

Применение авторской модификации игры «Лепёшка»

М. Ковель,
педагог-психолог

Для улучшения работы с детско-родительскими проблемами мы используем психологические игры, в которые играют родитель, ребёнок и психолог. Использование игр позволяет психологу увидеть специфику проблем данной семьи воочию и простроить коррекционную работу с данной семьёй, родителю и ребёнку — дет шанс на формирование новых взаимоотношений, тренировку определённых навыков. Важным, с нашей точки зрения, кажется то, что данный вид работы с семьёй естественно вписывается в детскую жизнь, не оставляя следа от специальной работы психолога с ребёнком.

Проблема диагностики детско-родительских отношений в рамках психологического консультирования для родителей, не нова. Работая психологом в общеобразовательной школе, мы сталкиваемся с различными типами детско-родительских отношений и различным отношением со стороны родителей к этим проблемам.

Известно, что работа с детьми в рамках психологического консультирования качественно улучшается, если в ней активно участвует родитель, присутствие родителя и его включённость в совместную деятельность с ребёнком, приносит хорошие результаты. Работая, в основном, с детьми младшего школьного и дошкольного возраста, мы используем модификацию игры, автором которых является немецкий детский психоаналитик Гюнтер Хорн. Это авторская модификация игры «Лепёшка».

Огромную роль при игровой деятельности родителя и ребёнка имеют разговоры, которые актуализируются игрой. «Дети, несмотря на небольшой возраст, приводят ве-

сомые аргументы, защищая свою позицию. Для ребёнка очень важной является свободная игровая атмосфера, возникающая во время игры — с юмором, без авторитарного давления, без боязни наказания.» (Я.Л. Обухов) Обстановка, в которой ребёнок не боится рассказать близким свои маленькие секреты, когда он чувствует их заинтересованность и поддержку, сама является благотворным фактором.

Применяя авторскую модификацию игры Гюнтера Хорна «Лепёшка», как одну из форм совместной деятельности родителя и ребёнка, нами были выявлены некоторые особенности игрового взаимодействия ребёнка и родителя.

Обычно на приём к психологу приходит один из родителей, чаще всего мама. Для того, чтобы разнообразить игру родителя и ребёнка мы начинали играть втрём (мама, ребёнок и психолог). Показательным в этой совместной игре является всё — выбор и изготовление героев; взаимодействие между ними; степень соблюдения правил как ребёнком, так и родителем; включённость в игру, желание контактировать между собой; эмоциональный настрой и принятие действий другого.

Первым толчком для использования игры «Лепёшка» в качестве диагностического средства детско-родительских отношений явилась коррекционно-развивающая работа с ребёнком, имеющим проблемы с общением (отказ от взаимодействия со сверстниками, учителями, замкнутость, молчаливость). К нам обратилась мать ребёнка 8 лет с жалобами на нежелание ребёнка контактировать с другими людьми, со слов матери, с нею контакт у ребёнка был, не по возрасту тесный (симбиотическая связь). На первом

РЕАБИЛИТАЦИЯ И КОРРЕКЦИЯ

занятии ребёнком было сказано только одно слово «да».

На втором занятии нами была предложена игра «Лепёшка». Мальчик сказал маме на ухо, что он будет фишкой-«деревом», на наш вопрос о том, как это дерево будет с нами договариваться, он ответил, что будет качать ветками. «Дерево» качало ветками, когда это требовала игра, шелестело «листьями» в ответ на наши с мамой просьбы, но самое главное событие произошло в середине игры.

Мама мальчика слепила для себя фишку-«уточку», немного времени побыв «деревом» и пожив в своём домике, ребёнок вдруг весь эмоционально переменялся, он смял свою фигурку, начал размахивать руками, и только после долгих уговоров мамы, объяснил, что он не хочет быть «деревом» и жить в своём доме, он тоже хочет быть «уточкой», «такой как мама» и жить с мамой в одном домике, так мы и закончили эту игру — две одинаковые «уточки» жили в одном домике. На лицо симбиотическая связь ребёнка и матери, но уже не со слов мамы, а как подтверждённый факт. Важность данного события ещё и в том, что мама зрительно увидела эту позицию.

Здесь мы смеем предположить, что для ребёнка такого возраста, с сохранным интеллектом, и его родителя, зрительно увидеть некоторые ситуации, значит — осознать их. Впоследствии, во время этой игры нами были «увидены» многие другие проблемы этого ребёнка (сильная оральная фиксация, страхи, и т. д.).

Таким образом, игра выявила и подтвердила многие наши предположения. Неоднократно используя эту игру, в качестве диагностического средства в психологическом консультировании и коррекционно-развивающей работе с семьёй, мы пришли к выводу, что она вскрывает не только проблемы детей, но и проблемы родителей.

Приведём ещё один пример. К нам обратилась мама ребёнка с жалобами на гиперактивность ребёнка, неадекватность его поведения, агрессивность, при этом сама мать представляла себя как «идеальную, любящую» своего ребёнка. Во время первого занятия с ребёнком и его мамой мы предложили им поиграть в «лепёшку». На третьем ходу мама делает из фигурки ребёнка лепёшку. На основании этого хода игры можно сделать много выводов о проблемах мамы (о личностной незрелости, агрессии против ребёнка, неумении позитивно контактировать, и т. д.). Впоследствии эта мать перестала посещать совместные занятия с ребёнком, по причине «недостатка времени».

Одним из важных моментов этой игры является изготовление фигурки. Некоторые дети придают этому процессу очень большое значение, один из наших клиентов делал свою фигурку дома, бережно приносил её и хранил до следующей игры, другой ребёнок брал готовые фигурки и прилеплял к ним сделанные из пластилина детали (вымя лошади). То, как ребёнок относиться к своей фигурке тоже очень показательно.

Ещё один фактор, влияющий на психологическое поле игры это кубик сделанный из пластилина, агрессивные дети, дети не умеющие играть в игры по правилам, проявляют свои негативные эмоции и по отношению к кубику, делая и из него «лепёшку». Другие дети украшают кубик, взаимодействуют с ним как с одушевлённым объектом.

В ходе многих занятий игра «Лепёшка» из игры по правилам превращалась в режиссёрскую игру, обрастая множеством деталей (подарками одного героя другому, мебелью и домашней утварью, и т. д.). Один из наших маленьких клиентов перед игрой договаривался с другими игроками «а кто сегодня будет вредный», другой пре-

вращал поле игры в загадочную зону с перемещениями пространства и приносил из дома рисунки для этих перемещений, то есть у некоторых детей игра в «Лепёшку» заменяет игровую терапию.

Проблема детско-родительских отношений, психологической коррекции и психотерапии детей дошкольного и младшего школьного возраста может решаться многими средствами. Одним из этих средств являются детские игры, в которые ребёнок играет вместе с родителями. «Для здоровых, зрелых семей характерны такие качества, как высокая самооценка, подвижные и гуманные правила, ориентированные на принятие другого человека. Члены таких семей способны к гибкому приспособлению к любым возможным изменениям условий жизни». (Г. Хорн)

Отклонение от нормы психологического здоровья в семье характеризуется, как правило, преобладанием удовлетворения каждым членом семьи своих личных потребностей и снижением внимания к потребностям остальных. Но для единства семейных взглядов и ценностей, для принятия норм и правил семьи, чувств и мыслей каждого её члена необходимо, прежде всего, доскональное знание и прочувствование сложившихся норм поведения, то есть развитие социальной и «эмоциональной» компетенции. Особенно важна она для молодых членов семьи. Формирование социальной и «эмоциональной» компетенции помогает детям постепенно отойти от их эгоцентрической позиции и научиться рефлексировать своё поведение, поведение других людей и сравнивать его с нормами поведения.

На существующем рынке детских игр почти не существует игр, имеющих психологическую направленность. Большинство детских игр — это игры с означенными героями, в которых пропадает развивающая часть игры, связанная с развитием воображения, то есть непременно присут-

ствующая в настоящей игре «мнимая ситуация». В игре «Лепёшка» «мнимая ситуация» присутствует, поэтому наряду сработкой социальных навыков общения, эта игра развивает и воображение.

В контексте психоанализа существенным оказывается то, что игра способствует развитию «Сверх-Я» ребёнка. Причём в игре акцент направлен не на эгоцентрическую позицию, а на учёт позиций и мнений других людей. Играя вместе с родителями и психологом, ребёнок, с одной стороны, усваивает родительские нормы, а с другой стороны, в случае отказа взрослыми от общепринятых норм, ребёнок видит относительность этих норм, что важно для разрушения идеализации чрезмерно сильного родительского авторитета и явно завышенных норм. В результате устанавливается «золотая середина» — какие-то нормы ребёнок принимает, а от каких-то отказывается.

Представляя наш опыт по использованию авторской модификации игры Гюнтера Хорна в рамках психологического консультирования и психотерапии детей младшего школьного и дошкольного возраста мы хотели показать большие возможности и многогранность результатов применения этой игры. Думаем, что другие психологи и психотерапевты найдут в этой игре свои грани. Мы же, на основании своего опыта, позволим сделать некоторые выводы:

- 1.** Использование игры позволяет диагностировать и корректировать детско-родительские отношения.
- 2.** Игра обладает выраженным психотерапевтическим эффектом.
- 3.** Игра развивает воображение, коммуникативные навыки, произвольность.
- 4.** Эта игра способствует наработке социальных навыков и становлению личности ребёнка.
- 5.** Для многих семей игра становится семейной традицией, помогающей решению возникающих проблем.

РЕАБИЛИТАЦИЯ И КОРРЕКЦИЯ

В статье использованы материалы семинара проходившего в городе Красноярске в 1999 году с участием Гюнтера Хорна (Германия) и Якова Обухова (Россия).

Правила и описание игры:

Игровое поле для этих игр можно изготовить самому. В зависимости от количества играющих Вам потребуется:

- Одна покрытая пластиковым покрытием игровая доска или белое оргстекло любой толщины, размером 54 на 54 см. (на худой конец лист ватмана)

- Семь или меньше, различных самоклеющихся цветных пленок. Тех цветов, какие Вы выберете для играющих, например для пяти игроков: красного, синего, зелёного, жёлтого, фиолетового цветов. Поле длительного использования.

- Пять кусочков пластилина аналогичных же цветов (красного, синего, зелёного, жёлтого, фиолетового цвета) или просто разных по цвету.

- Один кубик. (можно изготовить кубик из пластилина).

Квадратными и прямоугольными кусочками плёнки указанных цветов наклеивается «дорожка» от «Старта» до «Финиша», по типу игрового поля любой игры с фишками, (зигзагом, змейкой, по кругу).

Лепёшка

В игре «Лепёшка» игроки сами лепят из пластилина свои игровые фишки. В ходе игры между её участниками постоянно возникают самые разные отношения, иногда и такие, когда кого-то превращают в «лепёшку», что по нашим наблюдениям, происходит очень редко. Это не цель игры. В игре отрабатывается опыт взаимных обвинений, вежливых извинений, высказываний благодарности и просьбы о помощи. Игроки учатся справляться с агрессией социально приемлемым образом, а неприемлемое поведение наказывается.

Цель игры — первым придти к конечному пункту — «Финишу» Попаст туда можно только пройдя все клеточки-дома на игровом поле. Сам же процесс игры часто затягивает настолько, что забывается формальная цель, а подлинной целью игры становятся живые отношения участников друг с другом, появляется понятие ценности своего дома.

Игра проводится по следующим правилам:

1. Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина свою фигурку животного, которое служит им потом в качестве фишки. Старт игры начинается на поле «Старт».

2. Каждый игрок является одновременно владельцем всех полей того же цвета, что и его фигурка, это его дома.

3. Игроки по очереди кидают кубик и переставляют свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей-домиков. Начинает игру самый младший из игроков. Он кидает кубик, делает ход и попадает, как правило, на поле-домик другого цвета.

4. Игрок, который по ходу игры попал на поле другого цвета, должен упросить хозяина домика впустить его в свой домик, иногда хозяин домика ставит некоторые условия, например не мусорить, не прыгать на кровати и т.д.

6. Если владелец домика удовлетворён поведением гостя, то гость остаётся в домике хозяина безнаказанно, если же гость нарушил установленные хозяином правила, то хозяин может наказать гостя, он может наказать попавшую к нему фигурку, щёлкнув по ней, смяв её или как угодно изменив её форму. Он может также одним ударом смять её в «лепёшку».

7. В своём доме фигура может залечить раны, изменить себя, отдохнуть.

8. Цель игры — дойти до «Финиша».