


# «Волшебный песочек»







**Арт - терапия** - (лат. ars — искусство, греч. therapeia — лечение) представляет собой методику лечения при помощи художественного творчества.


**Арт - терапия** сегодня считается одним из наиболее мягких, но эффективных методов, используемых в работе педагогами, психологами и психотерапевтами.

## ЦЕЛИ АРТ-ТЕРАПИИ:

- выражение эмоций и чувств, связанных с переживаниями своих проблем, самого себя;
- гармонизация взаимоотношений с миром;
- Раскрытие своего потенциала;
- развитие познавательной сферы и личности;
- повышение адаптивности в постоянно меняющемся мире (гибкости).



## ВИДЫ АРТ-ТЕРАПИИ:

- 
- **Музыкотерапия**
  - **Библиотерапия**
  - **Драмотерапия**
  - **Изотерапия**
  - **Маскотерапия**
  - **Танцедвигательная терапия**
  - **Метафорические карты**
  - **Коллаж**
  - **Оригами**
  - **Песочная терапия**
  - **Цветотерапия**
  - **Сказкотерапия**
  - **Фототерапия**
  - **Работа с глиной**
  - **Мульттерапия**



# Заповеди арт - терапии:

- Самая первая и главная заповедь арт - терапии:

**Вы должны навсегда забыть стеснительность, выражаемую словами типа: «Я не художник» или «Нарисованную мною корову легко спутать с собакой»! Задача «нарисовать красиво» вообще не ставится и даже противопоказана. Здесь перед нами стоит совсем иная задача: выплеснуть, вырисовать весь накопленный стресс, чтобы улучшить состояние своего здоровья.**

- Вторая заповедь арт - терапии:

**рисунок (или скульптура или инсталляция) должны анализироваться в первую очередь самим автором. Анализируя (то есть по-просту — созерцая) своё творение, человек сам понимает кое-что такое о себе и своей проблеме, чего ни скажет ему ни за какие деньги никакой, даже самый умудрённый практикой психотерапевт...**

- Третья заповедь арт - терапии:

**арт -терапия лечит уже по факту, по факту того, что Вы это делаете. Вы можете не понимать механизм, но после создания рисунка Вам уже станет легче. Помните об этом всегда.**

# Основатель аналитической терапии - Карл Густав Юнг («принцип терапии песком»)

В научном мире, в частности, на международной конференции в Сан-Франциско (1995), принята следующая классификация:

**Sandplay** с большой буквы «S» — это классическая форма юнгианской песочной терапии со свойственной ей теоретической базой и методологией;

**sandplay** с маленькой «s» — это различные модификации метода (песочная терапия в контексте арт-терапии, сказки на песке, дидактические программы на песке, медитации на песке, реабилитационные программы для людей с ОПФР и др.).



## **Противопоказания к использованию арт-песка**

**Песочную терапию нельзя проводить в следующих случаях:**

- **Эпилепсия или шизофрения.**
- **Клиент с очень высоким уровнем тревожности.**
- **Клиент с неврозом навязчивых состояний.**
- **Аллергия на пыль и мелкие частицы.**
- **Легочные заболевания.**
- **Кожные заболевания и порезы на руках.**



## Принципы

- **Добровольность.** Ребенок играет по своему желанию.
- **Активность ведущего взрослого.**

**Взрослый в роли организатора, и непосредственного участника. Активность взрослого не должна тормозить конструктивную активность ребенка.**

- **Предупреждение открытых конфликтов между детьми.**
- **Безоценочность.**

**В игре взрослый воздерживается от оценок деятельности детей**

- **Безопасность.**
- **Отсутствие соревновательного начала в играх**
- **Атмосфера доброжелательности**
- **Введение ритуалов начала и окончания занятия**





## **Необходимое оборудование:**

- 1. Водонепроницаемый деревянный ящик (50x70x8 см)**
- 2. Чистый, просеянный песок**
- 3. Коллекции миниатюрных фигурок**

человеческие персонажи; здания: дома, школы, церкви, замки; животные: домашние, дикие, доисторические, морские; машины: сухопутные, водные, космические, боевые; растения: деревья, кусты, цветы, овощи; постройки: мосты, ограды, ворота, порталы, загоны для скота; естественные предметы: ракушки, ниточки, камни, кости, яйца; символические предметы: источники для загадывания желаний, ящики с сокровищами, драгоценности; сказочные герои: злые и добрые; религиозные предметы и сувениры; живая зелень; домашняя утварь, флаконы из-под духов, гаечки, болтики; пластиковые или деревянные буквы и цифры, различные геометрические фигуры.

A decorative vertical strip on the left side of the page features a sandy background with various seashells, including scallops and a starfish. A brass compass is prominently displayed in the lower-left corner, with its lid open, showing the compass rose and degree markings.

## Виды игр

### 1. ОБУЧАЮЩИЕ

Они облегчат процесс обучения ребенка чтению, письму, счету и грамоте.

### 2. ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ

С их помощью дети узнают о том, как многогранен наш мир, познакомятся с историей городов и стран, историческими героями и событиями.

### 3. ПРОЕКТИВНЫЕ

То, что «делает» бессознательное, когда ребенок играет с песком; потенциальные возможности ребенка; творческий полет его фантазии; детский мир; сочинение и разыгрывание сказки.





## Основные принципы игр па песке


1. **Создание естественной стимулирующей среды**
2. **«Оживление» абстрактных символов**
3. **Реальное «проживание»**

## Правила поведения в песке

1. Нельзя намеренно выбрасывать песок из песочницы.
2. Нельзя бросать песок в других или брать его в рот.
3. После игры надо помочь Песочной фее убрать все игрушки на свои места.
4. После игры в песке надо помыть ручки.








## **Пять шагов организации игрового процесса**

- 1. Первый шаг - демонстрация песочницы**
- 2. Второй шаг - демонстрация коллекции фигурок**
- 3. Третий шаг - знакомство с правилами игр на песке**
- 4. Четвертый шаг - формулирование темы занятия, инструкций к играм, основное содержание занятия**
- 5. Пятый шаг - завершение занятия, ритуал выхода**



**«Чувствительные ладошки»**  
(игры, направленные на развитие тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики рук)

- Серия игр «Отпечатки наших рук»
- Серия игр «Что же спрятано в песке?»

## **1. ОБУЧАЮЩИЕ**

**«Песочная грамота»** (игры, направленные на развитие фонематического слуха, коррекцию звукопроизношения, обучение чтению и письму)

- Игры «Путешествия к звукам» (Путешествие в страну «А» и т.д.)
- Игры «Живые буквы»
- Игры «Письмена на песке»



## 2. ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ

Песочная энциклопедия (познавательные игры на песке)


### Виды познавательных игр

- Игры, направленные 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, город, транспорт и пр.)
- Географические игры (здесь мы узнаем, как живут люди в разных уголках планеты, моделируем в песочнице различные климатические зоны и жизнь в них)
- Фантастические игры (в песочнице имитируется жизнь на других планетах: лунный ландшафт, поверхность Марса и пр.)
- Исторические игры
- Игры-экскурсии

### 3. ПРОЕКТИВНЫЕ

- Ребенку предлагается взять подносик и выбрать из коллекции фигурок те, к которым тянется рука, те, которые привлекают внимание.
  - «Представь , что ты – Волшебник. Засели свою сказочную страну разными существами... Преврати пустыню в такой мир, какой ты захочешь.»
- Вопросы к ребенку:
- 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 делать герои дальше?





<b>Этапы игры</b>	<b>Средства</b>	<b>Стиль поведения взрослого</b>
<b>1. Введение в игровую среду</b>	Установка на внимательное слушание и активное участие	Доверительный стиль общения, внимательное отношение к каждому ребенку
<b>2. Знакомство с игрой и ее героями</b>	Прослушивание начала сказки, истории и строительство в песочнице игрового пространства (сказочной страны, замков, дворцов, морей, рек, лесов), заселение его различными персонажами (сказочными героями, животными, буквами)	Позиция отстраненного рассказчика, доброжелательного и мягкого помощника
<b>3. Моделирование конфликта, трудностей</b>	Детям зачитывается продолжение истории, в котором происходит нечто, что разрушает созданный на песке мир (появляются силы зла, разрушения: драконы, чудовища, ураган)	Создание ситуации, в кот. ребенок действует самостоятельно, может переносить и отыгрывать в игре с песком негативные эмоции, при этом взрослый может выступать



Этапы игры	Средства	Стиль поведения взрослого
4. Выбор пути	Что же делать? Сможешь ли ты помочь?	Взрослый — заинтересованное лицо, ищет выход наравне с ребенком
5. Борьба и победа	Дети отыгрывают ситуацию борьбы со злом	Он поддерживает, подбадривает
6. Утверждение победы	Спонтанное продолжение игры, в которой происходит празднование победы	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	Рассказ о последующих играх, приключениях	Взрослый заинтересован



## Литература

- Зинкевич-Евстегнеева Т.Д. Психотерапия зависимостей. Метод сказкотерапии; Песочная игротерапи.
- Зинкевич-Евстегнеева, Грабенко Т.М. Чудеса на песке. Практикум по песочной терапии.
- Киселева М.В. Арт-терапия в работе с детьми: Руководство для детских психологов, педагогов, врачей и специалистов, работающих с детьми.
- Копытин А.И., Свистовская Е.Е. Руководство по детско-подростковой и семейной арт-терапии.
- Кузуб Н.В., Э.И. Осипук Э.И. В гостях у песочной феи. Организация педагогической песочницы и игр с песком для детей дошкольного возраста. Методическое пособие для воспитателей и психологов дошкольных учреждений.
- Сакович Н.А. Технология игры в песок. Игры на мосту.
- Эль Г.Н. Человек, играющий в песок. Динамичная песочная терапия.
- Большебратская Э.Э. Песочная терапия.
- Нисневич Л.А. Как помочь "особому" ребенку.
- Хоменко И. Н. Песочная магия.