

## «ИГРОВАЯ ПЕСОЧНАЯ ТЕРАПИЯ»

### История возникновения метода песочной терапии

Если мы заглянем вглубь истории, то увидим, что манипуляции и игры с песком имеют древнюю историю.

Древние племена чертили защитные круги и создавали различные рисунки на песке. Племя Навахо использовали песочные изображения в церемонии исцеления, для предсказаний, изгнания нечистой силы и других целей. Тибетские монахи издревле и по сей день практикуют создание из разноцветного песка в течении нескольких недель магических кругов – мандал – для достижения совершенства и духовной гармонии. В Китае, Индии и Японии сосуды с песком размещают около входа в дом. Каждый входящий и выходящий опускает руки в песок, чтобы очиститься от дурных мыслей и опасных чувств.

Началом использования подноса с песком в психологической практике принято считать конец 1920-х годов. Игра и творческий потенциал как часть терапевтического процесса уже использовалась, особенно в работе с детьми (Анна Фрейд, Эрик Эриксон, Шарлота Бюллер и др.).

Но сам принцип терапии песком был предложен Карлом Густавом Юнгом, психотерапевтом, основателем аналитической терапии.

Игра с песком как методика консультирования была впервые использована в работе в 1929 году английским педиатром Маргарет Ловенфельд. В игровом помещении своего института она установила два цинковых подноса, один наполовину наполнен песком, а другой – водой. Игрушки для игры с песком и водой помещались в коробке. Дети, приходившие в институт, называли коробку «миром», поэтому свой игровой метод М. Ловенфельд назвала «мировой методикой». Так родилась техника «построения мира», и в 1935 году М. Ловенфельд опубликовала свою книгу «Игра в детство».

Песочная терапия как метод психотерапии была разработана швейцарским детским психотерапевтом. Дорой Калфф. Она училась лично у М. Ловенфельда и дополнила технику юнгианским подходом и глубоким знанием восточной философии. Д. Калфф дала «Технике Мира» юнгиановскую теоретико-методологическую базу и назвала это «Песочной терапией».

Дора Калфф стремилась создать для своих клиентов свободное и защищённое пространство, где те, играя с песочницей, чувствовали себя свободно. Её взгляды базировались на «высказанной Юнгом основополагающей гипотезе о том, что психике человека присуще стремление к целостности и самоисцелению». Основную идею песочной терапии Д. Калфф сформулировала так: «Игра с песком предоставляет возможность ребёнку избавиться от

психологических травм с помощью экстерииоризации фантазий и формирования ощущения связи и контроля над своими внутренними побуждениями. Установление связи с бессознательными побуждениями, особенно с архетипом самости, и их выражение в символической форме в значительной мере облегчают здоровое функционирование психики» (2, стр. 57).

В начале 1980-х годов Жизелла де Доменика провела феноменологическое исследование детей дошкольного возраста (интеллектуальная норма), используя разнообразные формы и размеры подносов с песком. Кроме того, используя песочную терапию, она работала с разными группами клиентов: детьми, подростками, взрослыми, семьями, парами, группами. Ее теория и практика получила название Sandtray-Worldplay.

Де Доменико подходит к пониманию души иначе, чем М Ловенфельд и Д. Калфф. Она видит людей многомерными существами, которые сознают себя в различных измерениях и используют сознание (не бессознательное состояние), чтобы испытать, ответить на вопросы, создать и изменить различные аспекты действительности. По ее мнению, как только картины и формы из песка помещаются в поднос, они становятся реальными (не символическими). В отличие от М. Ловенфельд и Д. Калфф, де Доменико утверждает, что области человеческого сознания функционируют в каждом индивидууме независимо от его диагноза. Она полагает, что, когда психотерапевт прислушивается к «различным чувствам клиентов», он не должен интерпретировать «песочные миры». Таким образом, от роли эксперта психотерапевт переходит к роли соисследователя мира клиента.

От М. Ловенфельд Ж. де Доменико взяла стратегию актуализации личного опыта клиента, а от Д. Калфф – выделение архитектурных линий в этом опыте без использования интерпретаций.

Песочная терапия продолжает становиться популярной не только среди психологов, но и среди педагогов и социальных работников. Sandplay включает много различных способов игры в песке. Это не только модификации упомянутых выше подходов, но и множество возможностей, которые развиваются из творческого потенциала психологов.

На сегодняшний день существует несколько направлений Sandplay. Так как возможности метода расширяются, - появляются многочисленные модификации и формы. В научном мире, в частности, на международной конференции в Сан-Франциско (1995 год), принята следующая классификация: Sandplay с большой буквы «S» - это классическая форма юнгианской песочной терапии со свойственной ей теоретической базой и методологией; sandplay с маленькой «s» - это различные модификации метода (песочная те-

рапия в контексте арт-терапии; сказки на песке; дидактические, развивающие и коррекционные игры на песке и др.).

В нашей стране sandplay с маленькой буквы «s» представляет собой одно из направлений сказкотерапии имеет как индивидуальную, так и групповую формы. В рамках игровой песочной терапии Т.Д. Зинкевич-Евстигнеева и Т.М. Грабенко разработаны сказки на песке, с помощью которых развивают и обучают детей, проводят коррекцию поведения (тревожность, агрессивность) и страхов.

### **Игры с песком для детей дошкольного возраста**

Игра с песком – это естественная и доступная для каждого ребенка форма деятельности. Ребенок часто словами не может выразить свои переживания, и тут ему на помощь приходят игры с песком. Проигрывая взволновавшие его ситуации с помощью фигурок, создавая картину собственного мира из песка, ребенок освобождается от напряжения. А самое главное – он приобретает бесценный опыт символического решения множества жизненных ситуаций, ведь в настоящей сказке все заканчивается хорошо.

Игры с песком способствуют:

Во-первых, развитию тактильной чувствительности и мелкой моторики рук.

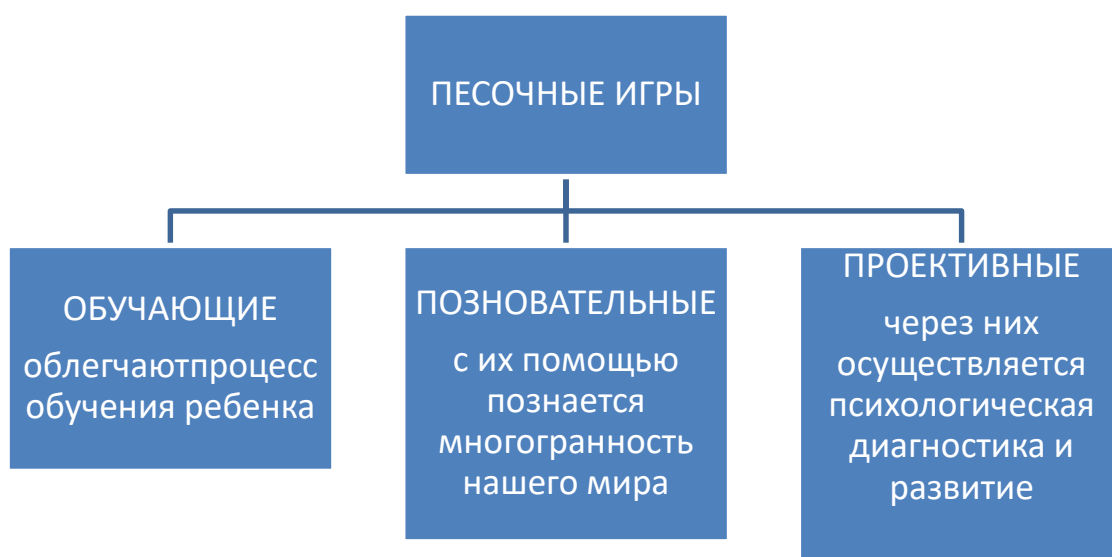
Во-вторых, развитию всех познавательных функций (восприятие, внимание, мышление, память, воображение), а также речь.

В-третьих, совершенствуется предметно игровая деятельность, что способствует развитию сюжетно-ролевой игры и коммуникативных навыков.

В-четвертых, усиливает желание ребенка экспериментировать и работать самостоятельно.

В-пятых, песок, как и вода, способен «заземлять» отрицательную энергию, что особенно актуально в работе с «особыми» детьми: тревожными, агрессивными, гиперактивными.

Все игры с песком, условно можно разделить по трем направлениям:



### Организация игр с песком

Для игр с песком используют водонепроницаемый деревянный ящик или иначе его называют поднос, размером 50\*70\*8. Такой размер соответствует оптимальному зрительному полю восприятия, что позволяет охватывать его взглядом целиком. Внутренняя поверхность подноса (дно и борта) окрашивается в синий цвет. Поднос наполовину или чуть меньше засыпают просеянным, промытым песком. Уровень песка задаёт «линию горизонта». Синие борта это небо, дно – моря реки, озера...

Песок должен быть не слишком крупным или слишком мелким. Техника безопасности требует «чистить» песок минимум один раз в месяц – прокаливая его в духовом шкафу. А также раз в неделю проводить дезинфекцию песка – кварцевой лампой.

Рядом с песочницей должна стоять лейка с водой, так как многие дети предпочитают играть с влажным песком. Дети (подростки, взрослые) с высоким уровнем тревожности предпочитают играть с мокрым песком.

Для организации игр с песком необходим большой набор миниатюрных предметов и игрушек:

1. Людей, разнообразных по: полу, возрасту, профессии, времени жизни (от первобытных до современных) и т.д. Фигурки должны быть как динамические так и статические.
2. Здания: дома, школы, церкви, замки.
3. Мебель, домашняя утварь

4. Животные: домашние, дикие, доисторические, морские (и насекомые).
5. Транспорт: сухопутный, водный, воздушный, военный, и т.д.
6. Растительность: деревья, кусты, цветы, овощные культуры.
7. Сооружения: мосты, ограды, ворота...
8. Естественные предметы: ракушки, камни, шишки, перья, куски дерева, веточки и т.д.
9. Аксессуары: бусы, пуговицы, пряжки и т.д.
10. Символические предметы: источники для загадывания желаний, ящички с сокровищам, свечи и т.д.
11. Персонажи мультфильмов, мифические существа и т.д.

Итак, все, что встречается в окружающем мире, может занять достойное место в коллекции. Коллекция игрушек располагается на полках. Если места на полках недостаточно для размещения всей коллекции, то могут использоваться и прозрачные коробки.

## **Организация игрового процесса.**

### **Проективные игры.**

Первый шаг – демонстрация песочницы.

Обычно мы говорим детям следующее: «Посмотри, наша песочница заполнена песком наполовину, поэтому видны голубые борта. Как ты думаешь, зачем это нужно? (ответ ребенка) Действительно! Они похожи на небо. У нашей песочницы есть еще один секрет. Если мы с тобой «раздвинем песок», то увидим голубое дно. Как ты думаешь, зачем это нужно? (ответ ребенка) Действительно, это похоже на воду. И ты можешь создать море, реку, озеро и даже океан. А с помощью этой лейки сухой песок может превратиться во влажный. Ты можешь здесь создать, любой ландшафт: и горный, и холмистый, и равнинный. Здесь все подвластно твоей фантазии» (слова сопровождаются показом).

Второй шаг – демонстрация коллекции фигурок.

Мы говорим детям следующее: «Посмотри – здесь много самых разнообразных фигурок. Ты можешь их рассмотреть, подержать в руках. Здесь есть и деревья, и дома, и люди, и животные и многое другое. Создавая свой сказочный мир в песочнице, ты можешь использовать разные фигурки».

Третий шаг – знакомство с правилами игр на песке (и ритуал входа).

- 1) Не выбрасывать песок из песочницы.
- 2) По завершению игры убрать все игрушки на свои места.
- 3) После игры в песок надо вымыть руки.

Правила даются в игровой форме по ходу проведения игрового процесса.

Четвертый шаг – формулирование темы игры (инструкций к играм). Этот шаг осуществляет сказочный герой – Песочная Фея, задает тему игры, от ее лица ведется увлекательный рассказ, о каком либо событии, она формулирует задание, загадывает загадки.

Пятый шаг – завершение игры (ритуал выхода). Завершая игру в песочнице, ребенок разбирает свои постройки, расставляет игрушки по полкам (в коробки) на свои места, разравнивает песок. Прощание.

Организации первого и второго шага проводятся до проведения игрового процесса. В самом игровом процессе используется только третий, четвертый и пятый шаги.

Начиная со второй игры, по окончании игр ребенку задаются следующие вопросы:

- 1) Кто главный герой, его качества.
- 2) Какие события происходят в песочнице.
- 3) Каковы взаимоотношения между персонажами.
- 4) Все ли хорошо в этом мире, что можно сделать.
- 5) Что хочется изменить.
- 6) Что может случиться, если вдруг.... (формулировка вопроса ставится в зависимости от действий, происходящих в песочнице).

### **Первая игра.**

#### **«Знакомство»**

«Здравствуй,....! Сегодня мы с тобой отправимся в удивительное путешествие в Песочную страну. А чтобы туда попасть, надо открыть волшебную дверь. Я покажу тебе, что надо сделать (ритуал входа – показываю: стучу по одному разу по бортам песочницы; ребенок повторяет). Дверь открылась и вот мы с тобой в песочной стране. Посмотри, кто нас встречает (кукла Песочной Феи)».

«Здравствуй,....! Я очень рада видеть тебя в моей стране. Я Песочная Фея. Я приглашаю вас (тебя) поиграть со мной. Хотите со мной поиграть? Только в моей стране есть правило, как надо играть с песком. Песочек может жить только здесь. И если вы его разбросаете, раскидаете, то сказочная Песочная страна исчезнет».

«(Имя ребенка), положи руку на песок. Что ты чувствуешь, какой песок на ощупь? (ответы ребенка). А сейчас давай погреем песок своими руками (перемешиваем песок, перетираем между ладошками). У меня уже песок стал теплым. А у тебя?»

«Песочная Фея хочет, чтобы мы закопали с тобой свои ладошки в песке (закапываем ладошки напротив друг друга, так чтобы пальцы соприкасались). Сейчас мы с тобой будем, знакомит пальчики друг с другом. Подними указательный пальчик и пошевели им, давай поздороваемся пальчиками».

Эта игра продлевается с каждым пальчиком по отдельности. Во время этой игры обращаем внимание на то, чтобы на поверхности песка работали только те пальчики, имена которых называются, а остальная часть руки была полностью закопана.

«А сейчас положи свои ладошки на песок. Разровняй песок, сделай его гладким, чтобы удобно было рисовать. Возьми эту волшебную палочку (даю ребенку цветную палочку) и обведи свою правую ладошку на песке. Посмотри, какая у тебя получилась ладошка. А теперь, чтобы никакая песочная буря не разрушила рисунок, давай выложим его этими предметами (камушки, ракушки, пуговицы, разноцветные шарики и др.) Посмотри внимательно на свою ладошку. Чем она отличается от ладошки на песке (ответ ребенка). Правильно, у нас на ладошке есть много разных линий. У меня на ладошке линии нарисованы так, что похожи на букву «М». Вот посмотри. А у тебя на какую букву похожи линии? (ответ ребенка). А теперь обведи волшебной палочкой линии на руке, как они проходят. А теперь давай перенесем рисунок с твоей ладошки на песочную (ребенок рисует линии на песочной ладошке)».

Беру у ребенка волшебную палочку, рисую силуэт вазы у основания ладошки.

«А вот и песочная загадка для тебя загадала Песочная Фея. Что я нарисовала, как ты думаешь? (ответ ребенка). Что же у нас может получиться. Правильно, ваза с цветам и. А теперь давай украсим вазу и превратим пальчики в цветы (ребенок выполняет задание). Какая у тебя получилась чудесная ваза с цветами. Давай подарим этот красивый букет цветов Песочной Фее и пожелаем ей .... (пожелания ребенка). Нам пора прощаться. Но сначала надо помочь Фее навести порядок в Песочной стране, всех ее жителей обратно разложить по полочкам/коробкам (ребенок раскладывает все по своим местам, разравнивает песок)». Прощаемся с Песочной Феей. Ритуал выхода (точно такой же, как и вход – открываем волшебную дверь.

## **Вторая игра**

1. Ритуал входа.
2. Формулирование темы игры: «Посмотри кругом пустыня. Здесь ничего не растет и никто не живет Песочная Фея предлагает тебе превратиться в Волшебник/Волшебницу, и построить свою сказочную страну. В твоей стране

могут быть горы, моря, леса и т.д. Могут жить любые жители, которых ты выберешь» (игра).

3. Завершение игры, ритуал выхода.

### **Третья игра**

1. Ритуал входа.

2. Формулирование темы игры: «Сегодня, мы с тобой отправимся в путешествие по песочной стране. Фее очень хочется узнать, что же там за высокими горами».

Совместно с ребенком создаем горный ландшафт, затем преодолеваем его. «Ну, вот горы остались позади (ребенок разбирает ландшафт). Перед нами открытое свободное пространство. Посмотри сколько свободного места. Представь себе, что ты строитель, что бы ты здесь хотел построить. Построй, пожалуйста» (игра).

3. Завершение игры, ритуал выхода.

### **Четвертая игра**

1. Ритуал входа.

2. Формулирование темы игры: «Помнишь в прошлый раз мы с тобой путешествовали по Песочной стране (ответ ребенка). Сегодня мы продолжим свое путешествие. А путешествовать будем по морям и рекам».

Совместно с ребенком создаем море, реки, ставим лодку, лодка движется по морю и рекам, в зависимости от игровой ситуации ребенок может добавлять предметы.

«Долго мы с тобой путешествовали. Но вот наша лодка пристала к острову».

Ландшафт разбирается и разравнивается.

«Но только этот остров, какой-то пустынный и скучный. Что же делать? Как же сделать так чтобы остров не был пустынным».

Выслушиваем предложения ребенка, соглашаемся с ними. Ребенок приступает к игре.

3. Завершение игры, ритуал выхода.

### **Пятая игра**

1. Ритуал входа.

2. Формулирование темы игры: «В Песочной стране случилась беда, налетел ураган и все разрушил. Песочная Фея просит тебя о помощи. Помоги Фее построить сказочный мир» (игра)

3. Завершение игры, ритуал выхода.



## Шестая игра

1. Ритуал входа.
2. Формулирование темы игры: «Сегодня у нас с тобой необыкновенное путешествие. Мы будем путешествовать под землей».  
Погружаем руки в песок, двигаем в разных направлениях.  
«Долго мы с тобой путешествовали, пора нам подняться на поверхность и посмотреть, куда мы попали» (вытаскиваем руки из песка).  
«Посмотри кругом пустыня и нет ничего. Но наши пальчики волшебные, они могут построить все, сто захотят. Что же хотят построить твои пальчики».  
Ребенок приступает к игре.
3. Завершение игры, ритуал выхода.

## Седьмая игра

1. Ритуал входа.
2. Формулирование темы игры: «Посмотри (имя ребенка) вокруг никого нет, и Песочная Фея исчезла. Во всем виноват злой Волшебник. Он недавно здесь был и заколдовал так, чтобы все исчезло. Но ты можешь помочь Фее, расколдовать всех, создав новую волшебную страну» (игра).
3. Завершение игры, ритуал выхода.

## Восьмая, девятая и десятая игры

1. Ритуал входа.
2. Формулирование темы игры: «Сегодня (имя ребенка), ты сам(а) будешь Волшебником/Волшебницей и можешь создать любую сказочную страну, какую ты сам(а) пожелаешь».
3. Завершение игры, ритуал выхода.

**Игры: обучающие и познавательные (для родителей и педагогов).**

## Игры с сухим песком.

### **1. Игра «Здравствуй, песок»**

Цель: снижение психофизического напряжения, развитие тактильного восприятия.

Ведущий (родитель, педагог) от имени сказочного героя (Феи, Волшебника и т.п.) просит по-разному «поздороваться с песком», то есть различными способами дотронуться до песка. Ребенок:

- дотрагивается до песка поочередно пальцами одной, потом второй рукой, затем всеми пальцами одновременно;
  - легко/с напряжением сжимает кулачки с песком, затем медленно высыпает его в песочницу;
  - дотрагивается песка всей ладонью – внутренней, затем тыльной стороной;
  - положить пальцы на песок, медленно зигзагообразно двигать их по песочнице;
- Перетирает песок между ладонями, пальцами (можно спрятать в песке маленькую плоскую игрушку: «С тобой захотел поздороваться один из обитателей песка - ....»).

## **2. «Песочный дождик»**

Цель: регуляция мышечного напряжения, расслабление, снижение тревожного состояния, развитие тактильного восприятия.

От имени сказочного героя: «В моей стране может идти необычный песочный дождик и дуть песочный ветер. Это очень приятно. Ты сам можешь устроить такой дождик и ветер. Смотри, как это происходит».

Ребенок медленно, а затем быстро сыплет песок из своего кулачка в песочницу (прямо, с движениями), на ладонь, на свою ладонь.

Ребенок закрывает глаза и кладет на песок ладонь с расставленными пальчиками, взрослый сыплет песок на какой-либо палец, а ребенок называет этот палец. Затем они меняются ролями.

## **3. «Необычные следы»**

Цель: развитие тактильной чувствительности, воображения, снятие напряжения.

«Идут медвежата» - ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок.

«Прыгают зайцы» - кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях.

«Ползут змейки» - ребенок расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях).

«Бегут жучки-паучки» - ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движения насекомых (можно полностью руку погрузить в песок, встречаясь под песком руками – «жучки здороваются»).

«Крокозяблик» (или придумать любое другое смешное и необычное слово) – ребенок оставляет на песке самые разнообразные следы, придумывает название для фантастического животного, которое оставило такие следы.

#### **4. «Узоры на песке»**

Цель: закрепление знаний о сенсорных эталонах, развитие внимательности, памяти, мелкой моторики рук, снижение напряжения.

Необходимый материал: любой природный материал, фасоль, пуговицы и т.п.

1. Вариант игры: взрослый в верхней части песочницы рисует (пальцем, палочкой) или выкладывает узор. Ребенок должен нарисовать/выложить такой же узор внизу на песке (либо продолжить узор).
2. Вариант игры: взрослый предлагает ребенку карточку, на которой изображен узор. Ребенок должен выложить на песке точно такой же узор, какой изображен на карточке.

Инструкция дается от сказочного героя (Фея, Волшебник и т.п.):

1 вариант – «Сегодня мы с тобой будем украшать наш песочный дом. Посмотри, какие узоры на песке можно нарисовать/выложить. Нарисуй/выложи как я» (ребенок может самостоятельно пофантазировать).

2 вариант – «Сегодня я была в гостях у своей подруги. И она мне подарила красивые картинки с узорами. Один узор мне особенно понравился (показ картинки). Я хочу, чтобы он был в моей Песочной стране. Помоги мне его выложить/нарисовать».

#### **5. Игра «Прятки со сказками»**

Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, образного мышления, произвольности, снятие напряжения.

Необходимые материалы: ламинированные (или обклеенные скотчем) картинки из разных сказок и сказочные персонажи. Для усложнения изображение может быть черно-белым, силуэтным; кисточки: толстая и тонкая.

От имени сказочного героя: «В песке любят прятаться сказки и сказочные герои. Давайте сыграем с ними в песочные прятки. Закрывай глаза и скажи волшебные слова: «Раз, два, три сказка приходи» (взрослый закапывает картинки в песок, из хорошо знакомых сказок). Открывай глазки. Бери кисточку и начинай искать в песке сказки. Чтобы сказку не вспугнуть раскапывай ее медленно, осторожно... Ты очистил от песка часть картинки, как ты думаешь какая это сказка? (или герой)».

#### **6. «Мы создаем мир»**

Цель: развитие и расширение представлений ребенка об окружающем мире, развитие воображения, снятие напряжения.

Необходимый материал: набор фигурок.

Самостоятельная, творческая игра ребенка.

## Игры с влажным песком

### **1. «Дождевые червяки»**

Цель: развитие моторики, снятие напряжения.

Необходимый материал: лейка с водой.

От имени сказочного героя: «В нашей песочной стране иногда идут дожди. Хочешь посмотреть, как это происходит».

Взрослый берет лейку и начинает медленно и тихонько поливать песок, затем предлагает полить песок ребенку самостоятельно. После полива совместно перемешивают песок.

«А теперь наши пальчики превратились в дождевых червяков».

Ребенок каждым пальчиком поочередно, затем вместе сразу делает дырочки в песке – вход для червячков. Рисует пальцами на поверхности узоры, дорожки.

### **2. «Поиски секретов»**

Цель: развитие творческого мышления, воображения, внимания, ориентировки в пространстве, мелкой моторики рук, снятие напряжения.

Необходимый материал: набор фигурок, бумага, фломастер.

Взрослый совместно с ребенком чертит карту-схему с условными изображениями деревьев, реки, гор, леса, домов и т.д. (схема не только чертится, но и словесно обговаривается с ребенком).

Ребенок по данной схеме строит в песочнице картину. Затем ребенка просят отвернуться, а в это время взрослый прячет секретки, на карте-схеме в том месте, где спрятаны секретки, ставится крестик. Ребенок поворачивается и отыскивает секретки, следуя карте-схеме.

Игру можно усложнить. Ребенок прячет секретки сам и отмечает их местонахождение на карте-схеме. Взрослый отыскивает.

### **3. «Сказочный остров»**

Цель: развитие воображения и творческого мышления; развитие и расширение представлений ребенка об окружающем мире, снижение напряжения.

Необходимый материал: набор фигурок, письмо.

Взрослый рассказывает истории о бутылке, выброшенной на берег моря с письмом внутри. И показывает это письмо ребенку. Ребенок его разворачивает, взрослый читает.

В океане остров был чудесный,

Никому доселе неизвестный.

Замки, башни и дворцы

Возвели строители-творцы.  
Но черные тучи вдруг набежали,  
Солнце закрыли, ветер позвали.  
Жители спрятаться только успели,  
Ураган и дождь налетели.  
Разрушено все: только камни одни.  
Вот что осталось от той страны.  
Теперь нет дивной красоты.  
Остались одни лишь мечты.  
Помоги!!!!

«Жители острова просят о помощи, отстроить чудесный остров заново. Согласен им помочь? (ответ ребенка). Мы с тобой сейчас закроем глаза и произнесем волшебные слова «Крибле-крабле-бумс» и переместимся на остров Сказки, где ждут помощи жители».

Закрываем глаза, произносим волшебные слова.

Самостоятельная творческая работа (домой возвращаемся, произнося волшебные слова).

#### **4. «Мы создаем мир»**

Цель: развитие и расширение представлений ребенка об окружающем мире, развитие воображения, снижение напряжения.

Необходимый материал: набор фигурок.

Самостоятельная, творческая игра ребенка.