**Волшебная сила сказки. Использование игры «Дворец Мечты»**

Н.М.Огненко на развивающих занятиях и в психологическом консультировании.

«Фантастический сказочный мир, наполненный чудесами, тайнами и волшебством, всегда привлекает детей». (Н. Огненко)

 «Дети очень любят сказки, потому что в них – «естественное пространство их безграничного потенциала, потому что в них компенсируется недостаток действия в реальной жизни, потому что в них запрограммирована их взрослая жизнь»

**Вступление. О методе сказкотерапии.**

С давних времен люди использовали сказочные истории, как воспитательное средство, передавая бессознательному человека многовековой жизненный опыт. Ведь в сказках «зашифрованы» всевозможные ситуации, которые могут произойти в реальной жизни. Они воспитывают и закрепляют нравственные ценности, правила поведения, формируя у человека «нравственный иммунитет».

Известно, что примерно до 10-12 лет у детей преобладает «правополушарный» тип мышления. Следовательно, наиболее важная для их развития и обучения информация должна быть передана через яркие образы. Именно поэтому сказки и сказочные игры являются лучшим способом передачи ребенку знаний о мире, о взаимоотношениях людей, о проблемах и препятствиях, возникающих у человека в жизни. Через сказки ребенок учится преодолевать барьеры, находить выход из трудных ситуаций, верить в силу добра, любви и справедливости.

 Слушая сказки или взаимодействуя со сказочными образами во время игры, ребенок получает опыт, который затем помогает найти нужное решение...

Сказочная история может дать символическое предупреждение о том, как будет разворачиваться ситуация. Поэтому сказкотерапия для детей, прежде всего, связана с осознанием смысла сказочных событий и их взаимосвязи с ситуациями в реальной жизни. Если ребенок с раннего возраста начнет осознавать «сказочные уроки», отвечать на вопрос: «Чему же нас учит сказка», соотносить ответы со своим поведением, то станет активным пользователем всего «банка жизненных ситуаций» и поэтому будет более мудрым.

Метод сказочной игротерапии выполняет те же задачи, что и сказкотерапия – во время игры передать детям необходимые жизненные знания. В процессе игры формируются и развиваются навыки общения, нравственные ориентиры, созидательная система ценностей, развиваются творческие возможности и способности. Психологи и педагоги используют игру для коррекции эмоционального состояния детей и гармонизации их психики.

**Цели и задачи:**

 − создать условия для осознания личных трудностей и проблем и их преодоления;

− через сказочные ситуации дать детям необходимые психологические и жизненные знания о себе, о мире, о взаимоотношениях людей;

− способствовать раскрытию личностного потенциала и развитию творческих способностей ребенка;

− способствовать формированию многообразного, полноценного и успешного социального опыта;

**Игра «Дворец Мечты»** носит развивающий характер.

Ее психологическая направленность в равной степени интересна и детям, и взрослым. А функции коррекции и терапии осуществляются естественным путем. Игру можно использовать как во время развивающих занятий, так и в процессе психологического консультирования с детьми и родителями. Особенно эффективно применять игру на заключительном этапе семейного консультирования.

Количество участников: от 2 до 6 человек. Психолог может быть игроком и ведущим одновременно. Возраст участников: от 4 лет и старше.

Оборудование: стол для игры, игровое поле, фишки, кубик, карточки. Спокойная музыка.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**1.Этап. Ритуал входа в сказочный мир.**

Можно включить негромкую спокойную музыку.

Слова ведущего: - У каждого из нас есть сокровенные мечты и заветные желания… Хотите узнать, как осуществить свою мечту? Предлагаю вам отправиться в сказочное путешествие по игровому полю к «Дворцу Мечты», где сбываются все желания. Чтобы попасть в сказку, необходимо совершить ритуал входа в сказочное пространство.

Закройте глаза, сделайте глубокий-глубокий вдох и загадайте свое самое сокровенное желание... Мысленно (или шепотом) произнесите, заклинание или пароль, как это бывает в сказке. Например, «Сим-сим, откройся».

**2. Этап. Знакомство с картой и правилами игры.**

Ведущий демонстрирует участникам игровое поле и объясняет правила игры

**ИНСТРУКЦИЯ К ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ:**

 В основу игры положена идея путешествия по сказочной стране

от Камня Распутья к Дворцу Мечты.

**Начало игры — Камень на Распутье.** В этом месте участники устанавливают свои фишки. Затем игроки по очереди бросают кубик и продвигаются на соответствующее число ходов вперед по сказочной дороге.

**− Зеленые кружки** на игровом поле — продвижение вперед на число ходов, указанное зеленой стрелкой.

**− Желтые кружки** — остановка и пропуск хода.

**− Красные кружки** — возвращение назад на указанное число ходов или обходная дорога.

 **− Фиолетовый кружок** — подарок. Он встречается лишь однажды и означает, что игрок, получивший в подарок меч, сумеет беспрепятственно пройти мимо дракона.

 **− Чтобы закончить игру,** необходимо попасть точно в кружок с номером 100...

**− Перед началом игры** участники загадывают желание.

**− В игре нет проигравших**: все рано или поздно дойдут до цели, то есть до дворца, в котором осуществляется задуманное. Игрокам следует обращать внимание на то, с каким успехом преодолеваются трудности, как часто приходят на помощь героям-фишкам волшебные силы

**− После окончания игры** предлагается выполнить упражнения и поэкспериментировать со сказочными образами, встречающимися на игровом поле. (Подробнее об этом написано в книге-сопровождении к игре

 Н.Огненко «Волшебная сила сказки»).

**3.Этап. Проведение игры согласно вышеописанным правилам.**

Психолог выступает своего рода проводником в сказочном мире и строит обсуждение игровых ситуаций и заданий. Участники бросают кубик и передвигаются по игровому полю на указанное число ходов.

Во время путешествия к Волшебному Дворцу игроки встречаются со сказочными образами и персонажами: Грибом-боровиком, Яблоней, Ветром, Снежной Королевой, Бабой-Ягой, Драконом, Феей, Пауком, Золотой Рыбкой и другими.

Каждый из них дает герою совет и показывает в каком направлении надо двигаться, чтобы достичь цели.

Игра заканчивается, когда все участники ТОЧНО попадают на кружок с цифрой 100 и оказываются во дворце

**4. Этап. Обсуждение** (интеграция сказочного опыта с жизнью).

Ведущий просит игроков проанализировать свой путь и сделать для себя выводы.

**Вопросы для обсуждения:**

 -Какие сказочные персонажи встретились во время пути?

 - Каких персонажей было больше: добрых или злых?

-Кого было больше, тех, кто помогал или тех, кто мешал на сказочной дороге?

-Что посоветовал каждый из сказочных героев путешественнику?

-Как полученный опыт применить в реальной жизни?

-Что необходимо предпринять, чтобы осуществить свою мечту?

**5. Этап. Подведение итогов, обобщение.**

В игре «Дворец Мечты», как и в сказке, путь героя от родного порога или камня распутья следует понимать как символический путь человеческой души. Путь по направлению к красоте, гармонии, богатству, психической целостности и любви. В этом смысле все, что встречается на пути героя, опасное и раздражающее, чарующее или запутывающее, заботливое или дарящее, есть лишь отражение его собственных состояний.

Путь до осуществления мечты – это путь постижения самого себя. Здесь нет проигравших: все рано или поздно дойдут до цели, то есть до дворца, в котором осуществляется задуманное.

Каждый из сказочных персонажей может быть нашим учителем, включая так называемых отрицательных героев. Иван-царевич способен научить нас доверию и смирению. Снежная Королева преподаст урок силы духа, стойкости и решительности. Колдун подарит внутреннюю силу и веру в свои интуитивные способности. Фея и Золотая Рыбка помогут творить чудеса и научат волшебству.

**6. Этап. Ритуал выхода.**

 Ведущий предлагает расслабиться, закрыть глаза и представить того сказочного героя, который запомнился больше всего. Затем он говорит: «Мы берем с собой все важное, что было сегодня с нами, все, чему научились». И в завершение занятия предлагает игрокам достать из мешочка бумажку с предсказаниями. («Предсказания на символах «Волшебный Дворец»).

 **7. Этап. Обмен впечатлениями, мнениями.**

 Ведущий спрашивает, понравилось ли занятие, просит поделиться впечатлениями, пожеланиями участникам и ведущему.