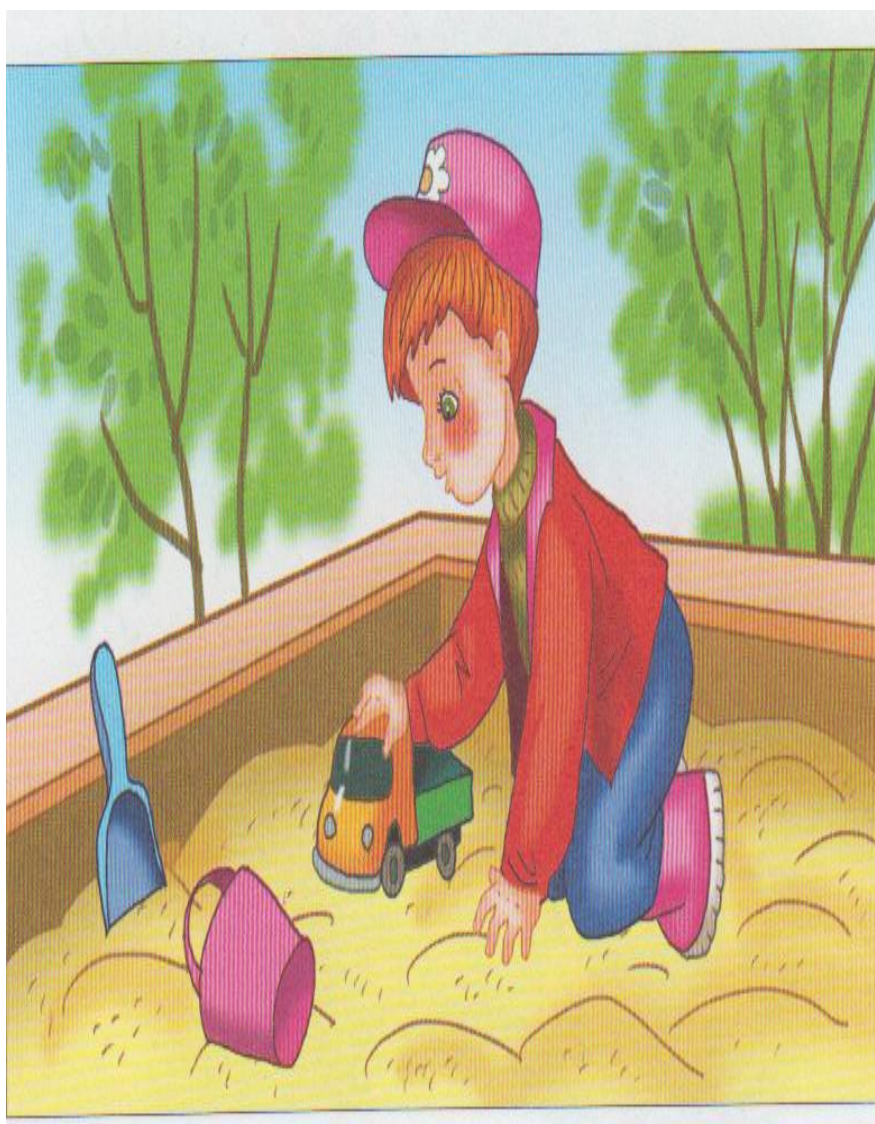


# **Методическая разработка песочная игротерапия**

## **«Игры и упражнения на песке»**



## **Выкладываем и печатаем на песке**

**Создавать изображения, а также украшать свои постройки или «выпечные изделия» из песка ребёнок может с помощью камешков, желудей, семечек, ракушек, шишек или других природных материалов. Покажите ему, как можно выкладывать на песке узор, геометрические фигуры, контуры разных предметов, например, самолёта, солнышка, цветка или целую картину с домиком, дорожками и деревьями. Этим же способом можно изобразить букву или даже короткое слово (например, своё имя). Поначалу взрослый может рисовать на песке**

палочкой контур предмета, а ребёнок будет вы-  
кладывать по нему изображение. Затем малыш  
сам начнёт придумывать сюжеты для своих картин.

На песке можно создавать изображения методом  
печатания. Чтобы выдавливать на песке контур-  
ные или объёмные изображения, нужно сначала  
с помощью лопатки, дощечки или ладоней разров-  
нять влажный песок, подготовив таким образом  
гладкую поверхность. А дальше, слегка вжимая в  
песок формочки, а затем осторожно их снимая,  
отпечатывать на нём разные изображения. Для  
печатания можно использовать формы без дна,  
которые используют кулинары для вырезания

из теста печенья разной конфигурации. Если у вас нет такого набора, то можно использовать и обычные формочки для песка, желательно разного размера и формы: круглые, квадратные, овальные, в виде звёздочек, листочков, других предметов и животных. Комбинируя оттиски разной формы и величины, вы сможете составлять из них узор или даже картину. Формочки, на дне которых есть какое-либо выпуклое изображение, тоже могут быть использованы для игры в печатников.

## **Рисуем на песке**

Подготовьте гладкую поверхность на влажном песке так же, как и для печатания, и приступай-

те к рисованию. Рисовать можно прутиком, тонкой палочкой или просто пальцем.

### **Дорожка**

Для начала предложите малышу самое простое

задание. Проведите прямую линию и попросите

ребёнка нарисовать рядом ещё одну, примерно в

10-15 см от первой. Скажите ему, что это дорож-

ка для машинки или ручеёк для кораблика. Глав-

ное условие для проведения параллельной линии,

чтобы малыш не отрывал руки, а провёл свою

линию одним движением. В

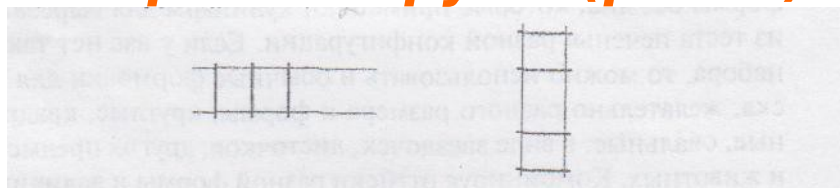
следующий раз нарисуйте для

копирования не прямую, а извилистую или ломаную линию (рис. 1).

**Рис. 1**

**Рельсы, рельсы, шпалы,  
шпалы...**

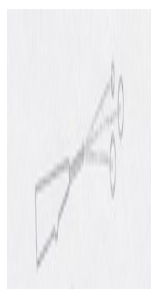
**Нарисуйте на песке две параллельные линии. Скажите ребёнку, что это рельсы, и попросите помочь нарисовать для них шпалы. В другой раз, показав две линии, объясните, что это лесенка, на которой не хватает ступенек, — малыш её отремонтирует (рис. 2).**



**Рис. 2**

### **Тир**

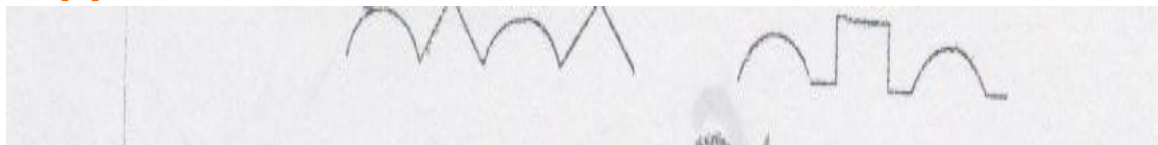
**Схематично нарисуйте ружьё и на расстоянии от него несколько больших и маленьких мишеней (рис. 3). Предложите ребёнку «пострелять» по мишеням и пожелайте ему попасть в «яблочко». Объясните ребёнку, что линия, изображающая полёт пули, обязательно должна быть прямой и что меткий стрелок обязательно должен попасть в цель.**



**Рис. 3**

**Узоры на песке**

**Нарисуйте на песке простой узор (рис. 4) и попросите ребёнка продолжить его.**

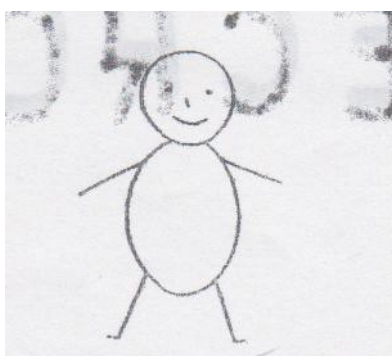


**Рис. 4**

**Точка, точка, запятая**

**Точка, точка, запятая — вышла рожица кривая.**

**Ручки, ножки, огуречик — получился человечек. Прочитайте стишок и нарисуйте на песке смешного человечка (рис. 5). Наверняка ребёнку самому захочется повторить эти строки и изобразить человечка.**



**Рис. 5**

**Кто я?**

**Точками изобразите на песке что-нибудь не очень сложное, например, грибок, листок или рыбку (рис. 6). Скажите ребёнку, что в этих точках кто-то прячется и для того чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией.**



**Рис. 6**

### **Волшебное превращение**

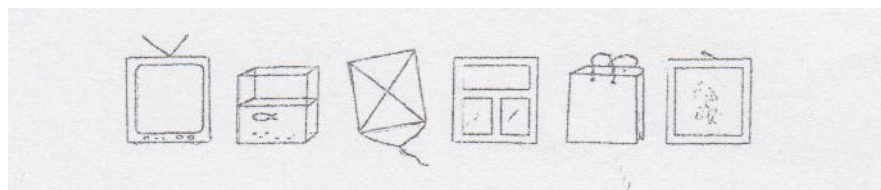
**Нарисуйте на песке круг и спросите ребёнка, на что он похож, а затем попросите малыша дорисовать картинку так, чтобы стало сразу понятно, что это такое. Круг может превратиться в солнышко, часы, мяч, яблоко, колесо, шарик, бублик, лицо и многое другое (рис. 7)**





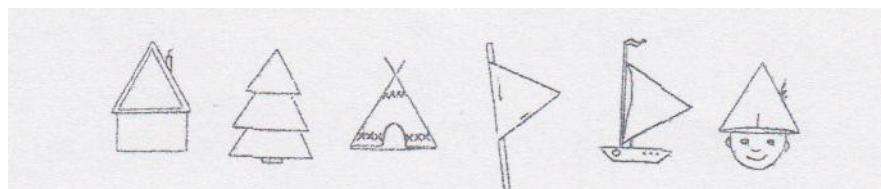
**Рис. 7**

**Аналогичное задание выполните с квадратом. Из него могут получиться дом, часы, кубик, воздушный змей, рама, телевизор, сумка и ещё много других предметов (рис. 8).**



**Рис. 8**

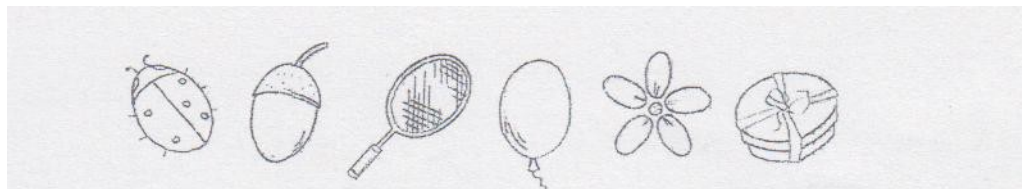
**Подобное задание предложите ребёнку и с треугольником. Взяв его за основу, можно нарисовать дом, ёлку, цветок, девочку, палатку, сачок, бабочку, колпачок и другие предметы (рис.9).**



**Рис. 9**

**Это же задание можно выполнить с овалом. Из него получатся: жук, булка,**

**цветок, шарик, огурец, человечек,  
бантик и многое другое  
(рис. 10).**

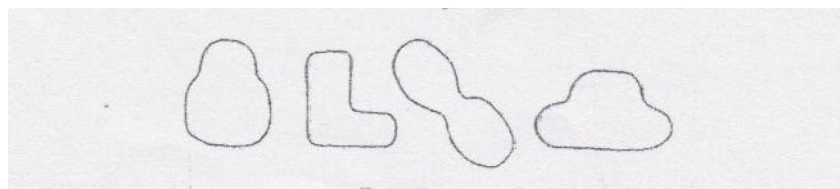


**Рис. 10**

**Посоревнуйтесь с ребёнком: кто из вас  
придумает больше картинок.**

### **Узнавалки**

**В этой игре рисуется какой-либо  
контур. А затем предлагается  
посмотреть на него с разных сторон,  
пытаясь придумать, на что же он  
похож. В качестве примера можно  
предложить  
следующие контуры (рис. 11) и  
варианты ответов к ним.**



**Рис. 11**

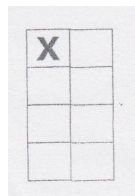
## Художники

Взрослый начинает какой-либо рисунок (провести можно только одну линию). Ребёнок говорит, что это может быть, и дорисовывает ещё одну линию. Взрослый должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать следующую линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выиграл тот, кто внёс последнее изменение.

## Госпожа Удача

Начертите на песке прямоугольник, разлинуйте его на 2 колонки клеточек, не менее чем по 3 в колонке (рис.12). Договоритесь с ребёнком, кто на какой половине будет играть. Затем зажмите в руке камешек или любой мелкий предмет и предложите ребёнку отгадать, в какой руке он спрятан: левой или в правой. Если ребёнок отгадал, то он ставит на сво

**стороне в верхней клетке крестик. Если отгадал, то крестик на своей половине ставит взрослый. Выигрывает тот, кто раньше заполнит свою колонку крестиками.**



**Рис. 12**

