**Рекомендации по преодолению затруднений, возникающих в ходе игр**

**Педагог-психолог**

**Азанова В.С.**

Во время проведения сенсорных игр возможно возникновение различных затруднений. Приведенные ниже рекомендации помогут избежать или сгладить наиболее часто повторяющиеся трудности.

– Если ребенок не включается в игру, не обращает внимания на ваши действия либо выражает протест, не настаивайте. Но обязательно попробуйте в следующий раз. Если же вы видите, что ребенку понравилась игра, но он остается пассивным, не останавливайтесь, продолжайте осуществлять игровые действия, комментируйте их так, словно вы действуете вместе с ребенком, «введите» в игру любимую игрушку. Поначалу не стоит ждать от ребенка активности, радуйтесь любому, даже самому минимальному, участию в игре. Может случиться и так, что ребенок станет воспроизводить игровые действия вне занятия. Или однажды попросит педагога повторить действие. К примеру, ребенок, который вроде бы не обращал внимания на пение педагога, вдруг начинает петь песенки самостоятельно. Такое поведение аутичного ребенка можно объяснить особенностями его психического развития: по внешним проявлениям далеко не всегда удается понять, что он усвоил, а что нет.

– Помните, что ребенка могут испугать те новые яркие впечатления, которые вы ему предлагаете. Поскольку невозможно предположить заранее, какое впечатление произведет на ребенка данный сенсорный эффект, следует соблюдать осторожность – предлагайте новое постепенно и маленькими порциями. Внимательно следите за реакцией ребенка и при первых признаках тревоги или страха немедленно прекратите игру.

– Понравившаяся ребенку игра потребует повторений. Не противьтесь его просьбам повторить игровые действия вновь и вновь – ему необходимо время, чтобы обжить новые ощущения.

– Учитывайте, что произвольное внимание ребенка кратковременно и неустойчиво. Поэтому, если в игре уже появилась сюжетная линия, не осложняйте сюжет. Пусть поначалу игровые действия будут свернуты. Например, на «грядку» «посажены» всего два «помидорчика», а кукольный «обед» длится всего пару минут. Главная задача на данном этапе – с помощью эмоционального комментария сохранить логическую структуру игры, завершить игровое действие и подвести итог.

– Во время игры ребенок может начать говорить, заглядывая при этом вам в лицо в ожидании реакции. Это могут быть фразы-штампы из рекламных роликов или придуманные им самим слова. Улыбнитесь в ответ и повторите то, что сказал ребенок (с соблюдением интонации). Такая форма общения – своеобразная «перекличка» – даст ребенку подтверждение того, что вы его понимаете, вызовет большее доверие к вам.

– Если ребенок чего-то очень захотел и старается выразить свое желание, постарайтесь найти возможность это желание удовлетворить (конечно, учитывая нюансы конкретной ситуации), либо предложите заменитель желаемого. Например, вместо таблеток для кукольной аптечки подойдут безвредные конфетки-горошки. Однако часто это бывает непросто, т. к. желание оказывается необычным или опасным для ребенка. К тому же можно встретить возражения родителей: «Нельзя потакать ребенку во всем». Но не следует забывать, что в этот момент ребенок по-настоящему страдает от неудовлетворенности своего желания. К тому же особенности его психики не позволяют быстро переключиться, забыть о своем желании, а объяснения и порицания не достигают своей цели.

В этом случае перед взрослыми стоит трудная и серьезная задача – найти социально адекватный способ разрешения ситуации. В любом случае, недопустимо просто отмахнуться от настойчивых просьб ребенка, ведь желание захватывает его целиком, и он не успокоится, пока не получит желаемое.

При этом ребенок не понимает, «почему нельзя». Может, к примеру, захотеть в магазине какую-нибудь очень дорогую вещь – а как объяснить, почему невозможно ее купить: аутичный ребенок не видит разницы между покупкой конфетки (которую «можно») и флакона французских духов? Понимая особенности психики аутичного ребенка, следует искать заменитель желаемого, но далеко не всегда ребенок примет такой заменитель. При этом его желание не исчезает, его сила не ослабевает. Тогда постарайтесь организовать исполнение желания, но под вашим контролем и страховкой.

Приведем пример. Аутичный мальчик пяти лет, увидев дома бутылку с коньяком, стал проявлять к ее содержимому большой интерес. Ребенок целый год подходил к шкафу, в котором стояла бутылка, и, заглядывая в глаза взрослым, просительно повторял: «Коньяк! Коньяк!» Наконец, на одном из занятий была организована игра в «Бар» – торжественно извлечена из шкафа бутылочка, расставлены стаканы. Бармен (ребенок, который по такому поводу по собственной инициативе надел нарядную одежду, а на шею – галстук-бабочку) открыл бутылку и разлил напиток по стаканам. Под наблюдением психолога мальчик даже попробовал капельку напитка, который тут же выплюнул. Затем напиток переливался по разным стаканам и посудинкам. Таким образом, желание ребенка, его любопытство было удовлетворено. Игра была повторена еще два раза (при этом содержимое бутылки было заменено на подкрашенную воду): ребенок разливал «коньяк» по стаканам, носил стаканы на подносе, угощал мишку, переливал содержимое бутылки в разные емкости. Под руководством игра продолжалась, пока мальчик не насытился этим впечатлением. Некоторое время ребенок еще играл с пустой бутылкой, а еще через некоторое время перестал об этом вспоминать.

В другой раз ребенок страстно захотел выбросить за окошко детали конструктора. Поскольку переключить ребенка на другую деятельность никак не удавалось, педагог разрешил и даже принял участие в выбрасывании конструктора (ребенок жил на первом этаже, под окном находился палисадник). Однако после того, как конструктор оказался за окном, ребенку было настойчиво предложено одеться, обуться, взять ведерко и вместе с педагогом отправляться собирать конструктор. Таким образом, ребенок смог достичь желаемого и получил от этого удовлетворение. Но вместе с тем его действия не остались «висеть» в пространстве и времени – ему было предложено самому устранить последствия этих действий, что, безусловно, дало возможность практическим путем осмыслить некоторые простые причинно-следственные связи.

– Развивая сюжет игры, осторожно и ненавязчиво предлагайте различные варианты, которые будут зависеть от желаний ребенка, вашей фантазии и педагогического чутья. Будьте готовы к тому, что какие-то варианты развития событий ребенок примет сразу, а с чем-то не согласится категорически.

– Всегда существует опасность того, что предложенные действия ребенок начнет воспроизводить в многократно усиленной, а порой – неадекватной форме. Так, ребенок стучит по стеклу со всей силой, с помощью огня свечи начинает поджигать палочки и т. п. При этом отвлечь ребенка от подобных экспериментов не получается. Позвольте ребенку получить новое впечатление под вашим контролем и страховкой, а затем постарайтесь переключить на стереотипную игру.

Итак, мы описали возможные варианты игр, дающих ребенку новые сенсорные ощущения и разнообразные положительные эмоциональные впечатления. Во всех вариантах были приведены возможные пути расширения игры в дальнейшем. Такое развитие игры происходит либо посредством разнообразия впечатлений (например, использования различных материалов), либо путем введения сюжетной линии. Первый путь имеет количественный характер, второй вносит качественное новообразование в развитие ребенка – дает возможность развития начатков сюжетно-ролевой игры. Однако описание методики формирования и развития у аутичного ребенка сюжетно-ролевой игры выходит за рамки данной книги и требует отдельного разговора.