**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ**

Государственное бюджетное образовательное учреждение города Москвы

средняя общеобразовательная школа № 2063

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Консультация для воспитателей**

**«ПРИНЦИПЫ ПЕСОЧНОЙ ИГРОТЕРАПИИ»**

Принцип «терапии песком» был предложен Карлом Густавом Юнгом, замечательным психотерапевтом и одним из основателей психоанализа. Многолетние наблюдения и опыт показали, что игра в песок позитивно влияет на эмоциональное самочувствие детей и взрослых и является прекрасным средством для развития и саморазвития ребенка.

Основной принцип игр на песке — это создание стимулирующей среды, в которой ребенок чувствует себя комфортно и защищенно и может проявить творческую активность. Для занятий с детьми  подбираются задания и игры в сказочной форме. При этом  полностью исключается негативная оценка  действий и результатов ребенка и  максимально поощряется фантазия и творческий подход.

Реализация этих принципов позволяет усилить положительную мотивацию к занятиям и личностную заинтересованность ребенка в происходящем.

Еще один принцип — реальное «проживание», проигрывание всевозможных ситуаций вместе с героями сказочных сюжетов. Например, оказавшись в роли спасителя Принцессы, ребенок не просто предлагает тот или иной выход из трудной ситуации, но и реально разыгрывает ее на песке с помощью миниатюрных фигурок.

**Что нужно для игры в песок?**

1. Водонепроницаемый деревянный ящик с ручками размером 50 х 70 х 8 см. Такой размер ящика соответствует оптимальному полю зрительного восприятия, что позволяет охватывать его взглядом целиком. Для занятий с большими группами детей потребуется ящик значительно большего размера.

Внутреннюю поверхность ящика лучше окрасить в синий или голубой цвет.

2. Чистый, просеянный, прокаленный в духовом шкафу песок. Он не должен быть слишком крупным или слишком мелким. Песком заполняется меньшая часть ящика.

Для песочных игр песок должен быть влажным.

3. Коллекция специальных игрушек высотой не более 8 см:

* фигурки людей;
* здания (дома, школы, церкви, замки);
* животные (домашние, дикие, морские, древние);
* машины (сухопутные, водные, космические, боевые);
* растения (деревья, кусты, цветы, овощи);
* постройки (мосты, ограды, ворота, загоны для скота);
* ракушки, веточки, камешки, шишки, косточки;
* символические предметы для загадывания желаний, коробочки с «сокровищами и драгоценностями»;
* фигурки сказочных героев (добрых и злых);
* пластиковые или деревянные буквы, цифры, различные геометрические фигуры.

Если для занятий не хватит каких-либо фигурок-образцов, их можно вылепить из пластилина, глины, теста или вырезать из бумаги.

**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.

***Примеры игр***

**"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:

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

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

**"Что же спрятано в песке?"**

Взрослый и ребенок вместе погружают в сухой песок кисти рук и начинают шевелить ими, наблюдая за тем, как изменяется рельеф песчаной поверхности.

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

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

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

**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:

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

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

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

