

Серия  
«Школа развития»

Н.В. ЗЕЛЕНЦОВА-ПЕШКОВА

# ИГРОТЕРАПИЯ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



Ростов-на-Дону

«Феникс»

2014

УДК 372.3/.4  
ББК 74.100.58  
КТК411  
3-48

**Зеленцова-Пешкова Н.В.**

**3-48** Игротерапия для дошкольников / Н. В. Зеленцова-Пешкова. — Ростов н/Д : Феникс, 2014. — 156, [1] с. : ил. — (Школа развития).

**ISBN 978-5-222-22516-5**

На современном рынке насчитывается много практических пособий для проведения детско-подростковых тренингов с описанием упражнений и тренинговых игр. Предлагаемая автором книга с названием «Игротерапия для дошкольников» сочетает в себе теоретическую и практическую части. Теоретическая часть будет интересна специалистам, привыкшим к детальному исследованию психологических феноменов. Практическая часть является ее логическим продолжением, но в то же время интересна и сама по себе для желающих применить новые игры в работе.

УДК 372.3/.4  
ББК 74.100.58

**ISBN 978-5-222-22516-5**

© Зеленцова-Пешкова Н.В., 2014  
© Оформление: ООО «Феникс», 2014

# ОГЛАВЛЕНИЕ

|   |           |
|---|-----------|
| Введение .....  | 5         |
| <b>Глава 1. Проблемы современной игротерапии .....</b>                              | <b>7</b>  |
| Игра и система образования .....  | 15        |
| Игра и семья .....  | 17        |
| Игра и дети .....   | 18        |
| Игра и «игрушечная» индустрия .....   | 19        |
| Игра и виртуальность .....  | 19        |
| Новые задачи игротерапии .....  | 20        |
| Этапы развития игровой деятельности .....   | 26        |
| <b>Глава 2. Настольная игра как метод<br/>игротерапии дошкольников .....</b>        | <b>31</b> |
| Место настольной игры в психотерапии .....  | 31        |
| Специфика настольных игр для дошкольников .....                                     | 37        |
| 3–4 года .....  | 38        |
| 4–5 лет .....   | 40        |
| 5–6 лет .....   | 42        |
| Для всех возрастов .....  | 43        |
| <b>ПРАКТИКУМ .....</b>  | <b>45</b> |
| <b>Глава 3. Настольные игры-ходилки .....</b>                                       | <b>45</b> |
| Ходилка «Путешествие в Волшебную страну» .....                                      | 46        |
| Ходилка «Путешествие за сказкой» .....  | 52        |
| Ходилка «Секреты общения» .....   | 61        |
| Ходилка «Смотри в оба» .....  | 68        |
| Ходилка «Путешествие в Леголенд» .....  | 74        |
| <b>Глава 4. Карточные настольные игры .....</b>                                     | <b>80</b> |
| Логические игры с карточками «Волшебный узор» .....                                 | 81        |
| Дидактическая игра «Графический диктант» .....                                      | 86        |
| Дидактическая игра «Запомни-ка» .....   | 86        |
| Коммуникативное упражнение для тренинга,<br>развивающего занятия «Объяснялки» ..... | 87        |

|  |            |
|--|------------|
| Коммуникативные игры                                     |            |
| с карточками «Эмоциональное лото» .....                  | 89         |
| Упражнения и игры для тренинга, развивающего занятия     |            |
| с карточками «Эмоциональное лото» .....                  | 94         |
| <b>Глава 5. Сюжетно-динамические игры (квесты) .....</b> | <b>97</b>  |
| Сюжетно-динамическая игра «Олимпиада в Сочи» .....       | 97         |
| <b>Глава 6. Настольные интеллектуальные игры .....</b>   | <b>114</b> |
| Настольная интеллектуальная игра «Ежата и барсук» .....  | 115        |
| Настольная интеллектуальная игра «Кладоискатели» .....   | 121        |
| Приложения .....   | 128        |
| Список литературы .....                                  | 154        |

*За появление этой книги я хочу сказать спасибо своим самым любимым мужчинам.*

*Я благодарю своего покойного отца — В.П. Куликова за то, что воспитал во мне уважение, любовь к знаниям и работе.*

*Я благодарю своего сына — А.А. Зеленцова, в ожидании которого у меня появилось время и вдохновение для работы над этой книгой, и мужа А.В. Зеленцова, который всегда поддерживал и поддерживает меня во всех начинаниях.*

## ВВЕДЕНИЕ

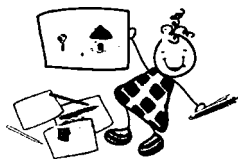
Понятие игротерапии на сегодняшний день трактуется очень широко. Это и отдельный вид психотерапии, представленный различными направлениями, и обычные игровые занятия психолога в детском саду. Что бы мы ни понимали под этим загадочным словом «игротерапия», каждый раз, когда мы включаемся в игру ребенка с целью способствовать его развитию или помочь в преодолении психологических трудностей, мы занимаемся именно игротерапией. И это лучшее, что можно применить из психотерапии к детям дошкольного возраста. Это понимает каждый новоиспеченный психолог и педагог, а потому тщательно и с особой заботой обставляет свой кабинет миниатюрными игрушками, пальчиковыми театрами, кукольными домиками и т.д.

Однако истинного специалиста отличает не богатство игровой среды, а умение присоединяться к чувствам другого, сожалеть, поддерживать, придумывать, изобретать и, конечно, играть. Играть искренне, по-детски, отдаваясь этому процессу. Любая тряпочка в руках специалиста может стать игрушкой, игрушка — мостиком к игре, а игра — исцеляющим ребенка инструментом. Об этом игротерапевту стоит помнить каждый раз, когда ребенок или группа детей заходят в его кабинет, и быть готовым к самым неожиданным приключениям.

В этой книге не будет списка материалов, которые необходимы игротерапевту, описания специфических приемов игротерапии, обзора курса занятий с группой детей. Книга создавалась с целью разнообразить инструментарий игротерапевта. В ней рассмотрены настольные игры. Они, безусловно, не являются основным материалом для специалиста, но возможности их применения на занятии намного шире и глубже, чем многие могут об этом догадываться.

В первой части я постаралась дать общий обзор взглядов на проблемы детства, игры и игротерапии. А во второй (в практическом) поделилась разнообразными настольными играми и опытом их применения в работе с дошкольниками. Весь материал для игр можно изготовить самостоятельно или вместе с детьми и использовать на занятиях. Сами игры легко менять, модифицировать, адаптировать под конкретные цели. Для меня это наиболее важно. Я надеюсь, что игротерапевты не просто перенесут игры из книги на свои занятия, а увидят, как легко и просто придумывать новые и адаптировать уже существующие. Это важно, потому что именно умение творить, придумывать есть то зерно, которое должно лежать в основе игры и деятельности игротерапевта.

Успехов в работе, коллеги!





# ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОТЕРАПИИ

*То, каким образом ребенок умеет играть, —  
прекрасный барометр, отражающий  
степень его благополучия в реальной жизни.*

*В. Оклендер*

Какие они, современные дети? Похожи на нас или принципиально другие? А может быть, это мы со своей взрослой позиции уже не готовы принимать детские проявления и узнавать в них прежних себя? Эти вопросы интересуют каждое взрослое поколение. Между тем время, место и уровень развития общества всегда влияют на протекание детства. Детство нельзя изучать как отдельный феномен, изъятый из контекста взаимоотношений детского и взрослого миров. История знает периоды, когда детоубийство было нормой, позднее от детей избавлялись другим путем, отдавая их на время взросления кормилицам, и т.д. Впустив малыша с XIV в. в свой мир, взрослые продолжали отказывать ребенку в индивидуализме. Детей считали несовершенной копией взрослых, наряжали в соответствующие наряды, румянили, форсировали их половое взросление, в буквальном смысле дрессировали. И только с XIX в. детство стало рассматриваться как важный, отдельный и развивающийся по своим законам период жизни человека. От строгого контроля и жесткой дисциплины педагогика и психология проложили путь к новаторским идеям воспитания детей. К детям стали прислушиваться,

их поведение начали изучать. В образовании и воспитании все большее значение стала приобретать инициатива самого малыша, а не планы и заготовки педагога. Соответственно и сам период детства в разные эпохи протекал по-разному. Для одних обществ было нормальным, что дети никогда не «дорастали» до стадии сюжетно-ролевой игры, а сразу вливались во взрослую жизнь. В других обществах детство было лишено богатых возможностей манипулятивной деятельности в раннем возрасте, так как детей пеленали до двухлетнего возраста, и т.д. [11; 19; 23; 26; 42].

Современное общество также наложило свой отпечаток на протекание детства и формирование особенностей современного ребенка. Современный ребенок меняется качественно на психологическом, психофизиологическом, личностном уровне [27; 31]. И это не просто голословные заявления или разрозненные наблюдения отдельных специалистов. На сегодняшний день множество исследований выявили и подтвердили наличие особенностей современных детей, обозначили их причины, наметили возможные пути выхода из проблемной ситуации.

Обобщив данные исследований, отметим некоторые из особенностей современного ребенка [21; 27; 31; 42].

♦ **Снижение когнитивного развития.** Дети стали хуже усваивать знания, с трудом понимают и перерабатывают большие тексты, страдает их грамотность и способность к логическому осмыслению информации. Абсолютно все когнитивные процессы претерпевают сегодня качественные изменения, и не в сторону совершенствования.

## **СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ**

Для меня примечателен в этом отношении случай работы с группой подростков 12–14 лет на курсе «Динамическое чтение», целью которого было научить детей работать с информацией. Первое, что стало очевидным, — это неготовность детей работать с бумажными носителями информации. Сформировать у них ценностное отношение к книге, осознание пользы чтения и выработать навыки быстрой переработки информации оказалось труднореализуемой задачей. На самом базовом уровне заданий: понять и пересказать своими словами главную мысль абзаца — подрост-



ки делали массу смысловых ошибок. И даже более того, когда их попросили назвать основную мысль сказки «Репка», ответить на вопрос «Про что эта сказка, чему она учит?», подростки растерялись. Они отвечали одинаково: «Про репку». Дело даже не в том, что навыки чтения современных подростков часто остаются на уровне младших школьников. В случае с «Репкой» им и вовсе не нужно было читать. Современные дети мыслят конкретно и не готовы к абстрагированию. Отсюда и сложности в обучении, построенном на логических принципах подачи информации.

◆ **Снизился общий уровень энергичности детей, изменились их нравственные и ценностные нормы.** Во многих исследованиях отмечается недостаточность внутреннего плана действий, воображения, любознательности детей. Дети часто вялые, утомленные, реже отвечают готовностью проявить активность, чаще выступают в роли потребителей готовых доступных развлечений. Разве еще 10–15 лет назад мы могли себе представить, что вокруг будет столько анимационных агентств по проведению детских праздников? Количество игровых комнат в торговых центрах тоже поражает. Современные дети не способны сами себя развлечь. А родители продолжают «одаривать» их игрушками, записывать в разные секции и удивляться, почему ребенку ничего не интересно.

## **СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ**

Мы с коллегами, работая на летних каникулярных программах, осуществляемых в детско-подростковых группах, неоднократно наблюдали, что около трети участников предпочитали игру в PSP или на планшете «трудоемкому» километровому «походу» за пределы территории санатория (лагеря). Этим детям даже неинтересно было узнать, что там, за границами дозволенного! Но как же бывают впечатлены те из них, кто, сделав над собой усилие, все же «открылся» происходящему вокруг и смог увидеть много удивительного в самом обычном лесу.

Интересное наблюдение по поводу компьютеризации сделано М.В. Тендряковой [38]. Компьютерные игры — это наиболее простой способ занять свое время и получить

удовольствие. Но помимо того, что это путь к формированию зависимостей, который не дает настоящего ощущения удовлетворенности достигнутым результатом, есть еще одна проблема. Меняется отношение детей к неудаче, которая в компьютерной игре предстает перед нами как *game over*. В результате у детей не формируется ответственность за свои действия, а для взрослого человека это превращается в установку, что жизнь есть «черновик». Вспомните героя Юрия Васильева в фильме «Москва слезам не верит». Кинооператор Родион Рачков ярко описал эту установку, осознав ее только в зрелом возрасте: «Как-то по-дурацки жизнь прошла. Все пыжился чего-то. Все казалось — не живу, а так... черновик пишу. Еще успею набело. Два раза женат был... А сейчас оглянулся — ни жены, ни детей. Да чего там, друзей настоящих, и то не нажил». У него ассоциация жизни с черновиком, скорее всего, сформировалась в рамках профессиональной деятельности. Она провоцировала возможность «останавливать» время, «переписывать» сцены, монтировать идеальный вариант, «вырезая» неудачные кадры. В компьютерных играх возможность «переделывать, переживать, переигрывать» стала доступной всем.

◆ **Страдает развитие мелкой моторики детей**, что отражается на их графических и бытовых навыках, а также в целом на зрелости мозгового субстрата, отвечающего за произвольную регуляцию деятельности. Казалось бы, о важности развития мелкой моторики трубят не только специалисты, но и всё Интернет-сообщество, созданное для родителей. На любом уважающем себя форуме для мамочек или в интернет-магазине игрушек можно найти соответствующие статьи. Но такая пропаганда не решает проблемы.

## СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ

Когда я проводила творческий мастер-класс для младших школьников элитной гимназии, приуроченный к 8 Марта, то была поражена этой особенностью современных детей. Ученикам было предложено нанизать на воще-ный шнур 3–5 крупных бусин, фиксируя расстояние между

# Приложение 1



## Приложение 2





Учебное издание

ЗЕЛЕНЦОВА-ПЕШКОВА Наталья Владимировна

## **ИГРОТЕРАПИЯ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ**

Ответственный редактор  
Технический редактор  
Компьютерная верстка:

*Ю. Бахметова  
Г. Логвинова  
А. Патулова*

Сдано в набор 06.02.2014.  
Подписано в печать 19.03.2014.  
Формат 84x108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>. Бумага офсетная.  
Тираж 2500 экз. Заказ №

ООО «Феникс»

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80.

Тел. (863) 261-89-59, тел./факс 261-89-50

Сайт издательства: [www.phoenixrostov.ru](http://www.phoenixrostov.ru)

Интернет-магазин: [www.phoenixbooks.ru](http://www.phoenixbooks.ru)