Песочная игротерпаия с дошкольниками

*Источник: Грабенко Т. М., Зинкевич-Евстигнеева Т. Д. Г75   
Коррекционные, развивающие адаптирующие игры.— СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС»*

**Содержание**

От авторов  
Часть I. Песочная игротерапия. Коррекционные и развивающие игры с дошкольниками   
Глава 1. ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ Игры, направленные на развитие тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики рук   
Игры, направленные на развитие фонематического слуха и коррекцию звукопроизношения

Глава 2. ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ  
Индивидуальные игры на песке   
Групповые игры на песке   
Глава 3. ПРОЕКТИВНЫЕ ИГРЫ   
Индивидуальные игры на песке   
Групповые игры на песке   
**От авторов**   
Просто сыграем, как делают дети, Что "вне игры", то для них — мишура, Это сладчайшее дело на свете — Общая наша игра!  
Многие родители часто задают себе и специалистам вопрос: "Когда начинать учить ребенка?" Одни говорят — еще в утробе матери; другие — не учите вообще, школа научит; третьи посоветуют отдать вашего любимца в руки грамотных специалистов, как только он начнет ходить и говорить. Сделать выбор непросто.  
Давайте посмотрим на проблему с другой стороны. Действительно, ребенок начинает познавать мир, еще находясь в утробе матери. Причем учеными установлено, что основой этого процесса является тактильная (кожная) чувствительность. Недаром говорят: "Кожей чувствую". Появившись на свет, ребенок активно исследует окружающий мир. Собственно, это и есть процесс *самообучения.*Давайте понаблюдаем за нашими детьми. Они тянутся к ярким и далеко небезопасным предметам; могут запустить обе руки в тарелку с манной кашей и с большим удовольствием размазать ее по себе, столу и любимому родителю; им нужно все попробовать "на зуб"; но главное — их просто тянет к тому, что*нельзя.*Безусловно, все это доставляет взрослым множество хлопот. И мы *вынуждены*как заботливые родители и педагоги ставить перед ребенком череду запретов. Так, кирпичик за кирпичиком, растет и крепнет "Стена Плача", отделяя и отдаляя миры Ребенка и Взрослого.  
Как же сохранить связь между нашими мирами, предоставить ребенку возможность и право развиваться в собственном темпе, направлять, не ограничивая? Давайте обратимся к Ребенку, живущему *внутри*каждого из нас. Наверняка ему хочется творить что-то свое; ломать, чтобы ощутить собственную силу, но при этом чувствовать себя защищенным. Эти желания могут реализоваться в играх с песком. Именно на песке строится первый в жизни дом, сажается дерево, создается "семья". Все это — мир Ребенка, в котором он чувствует себя защищенно, где ему все близко и понятно. И это — отражение нашего Взрослого мира.  
Кто из нас в детстве не играл в "куличики"? Ведерко, формочки, совок — первое, что вы приобретаете ребенку. Первые контакты детей друг с другом происходят в песочнице. Это — традиционные игры с песком. Мы же с вами посмотрим сейчас на иные возможности использования песочницы.  
Игры на песке — одна из форм естественной деятельности ребецка. Именно поэтому мы, взрослые, можем использовать песочницу в развивающих и обучающих занятиях. Строя картины из песка, придумывая различные истории, мы в наиболее органичной для ребенка форме передаем ему наши знания и жизненный опыт, рассказываем о событиях и законах окружающего мира.  
Сегодня многие детские учреждения имеют ванночки для песка и воды. Но мало кто знает, как оптимально их использовать. Часто на наши вопросы "Зачем вам это нужно?", "Как вы с детьми играете в песок?" многие работники отвечают: "Песок и вода нужны, чтобы дети чувствовали себя зимой, как летом, а играть с ними специально не надо — они это делают сами". Интересно, что педагоги подошли к таинству "песочной терапии", в основе которой лежит спонтанность проявления ребенка в песочных играх, интуитивно.  
Принцип **"терапии песком"** был предложен еще Карлом Густавом Юнгом, замечательным психотерапевтом, основателем аналитической терапии. Быть может, естественная потребность человека "возиться" с песком, сама его структура подсказали великому Юнгу эту идею. Ведь многие психологи видят в отдельных крупинках символическое отражение автономности человека, а в песочной массе — воплощение Жизни во Вселенной. Наблюдения и опыт показывают, что игра в песок позитивно влияет на эмоциональное самочувствие детей и взрослых, что делает ее прекрасным средством для развития и саморазвития ребенка.  
Игра с песком как консультативная методика была описана в 1939 году английским педиатром Маргарет Ло-венфельд. 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. Ловеыфельд назвала свой игровой метод "мировой методикой".  
Формированием концепции "песочной терапии" (или "sand-play") занимались в основном представители юнги-анской школы, например, швейцарский аналитик Дора Калфф. Однако в обучающих целях возможности песка до недавнего времени практически не использовались. Чтобы заполнить этот пробел, нами и была создана система песочных игр, направленная на обучение и развитие личности в целом. Ей посвящена Часть I нашей книги, которая так и называется "Песочная игротерапия. Коррекцион-ные и развивающие игры с дошкольниками".  
**Часть I. Песочная игротерапия. Коррекционные и развивающие игры с дошкольниками**

**Основные принципы организации игр на песке**  
• Создание естественной стимулирующей среды, в ко торой ребенок чувствует себя комфортно и защищенно, проявляет творческую активность.  
Для этого мы подбираем задание, соответствующее возможностям ребенка; формируем инструкцию к играм в сказочной форме; исключаем негативную оценку действий ребенка и его идей, поощряем фантазию и творческий подход.  
• "Оживление" абстрактных символов: букв, цифр, геометрических фигур и пр.  
Реализация этого принципа позволяет сформировать и усилить положительную мотивацию к занятиям и личностную заинтересованность ребенка в происходящем.  
• Реальное "проживание", проигрывание всевозможных ситуаций вместе с персонажами сказочных игр.  
На основе этого принципа осуществляется взаимный переход Воображаемого в Реальное и наоборот. Например, оказавшись в роли Спасителя Принцессы, ребенок не просто предлагает выход из ситуации, но и разыгрывает ее на песке, используя для этого миниатюрные фигурки. Так он на деле убеждается в правильности или ошибочности принимаемых решений.

**Что нужно для игры в песок**  
Что нужно для игры в песок? А нужно, в сущности, так мало: Любовь, желанье, доброта, Чтоб вера в Детство не пропала.  
Простейший ящик из стола Покрасим голубою краской, Горсть золотистого песка Туда вольется дивной сказкой.  
Игрушек маленьких набор Возьмем в игру... Подобно Богу Мы создадим свой Мир чудес, Пройдя Познания дорогу.  
Так что же понадобится вам, чтобы вместе с ребенком отправиться в увлекательное путешествие по стране Песочных игр?  
**1. Водонепроницаемый деревянный ящик.**Его подбирают с учетом величины группы — количества детей, принимающих участие в игре. Если вы будете заниматься с детьми в малой группе (3—4 человека) или же индивидуально, то рекомендуемый размер — 50x70x8 сантиметров. Такой размер ящика соответствует оптимальному полю зрительного восприятия, что позволяет визуально охватывать его целиком.  
Песочные терапевты называют ящик с песком "подносом" — для удобства транспортировки по бокам он может быть снабжен ручками. Лучше, если поднос будет именно деревянным, однако возможно использование и других материалов.  
Для занятий с большими группами детей потребуется поднос значительно большего размера.  
Внутренняя поверхность подноса (дно и борта) окрашиваются в синий или голубой цвет. Таким образом дно подноса будет символизировать воду, а борта — небо.  
**2. Чистый, просеянный песок**(некоторые его даже прокаливают в духовом шкафу). Он не должен быть ни слишком крупным, ни слишком мелким. Песком заполняется меньшая часть ящика. Для песочных игр лучше, если он будет влажным. Таким образом, песок задает символическую "линию горизонта".  
**3. "Коллекция" миниатюрных фигурок**(высотой желательно не более 8 сантиметров). Чем она больше и разнообразнее, тем лучше. В набор игрушек могут войти:

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

Словом, все, что встречается в окружающем мире, может занять достойное место в вашей "коллекции". Подбор материала для игр вряд ли окажется обременительным, так как сегодня каждый ребенок поможет вам в этом (фигурками из "Киндер-сюрприза", деталями конструкторов и пр.). Если для занятий каких-либо фигурок-образов не хватит, то их можно вылепить из пластилина, глины, теста или вырезать из бумаги.  
Первая глава Части I нашей книги посвящена ОБУЧАЮЩИМ играм. Они облегчат процесс обучения ребенка чтению, письму, счету и грамоте.

Вторая глава поведет вас в страну ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ игр. С их помощью дети узнают о том, как многогранен наш Мир, познакомятся с историей своего города, историческими событиями и героями.  
Особое внимание уделено в книге ПРОЕКТИВНЫМ играм. Им посвящена третья глава Части I. Вы узнаете о том, что "делает" бессознательное, когда ребенок играет с песком, откроете потенциальные возможности ребенка, увидите творческий полет его фантазии, шагнете вместе с ним в Мир Детства, научитесь вместе с ребенком сочинять и разыгрывать сказки.  
Детское творчество на песке и стиль взаимодействия в ходе игры по сути являются проекцией внутреннего мира ребенка, то есть переносом вовне его переживаний, желаний, умений, возможностей. Поэтому мы и назвали предлагаемые игры ПРОЕКТИВНЫМИ.  
Проективные игры можно проводить индивидуально и в группе, с их помощью осуществляются психологическая диагностика, коррекция и развитие ребенка.  
Очень непросто разобраться в себе самом, а тем более соприкоснуться и ощутить "трепет" души другого. Безусловно, речь дает нам возможность понимать друг друга. Но как же быть с крылатой фразой: "Язык нам дан для того, чтобы скрывать свои мысли"? Язык желаний и чувств ближнего часто является иностранным даже для нас, взрослых. А как же быть маленькому человеку, незначительный словарный запас которого не дает ему возможности рассказать взрослому о своих переживаниях? Как реализовать ему свой творческий потенциал, как приоткрыть перед нами тайны своей души? Психологи скажут, что самое главное — "спроецировать" свой внутренний мир вовне. Например, можно нарисовать свое состояние. Но маленькие дети еще плохо рисуют. Бывает, ребенок расстраивается и плачет оттого, что не смог выразить то, что хотел. А вот в играх с песком все становится возможным. Проигрывая взволновавшие его ситуации с помощью игрушечных фигурок, создавая картину из песка, ребенок освобождается от напряжения и бессознательно находит для себя те ответы, которые ему было сложно получить от взрослых. А мы, в свою очередь, получаем уникальную возможность реально увидеть внутренний мир ребенка, ландшафт его души. Как это сделать, вы скоро узнаете.  
Свой первый коммуникативный опыт ребенок получает опять-таки в процессе игры с песком. Едва научившись ходить, наши малыши с удовольствием "ковыряются" в песочнице. Кто-то лепит куличики и строит дома, а кто-то с удовольствием разрушает созданное, швыряет песок в лицо другим. Наблюдая за тем, как ведет себя ребенок в песочнице, родители открывают в своем любимце новые, зачастую неожиданные качества. Одни могут ужасать их, другие — радовать. Что же огорчает и озадачивает нас? Как правило, то, что наш ребенок позволяет другим ущемлять свои интересы: бить, отнимать игрушки, прогонять. Что делаем мы в этой ситуации? Один попытается "восстановить справедливость" и "покарать" обидчика своего чада; другой уводит рыдающего малыша домой, оставляя его с чувством горечи и невысказанного протеста; третий сразу начнет учить "давать сдачи"; а кто-то поступит по принципу: "Если деточки дерутся, лучше в драку не вступать". Первые сложности нашего ребенка в общении с другими детьми (в сюжетно-ролевых и совместных играх) мы часто воспринимаем как личное оскорбление и проблему.  
Молодые мамы часто приходят к психологу с вопросами: "Мой сын не умеет общаться с детьми — в песочнице отнимает игрушки и бросается песком, что делать?" или "Мой сын не умеет общаться с другими детьми — в песочнице у него постоянно отнимают игрушки, а он терпит. Что делать?" Оказывается, и "агрессор" и "тихоня" проблемны. Почему? Потому что у них обоих не сформированы, как сказали бы психологи, коммуникативные навыки. То есть умение нормально общаться.  
Так что же происходит в бессознательном ребенка, когда он играет в песок? Оказывается, строя картину из песка, ребенок переносит на песочный "лист" ландшафт своего внутреннего мира и "диспозицию" в нем на данный момент. Разыгрывая на песке разнообразные сказочные сюжеты, маленький человечек приобретает бесценный опыт символического разрешения множества жизненных ситуаций (ведь в настоящей сказке все заканчивается хорошо!). Этот опыт в виде "концентрата" попадает в бессознательное (пока глубинный смысл проигранного на песке может ребенком и не осознаваться). Некоторое время оно активно ассимилирует новый материал в имеющуюся систему мировосприятия. И наступает момент (срок для каждого индивидуален), когда мы можем заметить в поведении ребенка определенные изменения. Это удивительно, но он начинает применять в реальности свой "песочный" опыт! Таким образом осуществляется, если перефразировать известное явление, "круговорот переносов в природе". Сначала внутренняя реальность переносится вовне — на песочный "лист", потом опыт песочной сказки переносится обратно во внутренний мир, где перерабатывается бессознательным и уже в виде определенных моделей переносится на реальное поведение ребенка, и так далее.

**Подготовка и проведение игр-сказок на песке**  
Для активизации внимания ребенка в начале игры предлагаются **стихотворные вступления:**  
Чтоб злодеев побеждать, Мало просто много знать. Надо быть активным, Смелым, добрым, сильным. А еще желательно Делать все внимательно!  
*(А.Густышкин)*  
Подготовку и проведение сказочной игры можно условно разделить на семь основных этапов, каждый из которых подразумевает непосредственное участие в игре взрослого, помогающего ребенку пройти весь путь — от предвкушения Сказки до ее счастливого завершения. На каждом из этих этапов поведение взрослого как непосредственного участника игры должно быть различным.

**Этап 1. Введение в игровую среду.**

***Средства.***Присказки, потешки, обещание необыкновенных приключений и испытаний, то есть установка на внимательное слушание и активное участие.  
***Стиль поведения взрослого.***Доверительное общение, внимательное отношение к каждому ребенку, диалог с каждым, пониженный тон голоса, убеждающий характер высказываний.  
**Этап 2. Знакомство с игрой и ее героями.**  
***Средства.***Прослушивание начала сказки (истории). Строительство в песочнице игрового пространства (сказочной страны, замков, дворцов, морей, рек, лесов — того, что требуется по сюжету), заселение его различными персонажами (сказочными героями, животными, буквами и пр.).  
***Стиль поведения взрослого.***Позиция "отстраненного рассказчика", доброжелательного помощника, исследователя создаваемого пространства.  
**Этап 3. Возникновение конфликта, трудностей.**  
***Средства.***Детям предлагается продолжение истории, в котором происходит нечто, что разрушает созданный на песке мир (появляются силы зла, разрушения: драконы, чудовища, ураган и пр.).  
***Стиль поведения взрослого.***Взрослый демонстрирует позицию либо стороннего наблюдателя, либо разрушителя (с использованием фигурок и кукол), создается ситуация, **в**которой ребенок действует самостоятельно, отыгрывая в "песочном мире" свои негативные эмоции.  
**Этап 4. Выбор помощи.**  
***Средства.***Обращение к ребенку за помощью: "Что будет с жителями страны? Что делать? Как быть? Сможешь ли ты помочь?.. Только ты, с таким добрым сердцем, сможешь помочь жителям этой страны". При этом взрослый может облачаться в сказочные одежды и непосредственно участвовать **в**игре.

***Стиль поведения взрослого.***Взрослый — заинтересованное лицо, изучающее ситуацию, он ищет выход наравне с ребенком. Взрослый убеждает его, подбадривает, вселяет веру в себя, указывает ребенку на его потенциальные возможности. Применимы убеждающие интонации.  
**Этап 5. Борьба и победа.**  
***Средства.***Дети отыгрывают ситуацию борьбы со злом. Здесь они — мудрецы и рыцари, феи **и**волшебники. Каждый выступает под маской наиболее близкого ему персонажа. Далее происходит восстановление, реконструкция, преобразование песочной страны. Именно сейчас дети выступают Творцами — восстанавливают мир в соответствии со своими желаниями и приобретенными знаниями и навыками. Строят его так, чтобы в новой стране всем было удобно. Таким образом усиливается опыт успешной деятельности — детям благодарны все сказочные существа.  
***Стиль поведения взрослого.***Взрослый поддерживает, подбадривает, высказывает свою заинтересованность, выражает уверенность в том, что у ребенка все получится. Потом искренне восхищается ребенком, благодарит его за выдумку и доброту.  
**Этап 6. Утверждение победы.**  
***Средства.***Спонтанное продолжение игры, в которой происходит празднование завоеванной победы.  
***Стиль поведения взрослого.***Взрослый интересуется эмоциональным состоянием детей, мыслями и чувствами, которые возникали в процессе игры, спрашивает, понравилась ли им игра и что они будут делать, если вдруг опять попадут в похожую ситуацию, и пр.  
**Этап 7. Выведение из игровой среды и перспектива дальнейших приключений.**  
***Средства.***Поощрение участников игры и рассказ о возможных последующих играх, приключениях.  
***Стиль поведения взрослого.***Взрослый пытается заинтересовать ребенка, опираясь на полученный ребенком опыт успешной деятельности и закрепляя его.

**Глава 1. Обучающие игры**

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

Как вы уже знаете, тактильная форма ощущений является наиболее древней для человека. Это те ощущения, которые мы получаем через кожу: горячее — холодное, сухое — мокрое, колючее — гладкое, мягкое — твердое и т.д. Кинестетические ощущения возникают у нас и когда мы двигаемся, и когда находимся в^ состоянии покоя. Именно они помогают узнать, насколько удобно мы сидим, лежим, стоим, комфортно ли нам при движении. Тактильно-кинестетические ощущения непосредственным образом связаны с мыслительными операциями, с их помощью познается мир. Поэтому игровые занятия начинаются с развития именно этого вида чувствительности.  
Все предлагаемые в этой главе игры могут с равным успехом применяться как в *индивидуальной,*так и в *групповой*работе с детьми.  
**"Отпечатки наших рук".**

На ровной поверхности чуть влажного песка ребенок и взрослый по очереди делают отпечатки кистей рук: внутренней и внешней стороной. При этом важно немного задержать руку, слегка вдавив ее в песок, и прислушаться к своим ощущениям.  
Взрослый начинает игру, рассказывая ребенку о своих ощущениях: "Мне приятно. Я чувствую прохладу (или тепло) песка. Когда я двигаю руками, по моим ладоням скользят маленькие песчинки. А что чувствуешь ты?"  
Теперь, когда ребенок получил образец устного описания своих ощущений, он попробует сам рассказать о том, что чувствует. Чем младше ребенок, тем короче будет его рассказ и тем чаще необходимо повторять эту игру. Не беда, если в начале игры ребенок в точности воспроизводит ваши слова, рассказывая о своих ощущениях. Постепенно, накапливая собственный чувственный опыт, он научится передавать свои ощущения и другими словами. Не исключено, что ваши ощущения будут различны, но постарайтесь не навязывать ребенку своего мнения.  
Далее, взрослый переворачивает свои руки ладонями вверх со словами: "Я перевернул руки, и мои ощущения изменились. Теперь я по-другому чувствую шероховатость песка, по-моему, он стал чуть холоднее. А что чувствуешь ты? Мне не очень удобно держать так руки. А тебе?" Если у ребенка появились сходные ощущения, можно обсудить возможные дальнейшие действия, направленные на то, чтобы их изменить. Может, подвигать руками? Попробуйте:

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

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

Взрослый и ребенок вместе погружают в сухой песок кисти рук и начинают шевелить ими, наблюдая за тем, как изменяется рельеф песчаной поверхности.  
Следует полностью освободить руки от песка, не совершая резких движений, а только шевеля пальцами и сдувая песчинки. Для того, чтобы усложнить задачу, это упражнение можно проделать с влажным песком.  
Многим известна пляжная игра "Мина". Рука одного играющего превращается в "мину": она может находиться в песке в любом положении. Задача другого играющего, "сапера",— откопать "мину", не дотрагиваясь до нее. "Сапер" может действовать руками, дуть на "мину", помогать себе тонкими палочками.  
В нашей игре взрослый вместо руки в качестве такой мины закапывает любую игрушку (важно, чтобы ребенок не знал, какую именно). В процессе раскопок ребенок пытается догадаться по открывающимся частям предмета, что же именно закопано. Закапывать можно не один, а несколько предметов и игрушек и наощупь узнавать, что или кто спрятано (вариации игры "Чудесный мешочек") и т.п.  
Любой из этих вариантов игры можно предлагать ребенку в виде сказки.

**Например:**  
"В одной сказочной стране жила прекрасная Принцесса. Она была доброй и умной. Но этого мало. Она обладала даром и всех вокруг делать добрыми и умными. Поэтому все жители сказочной страны чувствовали себя счастливыми.  
Это было не по вкусу Дракону, жившему неподалеку. Задумал он похитить Принцессу и отнять у нее бесценный дар. Так и случилось...  
Чтобы Принцесса никогда больше не могла дарить радость людям, Дракон превратил ее в невиданное существо и заточил в подземном замке. Мало того: смельчак, который решится спасти Принцессу, своим прикосновением может погубить ее. И тогда она навеки останется заколдованной.  
Можешь ли ты помочь Принцессе и жителям этой сказочной страны? Попробуй!.."  
**"Откопай разгадку".**

Наверное, дорогие друзья, многие из вас в детстве делали "секретики". Каждый из вас наверняка до сих пор помнит свой узор из стеклышек, фантиков, блесток, цветочков и пр. А ведь "засекречивать" можно не только это, но и буквы, цифры, геометрические фигуры.  
Мы предлагаем вам сказочные задания в форме стихотворных загадок, которые сочинил студент-психолог Института специальной педагогики и психологии Алексей Густышкин.  
Разгадка закопана в песок. Ребенок проверяет себя, откапывая ее. Или же "пишет" ответ, вылепляя песочные буквы.  
Если отгадал загадку, Вслух сказать не торопись. Ты, используя разгадку, За задание берись.  
Кто колдует, заклинает, В ступе по ночам летает? У избы на курьих ножках Кто хозяйка? **(Бабка Ежка)**

**\* \* \***  
Спрятал кто иглу в яйце, А яйцо хранит в ларце? Кто всех злее и тощей? Кто не верит всем? **(Кащей)**Отгадал, не называй, Вылепи (выкопай) и прочитай.  
\* \* \*  
Леший Ежке к дню рожденья  
Сочинил стихотворенье.  
В нем желал он счастья ей,  
Быть мудрее и **(добрей).**  
Что за слово Леший здесь не написал?  
Вылепи из песка, если отгадал.  
\* \* \*  
На розовом облачке феи  
Кружились и песенки пели,  
Даря вновь и вновь  
Всем мир и (любовь).  
И, радуясь, дальше летели.  
Очень важный дар от фей  
Вслух не прочитался.  
Итак, наш малыш получил первый опыт успешного взаимодействия с песком. Теперь можно уже начинать учиться. Безусловно, наши игры не заменят ребенку учебники, однако они помогут подготовить ребенка к школе.

**Игры, направленные на развитие фонематического слуха и коррекцию звукопроизношения**

**Путешествия в страну звуков**начнем с игры-сказки **"Путешествие в страну "А"".**  
Есть прекрасная страна, где принцессу зовут А. (Взрослый ставит в песочницу фигурку, на которой прозрачным скотчем приклеено изображение буквы А).

В реке плещутся А-кулы...  
(В песочнице создается река (для этого следует прокопать канавку так, чтобы было видно голубое дно песочницы), в нее помещаются акулята из коллекции "Киндер-сюрприза", на них тоже наклеена буква А).  
А-исты в садах живут...  
(В песочнице создается сад из веточек и цветов и появляются птицы, на них также наклеена буква А).  
А-пельсины и А-рбузы и А-кации цветут...  
(В песочнице появляются растения, на которых изображена буква А).  
Чтобы здесь нам поиграть, надо много слов назвать. Привести сюда друзей, в чьих названьях — А. Смелей!  
(Произнося стихотворную инструкцию, взрослый делает интонационный акцент на звук "А".)  
Для того чтобы провести эту игру, взрослому придется подготовиться:

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

Взрослый произносит стихотворение-инструкцию и одновременно вместе с ребенком строит сказочную страну. Таким образом речь согласовывается с действием. Ребенок становится непосредственным участником процесса — положительная мотивация сформирована... И тут звучит задание, требующее самостоятельной работы.  
Для того чтобы поиграть в песочнице с привлекательными фигурками, ребенок должен назвать не менее трех слов, в которых есть звук "А". Важно помнить о последовательности называния слов, содержащих звук, который вы отрабатываете с ребенком. Первыми предъявляются слова, в которых этот звук стоит в начале, потом — в конце, затем — в середине. При этом лучше не использовать те слова, в которых звук слышится нечетко. Помогая ребенку, взрослый может задавать наводящие вопросы:  
"Ты знаешь, у Принцессы есть друзья, которых зовут Аня, Антон, и... кто еще?"  
"Кто может жить в этой стране — мама, папа, бабушка и... кто еще?"  
"Посмотри на другие фигурки, назови их. В каких именах и названиях ты услышал звук "А"?"  
"Как ты думаешь, что любит есть Принцесса — кашу, варенье, малину и... что еще?"  
Когда ребенок назовет слова, взрослый объявляет ему, что теперь он получил Ключ в страну принцессы А и является ее почетным гостем (при этом вручается заранее приготовленная буква или ее изображение на карточке). Теперь он может играть с каждым жителем этой страны и подселять в песочницу других героев самостоятельно.  
***Маленький комментарий.***Эта простая игра поможет решить немало образовательных и психологических задач. И главная из них — развитие фонематического слуха, то есть умения слышать и вычленять отдельные звуки и звукосочетания в слове. Именно это является основой формирования правильного звукопроизношения и правописания. В нашей игре звук выступает не абстрактным символом, а живым сказочным существом. С ним интересно познакомиться, его хочется узнать поближе, поиграть с ним и его друзьями и как можно дольше не расставаться. Подбираемый для игры материал и формы его подачи (яркие фигурки, интонированность речи, пропевание гласных звуков) на первых порах должны облегчить процесс узнавания звука в словах. В дальнейшем задачу следует усложнить, убрав интонационные акценты и меняя сюжеты инструкций. Так ребенок познакомится со множеством звуков.  
Как вы обратили внимание, пока мы не вводили понятие "буква", хотя и использовали ее в играх. Таким образом, опираясь на слуховое, зрительное и тактильно-кинестетическое восприятия, мы готовим ребенка к обучению чтению. Не оперируя пока самим понятием, он уже узнает буквы и начинает, на первых порах неосознанно, соотносить звуки с их графическим изображением. Это один из элементов опережающего обучения грамоте.  
Важно помнить, что у каждого ребенка свой темп усвоения материала: кому-то нужно подольше задержаться в одной стране, другой, схватывая все на лету, жаждет новых игр, приключений, знакомств.  
Пожалуйста, давайте познакомимся!..  
**С милым звуком *Е***  
Живет в той сказочной стране Спокойный, добрый, милый Е, Он утром Ели объезжает И все игрушки проверяет.  
И мчатся с ним по веткам Ели, Как по зеленой карусЕли, МЕдвЕдь и БЕлочка, СкворЕц, И ЛЕв и даже... ОгурЕц!  
Но вот, друзья мои, беда — Забыл другие он слова, Где тоже есть наш милый Е. Поможем вместе мы беде?

**С волшебником *И***  
На облаке мягком, Что в небе парит, Звук И, как волшебник, Над миром летит...  
Он счастье несет, И добра всем желает И где что рассыпалось Соединяет!  
Он любит Индейцев, Изюм и Икру, И любит в песочке Простую игру!

Он рад и с тобою  
В песок поиграть,  
Чтоб ты все слова  
С звуком И мог назвать!  
*(Д.Фролов)*  
Обратите внимание — в стихотворной инструкции уже не дается конкретных указаний по строительству определенной страны. Это позволит вам и ребенку проявить творческое воображение.

**С бедным О**  
**В**огромной, пустынной стране Лимпопо Живет одиноко прекрасный звук О. Он сирота: ни друзей, ни реки. Зачахнет звук О там один от тоски! Что делать ребята? Страну как найти? Как бедный звук О поскорее спасти?  
Отметим, что мы не даем последовательности изучения звуков, так как эту методику несложно найти в учебниках и пособиях. Мы предлагаем лишь принцип работы со звуком. На приведенных примерах вы сможете сами познакомить ребенка с другими звуками (как гласными, так и согласными), опираясь на свою фантазию, знания и жизненный опыт. Совершенно не обязательно, чтобы инструкции к играм были стихотворными. Главное, чтобы ребенок понял задание и заинтересовался им.  
Опыт показывает, что в такого рода игры с увлечением играют дети уже с трех лет. Играя, вы можете постепенно вводить понятия о гласных и согласных звуках.  
**"Путешествие в страну букв".**Непросто маленькому ребенку понять разницу между звуком и буквой. Для него это лишь абстракция. Что ж, с миром звуков ребенок уже знаком. Теперь он может узнать, кто же такие буквы. Взрослые знают, буква — это графическое изображение звука. Но, согласитесь, такая терминология — не *для*ребенка. Так что мы снова позовем на помощь игру-сказку.

"Мы уже побывали с тобой в царстве Звуков. И ты, наверное, заметил, что на одежде каждого Звука нарисованы какие-то таинственные знаки. Ты, может быть, уже догадался, что если Звуки не произносят свое имя вслух, то они находят друг друга по этим знакам. Это нужно не только самим жителям страны Звуков, но и нам, путешественникам, гостям этой страны. Давай-ка вспомним наших старых друзей и внимательно рассмотрим их одежду. (В это время взрослый выставляет фигурки Звуков, которые были использованы в предшествующих играх. На каждой фигурке наклеена буква.) Вот они, эти знаки! Путешественники по стране Звуков назвали эти знаки "Буквами". Правда, интересное название? Давай его запомним".  
Таким образом, мы разделили понятия "Звук" и "Буква" . Теперь можно приглашать сказочных жителей не только голосом, проговаривая, пропевая звуки, но и прописывая знаки-буквы на песке. Итак, в играх появляются новые персонажи — буквы (пластмассовые и деревянные, вырезанные из плотного картона, наждачной, бархатной бумаги — это важно для мануального осознавания ребенком абстрактных символов: он должен не только зрительно запоминать буквы, но и подключать к этому телесную память).

**Глава 2. Познавательные игры Индивидуальные игры на песке**

**Экологические и географические игры.**

Окружающий нас мир многогранен и удивителен. Многие мечтают побывать в дальних уголках нашей планеты, совершить путешествие во времени, исследовать иные миры... Но не у каждого из нас есть реальная возможность воочию увидеть альпийские луга, жизнь под водой, египетские пирамиды... Эти потребности и желания человек реализует, читая фантастические романы и исторические книги, сопереживая героям приключенческих фильмов, посещая музеи... Ведь для нас так важно во всем принять непосредственное участие! Что ж, именно на песке мы можем создавать самые разные миры, путешествовать во времени, по дальним странам и даже... другим планетам. При этом мы не только фантазируем, воображаем, представляем самые разные приключения, но и реально проживаем их. Например, используя фигурки доисторических животных и людей, мы знакомим ребенка с жизнью древней Земли. Выкладывая в песочнице красивые ракушки, кусочки кораллов, фигурки морских жителей, мы вместе с ребенком проживаем «Подводную одиссею», совсем как Жак-Ив Кусто.  
Благодаря таким играм мы вместе с ребенком знакомимся с окружающим миром: зверями, рыбами и насекомыми, лесами и полями, реками, озерами и морями, островами и континентами, деревнями и городами. Эти игры позволят нам узнать и то, как живут люди в разных уголках нашей планеты. Играя, мы можем моделировать в песочнице различные климатические зоны и жизнь в них.  
Например, часто ребенку непросто бывает представить себе жизнь в тропических многоярусных лесах. Фотографии — недостаточно четки, а их изображение — плоское. Что ж, создадим «живые» картинки на песке. Расставим фигурки экзотических деревьев и кустов по ярусам (помните, то, чего нет в «коллекции», можно заменить природным материалом), обовьем их «лианами» — веревочками, разместим на деревьях фигурки обезьян, птиц, развесим искусственные фрукты и воспроизведем «тропический ливень». Отметим кстати, что даже дети с проблемами развития надолго запоминают материал, проигранный подобным образом.  
Нету в тропиках берез, Пальмы, финики, бананы  
Нету в тропиках осин... Обвиты лианами,  
В многоярусных лесах Мы попрыгаем по ним  
Ждет чудес огромный мир! Вместе с обезьянами.  
Расцветают там цветы Не пугает даже дождь  
Удивительной красы, Нас тропический...  
А какие там плоды! Как бамбук, под ним растем  
До чего ж они вкусны! И до солнца достаем —  
удивительно!  
*(Т.Грабенко)*

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

В песочнице может имитироваться и жизнь других планет: лунный ландшафт, поверхность Марса и пр. Побывать на Марсе или других планетах нам помогут камни, детали конструкторов (например, «Лего»), фигурки кукол-трансформеров или космонавтов. Это уникальная для нас возможность использовать современную детскую субкультуру (кукол-трансформеров, игрушечных роботов и пр.) в «мирных», познавательных целях.  
После просмотра фантастических мультфильмов вы можете предложить ребенку воспроизвести на песке наиболее запомнившуюся картинку, проиграть еще раз взволновавшую его ситуацию, придумать к ней альтернативное продолжение.  
Разыгрывая «звездные войны» на песке, реализуя желание быть супергероем, ребенок освобождается от внутреннего напряжения и получает от вас много интересной информации о космических кораблях, исследованиях, планетах и звездах. Конечно, к такой игре взрослому необходимо подготовиться заранее.

**Групповые игры на песке**

**Исторические игры.**

Мы можем путешествовать и по нашей истории: создавать из соломок и палочек селения древних славян, рисовать и вырезать фигурки жителей первых русских городов, строить крепости, защищать свой город от врагов, воссоздавать быт кочевых и оседлых племен. В песочнице мы можем защищать Новгород и Полтаву, закладывать Санкт-Петербург, побывать на первых верфях Петра Первого и поучаствовать в ассамблеях...  
Мы восхищаемся диорамами сражений, представленными в крупных музеях, а ведь это не что иное, как застывшая песочная картина. Только в песочнице дети могут построить и проиграть все САМИ, почувствовать себя непосредственными участниками исторических событий. Наверное, мы не раскроем секрет, сказав, что профессиональные военные используют игры на песке, изучая стратегию боевых действий...  
**Краеведческие и исторические игры-размышления.**

Родина начинается с города, селения, где мы живем. Его быт, культура, традиции и история оказывают огромное влияние на образ мыслей и жизни жителей. История города, как и жизненный путь человека, имеет свои радости и печали. Эти события тоже можно разыгрывать на песке. Например, перед детьми ставится вопрос, где и как строились русские города. За помощью можно обратиться к карте: «Ты на карту посмотри, реку Волгу отыщи, города поволжские смело назови». Когда дети выполнят задание, им предлагается проложить реку в песочнице. Важно обратить внимание детей на то, что у рек, как правило, один берег крутой, а другой пологий. Может быть, так и получилось у вас в песочнице?  
Следующая проблема, которую предстоит решить детям: на каком берегу лучше строить город и почему. Важно, чтобы они привели веские аргументы в защиту своей позиции. Вы можете рассказать детям о принципе древнерусской застройки: города строились на высоком берегу, чтобы обеспечить лучшую защиту от врагов, наводнений, паводков. После этого можно начинать строить в песочнице свой город. Строительству желательно помогать наводящими вопросами: «Что вы построите за стенами крепости (церкви, дома, верфи)? Чем занимаются живущие здесь люди (собирательство, растениеводство, охота, животноводство, путешествия по реке, торговля или войны)?»  
Здесь вы можете поделиться с детьми своими знаниями о том, как зародились сельское хозяйство, градостроительство, архитектурные стили, как появились дружинники и купцы, охотники, бортники и земледельцы.  
**А**вот **игру-экскурсию «Прогулка по Санкт-Петербургу»**лучше проводить после прогулок по городу для закрепления новой информации, пережитых эмоциональных впечатлений, систематизации новых зрительных образов.  
Например, на песке строится панорама — вид с Троицкой площади. Что же мы здесь видим? Красавицу Неву, на берегах которой слева от нас — первый дом в городе, Домик Петра. Запомнили вы его? Тогда создайте его на песке! А что вы можете о нем рассказать? Чем он знаменит?  
Справа — Заячий остров, на нем стоит... Правильно! Петропавловская крепость. Помните, кто ее строил? Что вы об этом можете рассказать?  
Напротив нас, через Троицкий мост — площадь Суворова, Марсово поле, Летний сад, Мраморный дворец.  
Все это моделируется в песочнице. Так легко и естественно дети учатся ориентироваться в пространстве. Схематично изображая план города, они оживляют в памяти свои впечатления. Для осмысления и лучшего закрепления материала можно использовать изображения архитектурных объектов, вырезав их из открыток.  
Игру можно сопровождать любыми стихами (например А. С. Пушкина).  
Предлагаемые игры предназначены в основном для детей дошкольного возраста. Их разделение на индивидуальные и групповые не является строгим и носит скорее рекомендательный характер. Список игр вы можете при желании значительно расширить. Так, песочными иллюстрациями можно сопровождать и знакомство ребенка с мировой художественной литературой, начиная с басен, потешек и переходя к легендам, сказаниям, былинам, мифам...  
Глава 3. Проективные игры  
Детское творчество на песке и стиль взаимодействия в ходе игры по сути являются проекцией внутреннего мира ребенка, то есть переносом вовне его переживаний, желаний, умений, возможностей. Поэтому мы и назвали предлагаемые игры ПРОЕКТИВНЫМИ.  
Проективные игры можно проводить как индивидуально, так и в группе, с их помощью осуществляются психологическая диагностика, коррекция и развитие ребенка.

**Индивидуальные игры на песке**

Ребенку предлагается взять плоскую корзинку или поднос, подойти к столу или стеллажу с «коллекцией» фигурок и выбрать те, которые привлекают его внимание. Инструкция не ограничивает ребенка выбором только того, что нравится. Он может выбирать и «злые» фигурки, проецируя на них существующее в данный момент внутреннее напряжение. Каждый ребенок должен выбирать фигурки в своем темпе. Бессознательное уже «ощупывает» фигурки, ища в них персоналии внутренних процессов. Если ребенок берет все подряд и в неограниченном количестве — значит, сейчас ему важно «проработать» имеющееся внутри напряжение. Взрослый в таинстве выбора не участвует, однако внимательно следит за тем, что и как выбирает ребенок. Затем ребенок приглашается к ящику с песком и ему предлагается «сказочная» инструкция: «Представь себе, что ты Волшебник (Волшебница). Ты долго путешествовал. Ты искал место, где еще никто не жил, где не ступала нога человека. И наконец пришел в пустыню. И задумал ты, Волшебник, превратить пустыню в сказочную страну и населить ее разными существами... Преврати пустыню в такой мир, какой ты захочешь».  
Конечно, это не единственный вариант «введения» в мир песочных игр. В зависимости от наших целей и возраста ребенка (маленький ребенок, как правило, не нуждается в инструкциях, когда видит песок), инструкции будут звучать по-разному: «Создай то, что хочешь», «Создай наиболее яркий эпизод твоего сна», «Создай из песка твою семью и расскажи о ней» и др. Можно дать и дополнение к инструкции: «Если окажется, что какие-то фигурки лишние, их можно вернуть обратно, а если чего-то не хватит, можно подойти и взять то, чего недостает».  
Маленькому ребенку имеет смысл сначала продемонстрировать возможности песочницы: раскопать дно, показать синий цвет — воду, выстроить гору и пр. Однако перед началом его самостоятельного творчества необходимо опять все разровнять.  
Как только ребенок начнет строить песочную картину, нам важно занять такое место, где нас не видно, нам же видно все.  
Некоторые дети начинают построение песочной картины с создания ландшафта: прокладывают реки, создают озера, моря, горы, долины и пр. После этого населяют свой мир разными существами. У других создание ландшафта происходит параллельно с привнесением фигурок на песочный лист. Третьи сразу выставляют фигурки на ровную песочную плоскость.  
Безусловно, порядок и характер заполнения детьми песочного листа тоже может оказаться для нас важной информацией. Дети, создающие богатый разноплановый ландшафт, чаще всего оказываются натурами динамическими, глубоко и сильно чувствующими (правда, это может быть скрыто от взгляда поверхностного наблюдателя), имеющими склонность к некоторой рефлексии, исследователями по натуре и пр. «Во всем мне хочется дойти до самой сути. В работе, поиске путей, сердечной смуте», — пожалуй, эта строчка Б.Пастернака опишет их внутренний мир лучше всего. А вот если мы видим полное отсутствие ландшафта или же его условность (например, озеро или река выглядят лишь как небольшое углубление в песке — до синего дна песочницы еще очень далеко, но автор картины указывает на эту ямку как на водоем), то, скорее всего, мы имеем дело с проявлением тенденции к внутренней стабилизации. По каким-либо причинам в данный момент ребенку не хочется углубляться в недра бессознательного. Он желает сохранить обретенное равновесие. «Плоскую» песочную картину часто можно встретить и у совсем маленьких детей.  
Последовательность появления и расположение игровых фигурок на песочном листе тоже даст нам немало интересной информации. Например, игрушка, поставленная в центр, часто символизирует «Я» ребенка, его тенденцию к самоактуализации. Фигурка, которая появляется на листе первой, является символом чего-то самого важного для ребенка в данный момент.  
Иногда фигурки закапывают. В этом случае они символизируют ВЫТЕСНЯЕМОЕ В БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ или то, что еще неосознано. Дети могут закапывать камни (как потенциальные части личности), монстров (как вытесненное напряжение), ключи (как символы потенциальных путей, открытий и пр.) и многое другое. Об этих фигурках можно подробно расспросить ребенка: что это, почему закопано и пр.  
Когда ребенок заканчивает создание своей сказочной страны, мы при помощи наводящих вопросов просим его рассказать о ней:

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

Последние два вопроса побуждают ребенка вносить изменения в картину, фантазировать, таким образом проецируя свои осознанные и неосознанные желания на будущее песочной страны. Задача взрослого в этой ситуации — побуждать ребенка не только размышлять, но и реально что-то создавать или менять — ведь фигурки можно легко переставлять, внося новые и убирая то, что больше не нужно.  
Некоторые дети ничего не желают менять в своей картине. Они говорят, что их все устраивает и им хочется оставить все «как есть». Это может быть связано с переносом на песочный лист состояния внутренней стабильности. В этом случае ребенок желает «остановить мгновенье», полностью прожить свое состояние. То есть можно сказать, что данная картина не содержит неразрешенного внутреннего конфликта. Для ребенка такая песочная «диспозиция» выражает состояние динамического равновесия.  
Если ребенок говорит, что в песочной стране есть существо (или существа), испытывающие дискомфорт, мы спрашиваем: «А что можно сделать для того, чтобы ему стало лучше?» Здесь важно, чтобы ребенок не только фантазировал, но и отыгрывал свои фантазии на песке. После каждого нового изменения в картине мы можем спрашивать: «А что будет дальше? А что будет, когда герой придет туда, куда он направляется?» и т. п. Игра продолжается до тех пор, пока обиженный поначалу персонаж не попадет в более благоприятную ситуацию или же пока ребенок не скажет: «Теперь всем хорошо». Это показатель того, что имевшееся на начало игры внутреннее напряжение «проработано» на бессознательно-символическом уровне.  
Если ребенок говорит: «Этому герою очень плохо здесь, но ничего сделать нельзя», мы можем предложить ему помощь: «Мы же с тобой в сказке, а в сказочной стране невозможного не бывает. Давай подойдем к волшебному шкафу, где живут фигурки, и посмотрим — может быть, среди них есть те, кто нам поможет. Бывает, что помощники прячутся — сразу их не заметишь. Но сейчас мы будем с тобой очень внимательны».  
Если и после этого ребенок не может найти себе помощника, — это означает, что проблема глубока и потенциальное бессознательное решение ее еще «не созрело». В данном случае можно предложить ребенку попытаться хотя бы защитить страдающее существо. «Ну что ж, и в сказке, и в жизни бывают ситуации, когда кажется, что помочь никто не может. Давай подумаем, как наш герой сам может себя защитить». Таким образом мы усиливаем психологическую устойчивость ребенка, «включаем» бессознательные защитные механизмы. Быть может, на третью—пятую игру ребенок уже сможет найти помощников уязвленному герою.  
Так, например, один пятилетний мальчик, страдающий эпилепсией, все время строил в большей части песочного листа сказочную страну, окруженную горами, забором, рвом с водой. В этой стране жили существа, занимавшиеся созидательной деятельностью. В меньшей части песочного листа жил злой дракон. Обычно он спал. И в это время люди могли спокойно заниматься своими делами. Но когда дракон просыпался (а это всегда было непредсказуемо), он налетал на мирную страну и все разрушал. Жителей не спасали ни горы, ни ограда. Когда дракон улетал, оставшиеся люди восстанавливали свою страну. На вопрос: «Могут ли жители этой страны как-то защитить себя? Может, им нужно обратиться к Волшебнику?», мальчик только отрицательно качал головой. В течение пяти сеансов дракон методично все разрушал. Складывалось ощущение, что ребенку нравится рушить то, что он сам и создавал. Наконец мальчик сказал, что, если люди хотят справиться с драконом, им нужно найти Волшебный камень (в картине появился камень — он был закопан). Конечно, на этом сеансе люди камень не нашли, и дракон опять все разрушил. В следующий раз мальчик заявил, что к камню сможет подойти только один герой, а когда он коснется камня, то узнает заклинание, способное остановить дракона. «Не победить, а остановить», — подчеркнул ребенок. И вот герой нашел камень, дотронулся до него и услышал заклинание. Когда на страну вновь налетел дракон, мальчик, держа фигурку дракона в одной руке, а героя в другой, начал шептать заклинание (это был сложновоспроизводимый набор звуков). Было видно, как он переживает, как непросто ему остановить дракона. Оказалось, что «просто прошептать» заклинание недостаточно, его нужно произносить твердо и четко. В тот раз дракон улетел, не успев серьезно навредить стране. После этого мальчик выглядел очень уставшим. На следующий день пришла мама мальчика и рассказала, что с ребенком происходит «что-то странное». Дома он стал «кукситься», что обычно предвещало начало припадка, при этом шепча какие-то непонятные слова. Маму, конечно, это очень напугало. Однако припадка не последовало. Ребенок свернулся калачиком и заснул! Он научился произвольно гасить приступ эпилепсии.  
Этот эпизод показывает динамику бессознательной работы ребенка над заболеванием. Конечно, образ дракона символизировал болезнь, долгое время безнаказанно разрушавшую позитивную сферу жизни ребенка. Важно, что он сам пришел к заклинанию и его форме. Это лишний раз подтверждает тот факт, что мы пока еще очень мало знаем о бессознательном и его возможностях и, конечно же, иллюстрирует эффективность игры в песок.  
Приведем еще один пример. Другой пятилетний мальчик имел серьезные проблемы в общении со сверстниками и взрослыми, а также и общее недоразвитие речи. Входя в комнату, где были дети, он прятался в шкаф или под стол, стараясь укрыться от контактов. На песке он построил «Страну Зла»: в центре его картины лежала большая ящерица, ее окружали пауки, змеи, скорпионы и другие несимпатичные существа, зачастую имеющие щупальца. Ящерица была хозяйкой страны, и ни у кого не было силы и желания ее победить. На вопрос: «Хотел бы ты жить в этой стране?», мальчик ответил: «Ха! Да я в ней живу!» Когда ему было предложено выбрать себе помощника, он указал на героя, который не был таким злым, как все, с которым можно было договориться. Этим существом оказалась Крыса. Потихоньку с помощью Крысы и помогающего ей Доброго Волшебника (его фигурка находилась за пределами песочного листа и принадлежала взрослому) мальчик «договаривался» с другими героями. Кого-то из них «убивал» (закапывая в песок или совсем убирая из ящика), а кого-то «перетягивал на свою сторону». Так продолжалось из занятия в занятие. Причем, каждый раз, когда начиналась следующая игра, он восстанавливал свою картину (правда, уже с меньшим количеством злых героев) и говорил: «Будем бороться со злом!» На шестую игру мальчик сказал: «Все, строить нечего, рассказывать не о чем, Страны Зла больше нет. Это — Добрая Страна!» Ящерица так и не ушла с песочного листа, но мальчик с ней «договорился». Через некоторое время родители ребенка отметили, что он очень изменился. Если раньше из него было не вытянуть ни слова, то теперь, приходя домой, он делился своими впечатлениями, рассказывал о друзьях — они появились у него впервые в жизни. Мама мальчика заметила: «Такое впечатление, что мы теперь друг друга понимаем».  
Однако вам совсем не обязательно заниматься интерпретацией песочных картин. Достаточно уже того, что вы выступаете организатором среды, где ребенок чувствует себя комфортно и защищенно, где у него есть собственное пространство, где он — Творец. Этим вы позволяете ребенку самостоятельно поработать над своей проблемой, поговорить «с самим собой».  
Если вы работаете с неговорящими детьми и взрослыми, язык песочной картины поможет вам глубже понять внутренние процессы, происходящие в душе этих людей.  
Не забудьте только, что по окончании игры ребенок САМ разбирает песочную картину. Таким образом закрепляется приобретенный им на символически-бессознательном уровне опыт.

**Групповые игры на песке**

Игры с песком в группе направлены в основном на развитие коммуникативных навыков. То есть умения гармонично и эффективно общаться друг с другом, взаимодействовать.  
Группа может состоять из 2, 4 и более детей. Если вы имеете дело со «сложными» детьми (агрессивные, гиперактивные), лучше не собирать группу более 3 человек — вы сами будете четвертым.  
Детям дается следующая инструкция: «Вы — Волшебники. Вы задумали отправиться в путешествие, для того чтобы найти землю, где еще никто не жил,— пустыню. Там вы хотите создать цветущую сказочную страну. Сейчас вы выберете себе по ТРИ героя, которых вы хотели бы поселить в новой стране. А еще возьмите деревья, камни, цветы, дома — все, что понадобится вам для создания сказочной страны».  
Образ Волшебника в данной инструкции является «нормирующим»: его «кодекс чести» не позволяет детям ссориться, бросаться песком или разрушать то, что создает Волшебник рядом, активизирует потенциальные творческие части личности и др.  
Когда дети выберут фигурки, можно предложить им создавать сказочную страну либо всем вместе, либо по очереди. «Каждый Волшебник создавал свой кусочек сказочной страны, стараясь не мешать другому и делать так, чтобы его часть дополняла то, что строят Волшебники рядом». Или: «Все Волшебники по очереди подходили к пустыне и строили то, что считали нужным, и каждый следующий Волшебник пристраивал к новому миру что-то свое. Так продолжалось до тех пор, пока все Волшебники по очереди не построили сказочную страну, дополняя друг друга».  
Для нас важно понаблюдать за тем, как дети проявляют себя в игре и контакте друг с другом. Кто-то из них проявит себя лидером, кто-то — ведомым. Один будет играть обособленно, другой «распространится» на всю территорию песочницы. Вы заметите, что в песочных играх у детей «включается» механизм естественной регуляции игрового взаимодействия. Так они получают опыт самостоятельного разрешения конфликтов, совместного преодоления трудностей, сплачиваются, учатся слушать и слышать другого. Таким образом формируется эмпатия — способность понимать ближнего и сопереживать ему.