы наблюдаете стиль КОНФРОНТАЦИИ.

### **Ассимиляция**

Если мы видим песочную картину с единым центром; предложения участников группы как-будто объединились в одну общую идею; "территории" членов группы не выделены, размыты; все подчинены одной идее и парит полное взаимопонимание - это стиль АССИМИЛЯЦИИ.

### **"Параллельная игра"**

В этом случае, на песочной картине можно увидеть несколько "параллельных миров" - автономных стран, которые друг другу не мешают. Иногда между ними есть 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 свои "сказочные страны". Если Вы наблюдаете именно это - можно отметить два стиля ситуативной коммуникации: конфронтация и "параллельная игра".

Иногда тот, кто ведет "параллельную игру", потихоньку может 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.

Наиболее деструктивный ССК - "борьба за территорию". В этом случае, наиболее сложно "умерить страсти". Чаще всего, члены группы плохо совместимы друг с другом. Если в группе есть явный "зачинщик" конфликта, имеет смысл поработать с ним (и с его родителями) индивидуально. Чтобы "перейти" от "борьбы" к сотрудничеству, от Вас потребуются очень много терпения и мастерства. Может быть, лучше даже Вам стать одним из членов группы, "задать тон" позитивной коммуникации и посмотреть насколько чутко участники группы реагируют на Ваше присутствие. Если они продолжают

“бороться”, группы можно расформировать и рекомендовать всем ее участникам индивидуальные занятия. Параллельно индивидуальным занятиям этих детей можно включать в другие группы, исследуя ССК. Если и в других группах ребенок деструктивное поведение - с ним пока нужно заниматься только индивидуально. Сначала он может создавать песочные картины, “проживая” модели позитивной коммуникации. 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 расформировывать группу. Противостояние часто является следствием наличия в группе нескольких лидеров, которые бессознательно “делят сферы влияния”. Иногда, после определенных тренировок, “лидеры “закljučают перемирие” и начинают довольно успешно сотрудничать друг с другом. Если этого не произошло спонтанно за 6-8 сеансов, им необходимо помочь. Можно дать им общее задание: поставить на картину фигурку существа, нуждающегося в помощи, или фигурку злодея от которого нужно спасти сказочный мир и пр. Основное условие: не ругаться, помогать вместе, иначе - ничего не получится. Когда ситуация разрешается, важно отметить, что именно их сотрудничество стало залогом успеха.

Таким образом, конфронтация предполагает “обучение” участников группы навыкам сотрудничества на примере “проживания”, “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 в зрелых группах, к этому приходят через серию занятий.

В случае “параллельной игры”, важно стимулировать у участников группы желание узнать мир соседа, 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 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 стремление к дополнительной безопасности, уязвимость, ранимость. Однако, при достаточной степени доверия в группе, они вступают на взаимодействие. Также как и в случае конфронтации, участникам этой группы можно предложить совместное задание.

Если Вам повезло - 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.

## **Заключение**

Итак, Вы дочитали до последней страницы. Песок раскрыл перед Вами многие свои секреты. Теперь Вы знаете какие чудеса можно творить с его помощью. Мы поделились с Вами идеями, а дальше поведут Вас - Ребенок, Любовь, Фантазия и Творчество.

В Добрый час!

С любовью, авторы.