**ИГРЫ НА ПРЕОДОЛЕНИЕ БОЯЗНИ ОБИДЧИКОВ**

Увы, в наше время эти детские страхи становятся все более обоснованными, и взрослым надо постараться по возможности создать у ребенка чувство большей защищенности: не смотреть при нем новости, в которых сейчас то и дело рассказывают про катастрофы, теракты, военные конфликты и проч., и НЕПРЕМЕННО защищать от обидчиков. Если ребенок не может за себя постоять, а родители требуют, чтобы он сам давал отпор обидчикам, он в большинстве случаев лишь еще больше невротизируется, будет чувствовать себя совсем одиноким и брошенным на произвол судьбы.

Страхи хулиганов, нападения и т.п. чаще бывают у мальчиков, поэтому и игры, направленные на их преодоление, в основном, мужские.

✔ "СРАЖЕНИЕ" (для детей старше 4 лет)

Смысл игры в противоборстве с кем-то, кто символизирует опасность. Победа возможна только при подавлении в себе страха, она требует уверенных и точных действий. "Сражение" - комплекс из четырех игр. Они проводятся последовательно под наблюдением взрослого.

Первая игра - фехтование на игрушечных саблях (палках). Победивший сражается со взрослым. Щит не применяется специально, поскольку он создает искусственную защиту и уменьшает эффект игры. Разумеется, взрослый должен следить, чтобы дети не перевозбуждались и не причиняли друг другу боль. Для победы необходимы решимость и быстрота действий.

Вторая игра - поочередная стрельба из лука стрелами-присосками с расстояния порядка 10 м. Нужно уворачиваться от стрелы, заслоняться можно только руками. Напряженное ожидание выстрела создает острое чувство беспокойства, но в то же время ребенок может принять защитные меры. А после выстрела, независимо от результатов, испытывает чувство облегчения. Таким образом происходит разрядка эмоционального напряжения. Неоднократная смена ролей нападающего и обороняющегося помогает совершенствовать способы реагирования на стрессовую ситуацию.

Третья игра - бросание друг в друга игрушечными кеглями. Дети укрываются за стульями и креслами, поставленными на расстоянии нескольких метров. Взрослый должен следить, чтобы они бросали кегли не слишком сильно.Тот, кто израсходует все кегли, должен будет выйти на "нейтральную территорию" между стульями и собрать их под обстрелом снова. Взрослый должен весело комментировать происходящее, сопровождать бой шутливыми угрозами и насмешками.

Все три игры направлены также на преодоление страхов уколов и боли.

Четвертая, заключительная игра - борьба с игрушечными заводными роботами, которые олицетворяют бездушие, насилие, зло. В этой игре должны участвовать как минимум двое детей и один взрослый (можно играть и в большем составе, разделившись на команды). Дети становятся друг напротив друга. Ребенок, борющийся с роботом, становится у черты. В полуметре от него находится другая черта. Если робот перейдет за нее, его противник проиграл. Робот ставится в 2 метрах от обороняющегося. Взрослый запускает его. Защищающийся ребенок должен подождать, пока робот подойдет поближе, и попасть в него кеглей или стрелой с резиновой присоской. Количество "снарядов" ограничено тремя-четырьмя. От обоих противников требуется самообладание и преодоление страха, а от взрослого - умелая регуляция игры. Надо следить за тем, чтобы в этих играх не было вечных победителей и незаметно подыгрывать менее ловкому ребенку.

✔ "КАРЛСОН ПРОТИВ ФИЛЛЕ И РУЛЛЕ" (для детей 5-9 лет)

За основу этой ролевой игры берется сюжет из "Повести о малыше и Карлсоне, который живет на крыше". Собственно говоря, в книге А.Линдгрен целых два сюжета, посвященных попытке ограбления, но с дошкольниками лучше ограничиться первым, в котором Карлсон выступает в роли привидения. В образе мумии, ласково названной толстощеким проказником "Мамочкой", для малышей есть пугающая новизна, поэтому вместо излечения страхов у них вполне могут появиться новые. Школьники же лет 8-9 психологически более подготовлены к восприятию этого образа.Скорее всего, они уже что-то слышали и о бальзамировании, и о египетских гробницах (а может, и видели мумии в музеях), так что для них на первый план в этой истории выйдет юмористический момент: то, что мумия сделана из полотенец и из вставной челюсти дядюшки Юлиуса (которую очень просто нарисовать). Разыгрывать сценки можно и в куклах, и "живьем".

Предложите ребенку поимпровизировать на тему ловушек для воров, пусть внесет свои предложения. Большинство детей, особенно мальчиков, будет выполнять это задание с энтузиазмом, припоминая фильмы, мультики и компьютерные игры, в которых тема ловушек сейчас достаточно популярна. Их вовсе не обязательно мастерить (это далеко не всегда выполнимо, поскольку "техническое обеспечение" часто не соответствует грандиозности детских замыслов.) Можно ограничиться рисунками или даже словесным описанием, ибо уже само придумывание способов защиты придает ребенку уверенности. Однако не спешите связывать игру с реальностью ("если к нам попробуют залезть воры, ты можешь поступить, как в этой игре"). Тем самым вы невольно поддержите тревожные ожидания ребенка, а ваша задача, наоборот, успокоить его, но при этом ненавязчиво дать ему модели поведения в опасной ситуации. Так что пусть лучше не ваш ребенок, а Малыш отказывается открыть дверь незнакомцу, не признается в том, что он один дома, а говорит злоумышленнику про "спящего папу", вызывает милицию, срочно звонит бабушке, услышав, что кто-то пытается открыть дверь и т.п. Причем с дошкольниками, которые еще не остаются дома одни, модели самозащиты прорабатывать не следует.

Это не одежда, которую покупают на вырост. Разница в 1,5-2 года может иметь в данном случае кардинальное значение: шестилетку, для которого подобные инструкции еще не актуальны, они могут травмировать, а для второклассника, которому уже приходится полдня проводить в квартире одному, будут психологическим подспорьем.

✔ "ИЩЕМ В ПЛОХОМ ХОРОШЕЕ" (для детей 6-8 лет)

Эту игру мы предлагаем детям, склонным предаваться унынию и легко впадающим в отчаяние.

Ведущий обозначает какую-то малоприятную ситуацию. Например, ребенок с отцом пошли в кино, но опоздали и их не пустили. Неприятная ситуация? - Безусловно. Спрашивается: а что в ней можно найти положительного, чем себя утешить? (Например, на сэкономленные деньги можно покататься на аттракционах или поесть мороженого). За каждый правильный ответ начисляется по очку. У кого очков будет больше - тот, естественно, выиграет. Можно играть и вдвоем, задавая ситуации по очереди.

✔ "МОРСКИЕ РАЗБОЙНИКИ" (для детей 4-7 лет)

В эту игру особенно хорошо играть в ванне. Пираты - аналог бандитов, воров, террористов, но, что называется, замаскированный под старину. Обычно они не воспринимаются детьми как нечто реальное и серьезно угрожающее. Лучше всего взять симпатичные пластмассовые фигурки из конструктора типа "Лего". В продаже есть небольшие наборы, покупать огромную дорогую коробку вовсе не обязательно. Сначала дайте малышу насладиться подарком в свободной игре (скорее всего это будут просто водные баталии с возгласами вроде "вот тебе, вот тебе!", "ах, ты так? ну, получай!") А через несколько дней, когда ему это поднадоест, введите в игру положительного героя (лучше не пирата). Пусть у него будет друг-попугай (либо тоже из "Лего", либо из пластилина - поскольку попугаи не рыбы, мочить его не обязательно), и этот друг помогает герою победить пиратов. Попугай - существо смешное, он может передразнивать пиратов, говорить что-то невпопад, неожиданно кричать у них над ухом и т.п. Короче говоря, этот образ позволяет привнести в игру совершенно необходимые юмор и веселье.