

«Старая Сказка на Новый Лад»

Ассоциативный набор для сказкотерапии и игротерапии

Что за инструмент?

Набор ассоциативных карт разрабатывался и долгое время использовался как элемент психологической игры «Symbolia», но также рекомендуется к авторским инструментам «3Девятое», «ProSymbolDrama». Колоды можно использовать не только в игре, но и как индивидуальный эффективный рабочий инструмент для различной профессиональной деятельности: сказкотерапевтической и игротерапевтической.

Что в коробке?

Набор ассоциативных карт «Старая Сказка на Новый Лад» состоит из 6 колод по 60 ярких карт размера 48*48 мм, 1 ассоциативного кубика и 1 кубика D6.

Всего в наборе 360 карточек с изображениями для сочинения диагностических, прогностических, развивающих и коррекционных сказок или историй, создания сказочных игр. Может совместно использоваться с методом рисования сказок.

Грани Кубика и колоды карт



- Кто или Персонаж. Значимое Лицо, Животное, Живой объект.



- Что или Предмет. Неодушевленные предметы.



- Настроение или Качество или Погода.



- Знак или Место. Физическое Место, Направление движения, Запреты и Разрешения.



- Действие. Игровое действие, поведение, поступок, желание совершить действие.



- Нереальное или Событие. Сказочные и волшебные предметы или герои, несуществующие существа. Жизненные события или явления.

Что позволяет создать увлекательную сказку-путешествие или незабываемую игру.

Кубик и карточки можно использовать совместно или по отдельности.

Для кого?

Прекрасно работает как с детьми, так и с взрослыми. Подходит как для индивидуальной терапии, так и для групповой.

Станьте настоящим рассказчиком историй, играя с данным набором!

Варианты использования

Коррекционная работа

Для работы в психокоррекционном ключе я рекомендую сначала создать структуру сказки самостоятельно согласно следующему алгоритму:

а) Выбрать героя. Который будет близок к личности ребенка или взрослого, но в то же время существенно отличаться. У героя должны быть схожие черты характера, возраст, пол.

б) Описать жизнь сказочного героя таким образом, чтобы ребенку или взрослому удалось уловить сходства с его собственной жизнью.

в) Создать проблемную ситуацию, в которую попал сказочный герой, при этом она обязательно должна быть

схожей с проблемой ребенка или взрослого, описать чувства и переживания, которые испытывает сам ребенок или взрослый.

д) Описать процесс поиска героем способа решения проблемы. Здесь необходимо усугубить ситуацию, подвести к логическому завершению поиска, что поможет подтолкнуть героя к нахождению правильного решения и к переменам. Сказочному герою могут попадаться второстепенные герои и существа, которые попали в ту же ситуацию. При этом герой со стороны может наблюдать, как существа находят выход из проблем. Здесь может появиться «мудрый наставник», который объяснит герою смысл происходящих событий. Ваша задача – показать ребенку или взрослому ситуацию и ее решение с нескольких сторон, предоставить альтернативу, разные модели поведения, помочь ему отыскать положительные стороны в происходящем.

е) Герой сказки осознает ошибки в своем поведении и становится на правильный путь.

Иными словами, сказка должна быть представлена в строгой определенной последовательности:

Жили-были – символизирует начало сказки, знакомит с действующими героями. Для ребенка 3-4 лет рекомендуется рассказывать сказки про игрушки, маленьких человечков или зверей. С 5 лет можно рассказать сказку про принцев и принцесс, волшебников и фей, солдат и др. Уже с 5-6 лет дети предпочитают волшебные сказки. Для подростков подойдут бытовые сказки и притчи.

И вдруг... Но вот однажды... – происходит столкновение героя с проблемой, которая напоминает проблему ребенка.

Из-за этого... – намекает на то, какого достижения не происходит, чего ребенок мог бы добиться без этой проблемы.

Кульминация – собственно, непосредственная борьба героев с трудностями.

Развязка – обязательно положительная.

Мораль сказки – герой извлекает поучительный урок из своего опыта, его жизнь кардинально меняется.

Как только структура сказки создана, на каждый этап сказки можно использовать карточку из набора и трансформировать вашу сказку на новый лад. Это можно делать интуитивно, по желанию ребенка или клиента. Или использовать ассоциативный кубик для подсказки. В данном варианте работы можно на каждом этапе использовать несколько карт как вариантов альтернатив вашего сюжета, подбирая более ресурсный и менее травматичный.

Игры с набором

Этот способ подходит для сочинения спонтанных авторских сказок, как в индивидуальном формате, так и в группе (детская группа, взрослая и смешанная).

1. Игрок берет все 6 карточек из разных колод и кладет их на стол. Получается 6 разных картинок. Начиная со слов «Вы не поверите...», игрок начинает свой рассказ. Наличие «стандартных» речевых оборотов («Жили-были», «В некотором царстве») позволяет «додумать» содержание истории, наполнить образы новым содержанием.

2. Игрок может вытягивать карточки как из любой колоды, так и соблюдать какую-то оговоренную последовательность. Например: Настроение, Кто, Что, Действие, Нереальное, Знак. Постепенно развивая ход событий.

3. В игре могут присутствовать несколько игроков, которые по очереди вытягивают по одной картинке и дополняют историю предыдущего игрока. Карточки можно вытягивать как из любой колоды, так и соблюдать какую-то оговоренную последовательность. Или использовать ассоциативный кубик для выбора колоды.

4. В начале игры игроки могут взять из колод необходимое количество карт и использовать их уже в процессе сочинения сказок, выбирая на свое усмотрение сюжет и развитие действий. Для определения количества карт, которые можно взять, используйте шестигранный кубик.

5. В игру можно добавить символические ресурсы или голосования за интересные и положительные сочинения сказок.

6. В игре можно задать определенную тему (клиентский запрос) и развивать ее с помощью карточек. Для этого можно использовать следующими элементами сказки, большинство из которых некогда вычленил известный российский ученый Владимир Яковлевич Пропп. Вы можете использовать их все, а можете часть из них опустить. Главное - попасть из точки "жили-были" в точку "счастливый конец".

1. *Жили-были. Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятom царстве»).*

2. *Особое обстоятельство ("умер отец", "солнце исчезло с небосклона", "дожди перестали лить, и наступила засуха").*

3. *Запрет ("не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»).*

4. *Нарушение запрета (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо - антагонист, вредитель).*

5. *Герой покидает дом (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).*

6. *Появление друга-помощника.*

7. *Способ достижения цели.*

8. *Враг начинает действовать.*

9. *Одержание победы (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста).*

10. *Преследование.*

11. *Герой спасается от преследования (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).*

12. *Даритель испытывает героя. И тут появляется новый персонаж - волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий.*

13. *Герой выдерживает испытание дарителя (все очевидно).*

14. *Получение волшебного средства (оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).*

15. *Отлучка дарителя.*

16. *Герой вступает в битву с врагом.*

17. *Враг оказывается поверженным (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).*

18. Героя метят (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).

19. Герою дают сложное задание.

20. Герой исполняет задание (а как же иначе?).

21. Герою дается новый облик.

22. Герой возвращается домой.

23. Героя не узнают дома.

24. Появляется ложный герой.

25. Разоблачение ложного героя (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).

26. Узнавание героя. (И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета)

27. Счастливый конец (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).

28. Мораль (какой вывод можно сделать из случившейся истории).

Все эти функции можно выразить графически и сочинять удивительные истории, вытаскивая новую карту за картой. При этом надо сказать, что основным работающим моментом сказки будет тот яркий образ, который вы создадите.

Проще всего рассказывать такую сказку, если у вас есть благодарный слушатель. Но если вы предпочитаете творить в одиночестве, то оптимальный способ - записать получившуюся историю. После чего, самостоятельно поработать над получившимся произведением. А затем скорректировать повествование так, чтобы в нем присутствовали не имеющиеся элементы реальности с ее

негативным сценариями, паттернами и установками, а те, о которых вы пока только мечтаете.

Правило только одно: здесь нет неправильных ответов!

Игра, развивающая воображение и речь. Здесь никогда нет проигравших или победителей, ведь смысл игры не в состязании игроков, а в творческом самовыражении каждого участника, сочинении интересной истории.

Рассказывая истории, игрок постепенно ассимилируется с сюжетом, с персонажами, привыкает идентифицировать себя с героями и, слушая сказку, начинает получать впечатления, испытывать эмоции, более откровенно говоря, о собственных.

Разбирая с ведущим поступки героев, мотивы поведения, варианты развития событий, моральные аспекты как положительных, так и отрицательных героев, игрок погрузится в глубины своей души и поднимет пласт собственных проблем.

Анализируя сказку, игрок учится выражать чувства, находить причины тревог и волнений, докапываться до сути возникающих проблем и видеть не только следствие, но и причину их возникновения.

В финале сказки делаются выводы о том, преодолели ли герои стоявшие перед ними препятствия, рациональные ли выбрали пути решения задач.

Сказкотерапия для взрослых и для детей дает толчок творческому созданию, предоставляет шанс увидеть иные, порой неординарные пути решения проблем в своей жизни.

Условия использования

1. Игровой набор рекомендовано использовать опытному фасилитатору (коучу, психологу, психологу-консультанту, психотерапевту, игротрактику со стажем и т. д.).

2. Необходимо создать и соблюдать безопасные и экологичные условия до, в процессе консультации.
3. Уважение и соблюдение личностных границ и конфиденциальности работы.
4. Знать правила и варианты использования набора.
5. При использовании рекомендовано опираться на нормы и правила психологического консультирования.
6. Обязательно иметь опыт и навык работы с Метафорическими ассоциативными картами.

Используйте, как вам угодно

Вы можете придумать свои варианты использования набора. Безусловно, каждый специалист может выбирать, как ему использовать данный игровой инструмент, создавая свой уникальный формат ведения. Экспериментируйте!

Играйте, открывайте новое, экспериментируйте!

Обо мне

Меня зовут Анастасия Фотиева. Я дипломированный психолог-консультант, семейный психолог, кризисный психолог, практический психолог, полевой практик. Работаю на стыке психологии, парапсихологии, в рамках краткосрочной мультимодальной психотерапии. Провожу индивидуальное, семейное и групповое консультирование. Уже 4 года успешно создаю авторские психологические инструменты, игровые платформы и игры на самопознание.

О мастерской

Мастерская Психологических Игр «Игры Души» – это мой авторский проект по созданию психологических инструментов. Психология – наука «о душе», поэтому и название Мастерской «Игры Души». Мои инструменты предназначены для использования в терапевтических, диагностических, консультативных и корректирующих целях. И я верю, что они помогут Вам и вашим клиентам.

Мои инструменты

Игра на самопознание «Путь Алхимика»,
Психологическая игровая платформа «Symbolia» (символдраматическая игра),
Психологическая игровая методика «Сценарий.Конфликт» (ТА и Конфликтология),
Психологическая игровая методика «Вне Сценария.Автономия» (работа с жизненными сценариями через первичную травму),
Психодраматическая игра «Точка Зрения»,
Женская игра-тренинг «Пятый Элемент» (Бацзы, У-син, работа с энергиями 5 стихий),
Ассоциативный набор по работе с образом «ProSymbolDrama» (символдраматические карты),
Психологическая игровая платформа «Между Нами»,
Психологическая игровая платформа «Кроличья Нора»,
Трансформационно-полевой игровой инструмент «3Девятое»,
Ассоциативный набор по работе с 12-тью Архетипами «Многоликий Герой»,
Игра на самопознание «Многоликий Путь»,
Игра-ритуал-практика «Белая Дорога».

© Анастасия Фотиева 2019

Автор игровой методики: Анастасия Николаевна Фотиева.

Любой мой игровой инструмент полностью является авторской разработкой, в которую вложено очень много Души, сил, времени и средств. Я искренне надеюсь на вашу честность и порядочность. Я прошу ознакомиться с условиями использования моих инструментов перед покупкой. Если вы не готовы соблюсти их, то я не рекомендую и покупать. Каждому ведущему необходимо будет подтвердить (письменно) перед началом обучения, что Вы принимаете данные условия:

Мои инструменты созданы для использования в терапевтических, консультативных, диагностических целях, в групповом, семейном и индивидуальном форматах. Данный инструмент дает право на использование его в коммерческих целях (трансформационных, терапевтических, консультативных, диагностических) в групповом, семейном и индивидуальном форматах только после прохождения соответствующего ознакомления с правилами и технологией использования инструмента непосредственно у автора. И не дает право проводить обучающие тренинги и программы по работе, публичные выступления или мероприятия с ним без письменного на то разрешения автора. Никакая часть приобретаемого инструмента не может быть воспроизведена или использована в любой форме или любыми средствами - графическими, электронными или механическими, включая фотокопирование или хранение информации и использование в поисковых системах без письменного предварительного разрешения автора, за исключением рецензирования, когда разрешается процитировать краткие отрывки.

Сканирование, загрузка и распространение, передача третьим лицам материалов и элементов инструмента или любой его части через интернет или любым другим способом без разрешения автора является незаконным.

Намеренное внесение изменений в комплектацию и дизайн инструментов и использование их не в приобретенном виде без разрешения автора является также незаконным.

**- Мастерская -
Психологических Игр
Анастасии Фотиевой
www.gamesofsoul.com**

