

ВЫЯВЛЕНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ РЕБЁНКА В ХОДЕ НАБЛЮДЕНИЯ ЗА ЕГО ИГРОЙ

Санцевич Д.В.

Психология под ред. Т.Н. Ковалёвой – Минск, 2010. - № 4, с.38 – 46.
http://santsevich.blogspot.com/p/blog-page_05.html

Данная статья является результатом анализа психологических особенностей детей¹, наблюдаемых в процессе их игровой деятельности. В игре ребёнка мы обращаем внимание на его собственный выбор сюжета, игрушек, партнёров и т.д.; на динамику взаимоотношений, эмоциональных и поведенческих проявлений; на продолжительность и основное содержание игры, особенности идентификации, освоения игрового пространства и применение воображения.

Полученные нами в ходе первичных обследований и последующей терапевтической работы с детьми данные легли в основу условных портретов здорового, дизадаптивного и ребёнка с органическим поражением мозга, а также таблицы «Проявления ребёнка в ходе игры» (см. Прил. 1). Последняя используется для дифференциальной диагностики [2] и анализа динамики процесса игровой психотерапии. В случаях, когда необходимо проанализировать определённый круг параметров (например, связанных с гиперактивностью), а также определить степень выраженности какого-либо проявления (например, «клоуничания», «поиска поддержки у психолога») эффективным инструментом наблюдения является таблица «Степень выраженности проявлений ребёнка в ходе игры» (см. Прил. 2).

1. Игра здорового ребёнка.

1.1. Характерные черты игры здорового ребёнка

В игре здоровый ребёнок проявляет гибкость эмоционального и поведенческого реагирования, адекватно выражает широкую гамму чувств, легко устанавливает межличностные контакты. Его активность носит творческий характер в отношении участников, игровых материалов и самого процесса игры. В норме ребёнок получает удовольствие от игры, от использования игрушек, от собственной спонтанности. Испытывая разнообразные чувства, сохраняет при этом эмоциональное равновесие. Хорошо распознаёт настроение, эмоции других. Способен открыто выражать широкую гамму чувств, не исключая негативные. Например:

- *«Сестра не даёт мне поиграть с Мишкой. Раз она такая, я её не люблю. Я ей тоже не дам свою посудку».*

- *«Ненавижу эти брюки. Они колются».*

1.2. Особенности взаимоотношений в игре

Ребёнок остаётся без мамы с уверенностью, что они скоро опять будут вместе. К новому взрослому относится позитивно, с интересом. Без опаски и скованности общается, может рассказать не только о своих занятиях и играх, о братьях и сёстрах, но и поделиться своими тайнами. Может назвать то, что у него хорошо получается. Рассказать о том, какими своими качествами, умениями он доволен, гордится. Может предложить взрослому вместе заняться тем, что его интересует, попросить помощи без смущения, опасений или капризов.

Ребёнку нравится играть вместе с другими детьми. Он умеет предложить, начать игру, присоединиться к играющим даже тогда, когда его не пригласили. Как правило, выбирает активные роли, часто лидирует. В ситуациях нападения – защищается. К тем, кто младше – относится с заботой и нежностью. Соперничает с тем, кого считает равным или сильнее себя.

1.3. Особенности использования игровых материалов

Ребёнок любит играть, экспериментировать с водой, красками, песком, грязью, пластилином, мячами, кубиками и пр. Например, рисовать пальцами, смешивать краски или воду с песком. Быстро выбирает необходимые ему игрушки. С удовольствием изобретает недостающие заменители (камешки могут стать сокровищами, гириями для взвешивания, орехами и пр.). Уверенно, без страха и застенчивости исследует пространство новой комнаты для игры. Испытывает удовольствие от собственной спонтанности в движениях (прыгая, кувыркаясь и др.), в мыслях (игры со словами, придумывание новых игр, игрушек, песенок и др.). У него хорошо развито чувство безопасности: как правило, игнорирует ситуации, которые могут спровоцировать тревогу, а также не испытывает побуждения прервать игру, чтобы вымыть запачканные руки, стол от краски и пр. Если сломал игрушку – принимает этот факт без острых эмоциональных реакций и ищет подходящую замену.

1.4. Высокий уровень предметного замещения

Ребёнок активно применяет в игре собственное воображение, понимает язык и правила игры. Не испытывает затруднений с играми «понарошку», использует заместители предметов. Считает

¹ Средний дошкольный – младший школьный возраст. Мы придерживаемся мнения Д. Леви о том, что предпочтительный возраст детей для игровой терапии – до 10 лет, так как более поздние проблемы связаны со структурой личности.

забавным притвориться «поездом», «собакой» и пр., принимая условную реальность и отделяя её от подлинной.

Проверяет границы допустимого поведения, ограничения встречает с готовностью переключиться на альтернативные действия (например, нельзя рисовать на полу или стене, но можно - на бумаге).

Игрушками пользуется в соответствии с их назначением (машину катит, а не швыряет; из песка строит, пересыпает его, а не бросается им). В качестве объекта воздействия использует другие игрушки, а не партнёров по игре или взрослого.

2. Игра дизадаптивного ребёнка.

2.1. Характерные черты игры дизадаптивного ребёнка

Дизадаптация ребёнка может быть следствием широкого круга травматических факторов: хронических соматических заболеваний, посттравматического стресса, нарушений детско-родительских отношений; переживания горя, утраты и др.

Как в жизни, так и в игре, дизадаптация заявляет о себе различными комбинациями симптомов. Перечислим часто встречающиеся проявления: повышенная возбудимость, конфликтность, сверхчувствительность, утомляемость, неспособность сосредоточиться, упрямство, агрессия по отношению к людям и вещам, неуверенность, тревожность. Кроме того, это могут быть невротические проявления (подёргивания какой-либо частью тела; кусание ногтей, одежды или предметов и др.), а также уход в фантазии, когда ребёнок не чувствует границ между реальным и воображаемым.

В игре дизадаптивного ребенка всегда в той или иной степени проявляются черты эмоциональной неадекватности: фрагментарность, конфликтность, эмоциональный дискомфорт. Фрагментарность сигнализирует о неразрешённых конфликтах ребёнка через внезапные остановки в игре, неожиданный выраженный интерес к чему-то или кому-то, не имеющему отношения к игре; через просьбу выйти из комнаты; отрешённый взгляд, напряжённое, вытянутое «по струнке» тело и т.п. Степень конфликтности в игре может проявиться двояко: как частота и глубина отражения реальных проблемных ситуаций и отношений, которые ребёнок привносит в содержание игры; как его спонтанные эмоциональные реакции в процессе игрового взаимодействия. Сигналом эмоционального дискомфорта являются негативные переживания ситуаций или отношений с кем-то (например, агрессия против психолога). Эти чувства всегда отражают жизненную ситуацию маленького клиента, его эмоциональный опыт.

В результате, существует множество «портретов» дизадаптации. Тем не менее, всё их многообразие в силу эмоциональной и поведенческой ригидности такого ребёнка, «застываний» на определённой гамме чувств, в силу полярностей в выражении эмоций и чувств приводит к сложностям в установлении и поддержании межличностных отношений, а также к защитному поведению, в основе которого лежит агрессия, подавление или уход в фантазии.

2.2. Подавление

Ребёнок проявляет зависимое поведение: не хочет расставаться с мамой, тревожится, может заплакать, устроить истерику. Оставшись без мамы, он испуган, растерян, фрустрирован, либо находится в своих мечтах и фантазиях. Беспокоится по поводу использования игрушек, запачканных рук или комнаты, тщательно складывает после игры всё использованное на свои места. Проявляет мало спонтанности, много осторожности. Обладает высокой эмоциональной чувствительностью. Часто старается понравиться, заслужить одобрение взрослого покорностью и вежливостью. Творческие или незнакомые задания, условия игры выполняет хуже, чем задания по образцу или привычные, известные ему игры и пр. Часто недоволен собой и своими действиями (домик из песка кривой, собранные бусы короткие и т.п.).

Как правило, подавленный ребёнок испытывает различные социальные страхи («У меня никогда так не получится», «Я не смогу также, и они будут смеяться»). Если избавление от одного страха приводит к появлению другого, то это сигнализирует о скрытой тревоге, маскирующейся под какой-либо страх.

2.3. Агрессивность

Для многих психологов сложность работы с агрессивным ребёнком заключается в том, что маленький клиент рано или поздно направит свою агрессию на специалиста. В ходе наблюдения следует разграничивать общий уровень агрессивности ребёнка, агрессию, направленную против

психолога и агрессию, вызванную гиперактивностью. В последнем случае у ребенка нарушено внимание, он часто отвлекается.

Если застенчивый, подавленный ребёнок не стремится освоить игровое пространство, то агрессивный это пространство «захватывает», «нападает на него» (оббегает комнату, заглядывает во все уголки, трогает предметы, стучит и шлёпает по ним и пр.). Он толкает других детей, оскорбляет, обзывает, насмехается, забирает игрушки. Стремится управлять, подчинить себе других, ограничений не признаёт, сопротивляется им или пытается избежать. Свои поступки часто списывает на кого-нибудь («*Это он уронил*», «*Эту игрушку Привидение забрало*» и пр.), свои чувства не принимает.

ПРИМЕР: Сергей (8 лет), был направлен к психологу в связи с жалобами на непослушание, драчливость. Во дворе и в школе у него было много врагов. В течение первых трёх занятий ребёнок активно осваивал пространство и проверял границы, постепенно всё больше проявляя агрессию. Работа с мальчиком строилась на основе юнгианской игровой терапии: от хаоса через борьбу к разрешению. На первых четырёх занятиях психолог главным образом отражал действия и чувства Сергея, проявлявшиеся в игре. Мальчику неприятно было слышать аффективные замечания психолога. Наблюдения на этом этапе свидетельствовали о том, что мир ребёнка выкрашен в чёрно-белые тона, а люди делятся на «плохих» и «хороших». На пятом занятии во время игры с пластилином психологу удалось установить связь между чувствами, которые Сергей переживал в школе и чувствами, выраженными в ходе игры с пластилиновыми героями. Благодаря этому в играх ребёнка стала разгораться борьба против «плохих», которая затем доминировала на протяжении семи занятий. Кульминацией в отношениях между «плохими» и «хорошими» стала победа последних на рыцарском поединке, после которого агрессивные проявления Сергея пошли на убыль.

2.4. Уход в фантазии

Позитивный уход в фантазии: игра последовательна, повествует о благополучии, изобилует социально одобряемыми поступками героев. Эмоциональная включённость ребёнка, его желание продолжать игру могут некоторое время «сбивать с толку» психолога. Насторожить должны желание всё приукрасить, безупречность героев, сюжетная линия, ориентированная на социальное одобрение. Так, например, на предложение конфликта такой ребёнок отвечает вариантом отрицания возможности его возникновения.

Негативный уход в фантазии: игра полна вымышленных угрожающих персонажей, находящихся в противоборстве, выражены черты эмоциональной неадекватности. Один и тот же сюжет может повторяться несколько раз, набирая или теряя эмоциональный накал. Один и тот же герой может быть выбран ребёнком для рисования, лепки, в ходе ролевой игры, кукольной импровизации и т.п. Для отслеживания нормы развития важно уточнить: как давно ребёнок разыгрывает данные сюжеты, какую часть дня находится в роли, откликается ли и каким образом на своё имя в процессе игры, кто и/или что стимулирует фантазии ребёнка, отделяет фантазию от реальности.

ПРИМЕР: Егор (8 лет 6 мес.) ежедневно конфликтовал со сверстниками в школе, потерял интерес к учёбе вследствие, объективной невозможности быть «первым», «лучшим» (трудности концентрации внимания, рассеянность, импульсивность) с одной стороны, и высоких требований матери к успехам сына с другой. Кроме того, скрытый конфликт родителей Егора всё больше и больше давал о себе знать, усугубляя и без того непростую ситуацию мальчика.

На консультации Егор вёл себя уверенно, демонстрировал интеллектуальные способности, осведомленность в различных областях жизни и знаний, претендовал на лидерство в общении и деятельности. Он играл маленького взрослого, давая понять, что в состоянии справиться с происходящим без посторонней помощи. В начале работы мы подстраивались под интересы, потребности и поведение ребёнка, став в некоторой степени его зеркалом с той разницей, что оно всегда показывало чуточку больше, чем умел он сам. Далее наша задача состояла в том, чтобы понять рассказы Егора, которыми он сопровождал все свои игры. Это были путанные повествования, полные вычурных выражений, где реальное и воображаемое переплеталось причудливым образом. Мы слушали его истории, не спрашивая и не останавливая, пытаясь ответить на вопрос о том, что скрывается за водопадом словесных построений мальчика. Складывалось впечатление, что сочинять он мог бесконечно, путешествуя по своему миру. Выдуманные истории тяготили, устрашали и защищали мальчика. Всё, что он хотел сказать, имело для него громадное значение. «*Послушайте, послушайте, мне кажется ...*» - это желание поговорить, быть услышанным, понятым и принятым усиливалось, когда ребёнок был взволнован, ощущал одиночество. Если он устал, то ему трудно было управлять собой (своей речью, эмоциональными и двигательными реакциями). Усталость трансформировалась у Егора в возбуждение, и тогда он искал поддержки и защиты среди реального мира, в том числе и в нашем лице.

Следующий этап в работе наметился, когда на вопросы типа: «*Что тебе запомнилось из того, что произошло на прошлой неделе?*», «*Что тебя огорчило, обрадовало сегодня?*» - он начинал рассказывать о своей жизни, но внезапно, путем одной из вычурных фраз (например: «*На самом деле я хочу сказать ...*») снова уходил в свой мир. В такие моменты мы стали указывать ему на происходящее: «*Сейчас ты стал говорить о том, что не имеет отношения к ...*». Обычно этого было достаточно, чтобы продолжить работу. Ребёнок понимал, что его услышали,

поняли и чего от него ждут. В целом, отношения между нами складывались по принципу «шаг вперёд – два назад», не оставляя надежды на быстрый успех.

Дальнейшие наблюдения убедили нас в том, что игры Егора, сопровождаемые историями с неизменно агрессивными персонажами, являются ничем иным, как вербализацией гнева ребёнка. Темы его фантазий: звёздные войны, космические пираты, преследования, убийства с использованием «суперсовременной» техники. Менялись действующие лица, историческое время событий, неизменными оставались агрессивность персонажей и содержания, а также реакция автора на отношение к его рассказам. Если Егор получал возможность выговориться заинтересованному и доброжелательному слушателю, то гармония его внутреннего мира на какое-то время восстанавливалась, и он активно включался в повседневную жизнь. Если же его рассказы игнорировали, то мальчик проявлял вербальную и невербальную агрессию. Что-то очень пугало и злило Егора в его жизненной ситуации. Как в ходе обследования, так и на занятиях, он наотрез отказывался рисовать свою семью, играть в семью и разговаривать о том, что имеет к ней хоть какое-нибудь отношение. Неоднократные попытки привлечь мать Егора к работе оказались тщетными. Поэтому дальнейшие усилия психолога были направлены на снятие эмоциональной напряжённости и предупреждение деструктивного поведения у мальчика.

КОММЕНТАРИИ: Спустя несколько лет нам предоставился случай узнать продолжение истории заговорённого гнева. Со слов матери Егора, он успешно учился уже в 6 классе, занимался плаванием, конструированием и у него были друзья. После развода родителей мальчик жил вместе с мамой.

3. Игра ребёнка с органическим поражением мозга

3.1. Характерные черты игры ребёнка с органическим поражением мозга

Игра ребёнка с органическим поражением мозга может отличаться рассмотренными выше чертами дизадаптивности, двигательной неуклюжестью, плохим моторным контролем, гиперактивностью, нарушениями речи, персеверацией, социальной и эмоциональной неадекватностью, а также однотипными, повторяющимися сюжетами игр. Встречаются игры, которые похожи на обрывки снов, где кусочки различного содержания причудливо смешаны, нагромождены или наполнены страхом. Такие дети, как правило, чувствительны к физической боли: незначительный ушиб может повлечь за собой оглушительный рёв.

ПРИМЕР: Мать Светланы (8 лет) обратилась за психологической помощью в связи с трудностями девочки во взаимодействии как с детьми, так и со взрослыми. Она отмечала импульсивность дочери, приступы злости, деструктивность. В ходе работы была подтверждена гипотеза о том, что минимальная микроцефалия является прецедентом для развития эмоциональных и поведенческих нарушений. Исходя из полученных данных, основные усилия психолога были направлены на стимулирование эмоционального отреагирования у Светланы. Неструктурированный игровой процесс, большой выбор художественных материалов и игрушек позволили девочке выражать себя свободно. Ярче и дольше всего проигрывались злость и страх. Острота проявлений этих чувств снижалась постепенно. Мать девочки, проникшись первым, не медикаментозно полученным результатом, занялась организацией творческой среды для Светланы дома.

3. 2. Афазия

Афазия выражается в нарушении понимания речи и её использования в общении и в мышлении. Например, в процессе игры ребёнок сказал «домик», но через 1-2 секунды не может вспомнить это слово. Большая часть речи автоматизирована. Может рассказать наизусть стихотворение, но во время разговора не в состоянии использовать те слова, которые произносил в стихах. Когда мы читаем заученное наизусть стихотворение или поём выученную песню, то не подбираем слова с подходящим значением, в отличие от творческого использования слов в спонтанной речи.

В игре такой ребёнок может издавать звуки, произносить слова, которые не имеют отношения ни к игрушке, ни к процессу игры. Он в состоянии понять звуковые стимулы, не являющиеся речью. Например, он может понимать смысл звонка будильника, но не в состоянии понять смысл предложения «Будильник звонит».

Встречаются случаи эхоталии. В процессе игры ребёнок подражает речи других детей и взрослого, но не понимает смысла сказанного. Например:

Взрослый: «*Спроси у мамы*».

Ребёнок в ответ повторяет: «*Спроси у мамы*».

3.3. Гиперактивность

Повышенная двигательная активность ребёнка провоцирует хаотичные выплески огромного количества энергии. Он импульсивен, невнимателен. Ему трудно сконцентрироваться, даже если его направляют, поэтому его активность часто бесцельна. Такой ребёнок постоянно отвлекается и реагирует с равным вниманием на события различной значимости. Например, на хлопки в ладоши во время игры и на карканье ворон за окном. Ребёнок не в состоянии отвлечься от

несущественных деталей. В групповых играх часто является инициатором конфликта. Настроение переменчиво. Характерен негативизм.

ПРИМЕР: Илья (6 лет), с «живой» мимикой и быстрой речью, с самого порога подвижен, не совсем чётко «вписывается» в ряды между столами учебной аудитории. Очевиден недостаток пространственной координации движений. Обследуя помещение вприпрыжку и бегом, приседая и заглядывая, Илья без паузы переключился на открывающуюся дверь кабинета.

В ходе первичной консультации, мальчик «перескакивает» с одного дела на другое: немного порисовал, покачался на стуле, осмотрел все в комнате, опять немного поиграл, вернулся к столу. Очевидно, что одним видом деятельности он пресыщается быстро. Во время рисования то болтает ногой под столом, то встаёт, то вертит в руках карандаш, то рисует почти лежа на своём рисунке. В других видах деятельности свобода передвижения также поддерживает интерес Ильи к тому, чем он занят в данный момент.

Задание психолога выполняет, не пытаясь понять инструкцию. Много ошибается, но не замечает этого. Продолжает бесцельные действия. Получает более простое задание и инструкцию. Начинает манипулировать предметами, не дослушав, что именно надо сделать. Ощущение, что ребёнок пропускает сказанное взрослым «мимо ушей». Как и во время рисования, в ходе выполнения задания задействованы все части тела и органы чувств. Несколько раз отвлекается на не относящиеся к деятельности обстоятельства, как бы «выпадая» из процесса. После ошибки пытается понять «как нужно». Помощь психолога не воспринимает как средство достижения результата, продолжает хаотично действовать и переспрашивать.

3. 4. Особенности двигательной активности, слабость моторного контроля

Часто имеющая место недостаточность моторного контроля проявляется в том, что ребёнку трудно сохранять равновесие, точно оценить расстояние и направление, поэтому он часто натывается на предметы и роняет их. У такого ребёнка плохая координация, неуклюжая походка. Могут проявляться неконтролируемые двигательные импульсы (непроизвольные искривления, мышечные судороги). Данная особенность влечёт за собой некоторые ограничения в выборе игр и игровых материалов. Напряженность движений, скованность, частые моменты неподвижности, очевидные усилия контролировать свои движения, неуклюжесть – провоцируют социальную неадекватность, трудности во взаимодействии с другими людьми.

3. 5. Персеверация

Ребёнок не способен спонтанно переключаться с одного сюжета на другой, продолжает совершать игровое действие после того, как оно потеряло своё значение. Например: продолжает прижимать одну деталь к другой, хотя они уже приклеились. Постоянно возвращается к одной и той же мысли, многократно повторяет одни и те же слова, фразы. При этом содержание и структура слов не изменяются в отличие от повторения новых слов в процессе освоения речи. Например: ребёнок задаёт один и тот же вопрос, несмотря на то, что уже получил на него ответ.

3. 6. Социальная неадекватность

Ребёнку трудно приспособиться к социальным требованиям, трудно участвовать в коллективных играх, т. к. трудно понять и соблюдать правила игры. Как правило, такие дети стремятся к взаимодействию с другими. Чаще всего данная потребность проявляется через телесный контакт от попытки дотронуться вплоть до ударов. Некоторое время ребёнок взаимодействует в игре, но в любой момент может проявить деструктивность, агрессию по отношению к детям, игрушкам, взрослому или встать и уйти без предупреждения.

Часто не включает психолога в игру. Например, повернувшись спиной и не отвечая на обращённую к нему речь или играя так, чтобы психолог не видел, прячась. Может игнорировать предложения, замечания психолога: разговаривает громче взрослого, топая, барабанив и пр. так, чтобы заглушить его голос; пропускает сказанное взрослым «мимо ушей» или отказывается завершить игру, проявляет агрессию в ответ на замечание о нарушении правил и т.д.

3.7. Эмоциональная неадекватность

Может проявить все выше перечисленные черты эмоциональной неадекватности. Кроме того, ребёнок с органическим поражением мозга периодически неадекватно ситуации громко смеётся, плачет, поёт, заканчивая это делать так же неожиданно, как и начал. Его сильно впечатляют мелочи, незначимые детали.

Литература:

1. Захаров А. И. Как предупредить отклонения в поведении ребёнка. – М., 1993.
2. Колодич Е.Н. Дифференциальный и функциональный диагноз в психологической практике // Материалы международного научно-практического семинара - Мн.: 1999.
3. Костина Л. М. Игровая терапия с тревожными детьми. – СПб., 2001.
4. Лэндрет Г., Хоумер Л. Игровая терапия как способ решения проблем ребёнка. - Москва-Воронеж, 2001.
5. Оклендер В. Окна в мир ребёнка. – М., 1997.

Таблица «Проявления ребёнка в ходе игры»

Фамилия, имя _____ Возраст _____ Дата _____

Особенности установления контакта		Отношение к психологу	
Непринуждённо, естественно, легко		Смущение, застенчивость	
Смело		Равнодушие	
Робко, смущённо		Открытость, приветливость	
Равнодушно, пассивно		Инициативность в отношениях	
С интересом к психологу		Поиск эмоциональной поддержки	
С интересом к окружающей обстановке		Выжидательная позиция, пассивность	
Пристально наблюдая за реакцией психолога		Настороженность	
Избегание, уклонение от контакта		Агрессивность	
Отказ от контакта		Заискивание	
Мимика, пантомимика		Настроение, общий эмоциональный фон	
Движения вялые, замедленные		Спокойный, уравновешенный	
Движения спокойные, плавные		Весёлый	
Движения резкие, несоразмерные усилию		Грустный	
Движения контролируемые, нет лишних		Серьёзный	
Движения целенаправленные, точные		Беззаботный	
Частые моменты неподвижности		Бодрый, жизнерадостный	
Позы удобные, непринуждённые		Подавленный	
Позы неудобные, частая их смена		Агрессивный	
Мышечная напряжённость		Робкий, застенчивый	
Двигательное беспокойство***		Капризный, ранимый	
Двигательная заторможенность***		Вспыльчивый	
Сжатые челюсти		Раздражительный	
Желваки на щёках		Тревожный, настороженный	
Закусывает губы		Беспокойный, суетливый	
Неуклюжая, «прыгающая» походка		Приветливый	
Гримасничает, паясничает***		Доброжелательный	
Избегает визуального контакта		Изменчивый без видимых причин	
Блуждающий взгляд		Изменчивый под влиянием внешних обстоятельств	
Взаимодействие в ходе игры		Характеристики игры	
Понимает правила игры		Логичность, последовательность	
Не понимает правила игры		Отсутствие сюжета, однотипные манипуляции с игровым материалом	
Принимает правила игры		Обрывочность, нагромождение сюжетов	
Не принимает правила игры		Вариативность игровых действий	
Стремится к взаимодействию со взрослым		Символизм ролевых действий	
Стремится к взаимодействию с детьми		Творческий характер	
Отсутствие интереса к детям		Монотонность	
Отсутствие интереса к игре (-ам)		Динамичность	
Отсутствие интереса ко взрослым		Цикличность	
Способен играть в одиночку		Эмоциональная насыщенность***	
Предпочитает игры или занятия в одиночку		Один и тот же герой*	
Инициативен в выборе сюжета		Один и тот же сюжет*	
Инициативен в организации пространства		Воплощение фантазии***	
Инициативен в сочинении игровых действий		Проигрывание реальных событий***	
Инициативен в исполнении роли (-ей)		Завершённость	
Пассивный		Продолжительность***	
Безразличный ко всему, апатичный			
Любопытный		Сюжет игры	
Внушаемый		Физическая жестокость, насилие	
Самостоятельный		Эмоциональная жестокость, насилие	
Терпеливый		Сексуальное насилие	
Эгоистичный		Унижение	
Амбициозный***		Смерть	
Инфантильный		Одиночество	
Спонтанный, непосредственный		Идентичность	
Нерешительный***		Война, сражение	
Гиперактивный		Страх разлуки	
Повышенная отвлекаемость		Страх темноты	
Психомоторное возбуждение		Страх наказания	
Психомоторная заторможенность		Страх боли	
Аффективные проявления***		Проблемы детско-родительских отношений	
Переменчивость желаний		Проблемы отношений между детьми в семье	
Эмоциональная лабильность		Проблемы привязанности	

Эмоциональная сдержанность	Отверженность, игнорирование	
Выраженность эмоционального отношения к кому-то или чему-то***	Стереотипные фрагменты взаимодействия: «продавец-покупатель», «воспитательница-ребёнок», «кондуктор-пассажир» и т.п.	
Перепады активности***	Нападение и защита (от бандитов, монстров, пришельцев и т.п.)	
Агрессивность по отношению ко взрослым	Приготовление еды, кормление, чаепитие, купание, «Семья куклы Барби», «дочки-матери» и т.п.	
Агрессивность по отношению к детям	Поход на День рождения, в гости, поездка к родственникам и т.п.	
Кусается, царапается	Больница: осмотр врача, назначение лечения, анализы, процедуры**	
Задирается, особенно по отношению к слабым	Спасение от Бабы Яги, милиции, пьяницы и т.п.	
Применяет физическую силу	Телевизионный сюжет	
Создаёт конфликтные ситуации в игре	Сюжет компьютерной игры	
Критикует, делает замечания	«Хозяин-домашний любимец» (кормление, воспитание, уход, лечение домашнего животного)	
Острит***	Профессиональные сюжеты (кафе, парикмахерская, магазин, самолёт и т.д.)	
Хулиганит	Доминирующий сюжет***	
Вульгарность в поведении, речи, рисунках и пр.	Наиболее значимый эпизод***	
Проявляет негативизм***		
Деструктивное поведение	Физическое здоровье, внешний вид	
Антисоциальное поведение	Опрятный, аккуратный	
Гиперконтроль своего поведения	Неухожен, неряшлив	
Недостаток контроля поведения	Бледность кожных покровов	
Поведение адекватно ситуации	Очень холодные руки	
Страх по отношению к чему-то	Покраснение кожи лица	
Страх по отношению к кому-то	Резкое покраснение кожи лица и тела***	
Тревожность по отношению ко взрослым	Вялость, слабость	
Тревожность по отношению к детям	Сонливость, зевота	
Социальная фобия	Слезящиеся глаза	
Недоверяет новым людям, вещам, ситуациям	Болезненные, покрасневшие веки	
Наблюдает за реакциями взрослого	Косоглазие	
Играет для личной выгоды, хитрит, обманывает	Дышит ртом	
Социально одобряемое поведение	Разговаривает «в нос»	
Активно ищет контакты	Насморк	
Активно избегает контактов	Запах изо рта	
Дружелюбность по отношению ко взрослым	Частое, поверхностное дыхание	
Дружелюбность по отношению к детям	Ускоренное сексуальное развитие	
Проявляет сочувствие, заботу	Излишняя худоба или полнота	
Позитивно относится к себе	Слишком низкого или высокого для своего возраста роста	
Позитивно относится к другим	С какой-либо др. заметной окружающим особенностью внешности (родинка, веснушки, нетипичный цвет кожи или разрез глаз и т.д.)	
Адекватно реагирует на оценку	Жалуется на боли в желудке и тошноту	
Разыгрывает «героя»	Частые головные боли*	
Разыгрывает ...	Утомляемость***	
Особенности поло-ролевой идентификации***	Физиологическое истощение	
Адекватность выбора персонажа возрасту		
Эмоциональное отношение к персонажу (-ам)***	Речь	
Предметное замещение	Замедленная речь	
Освоение пространства	Блокировка речи	
Не понимает смысл сказанного	Разговорчивость	
Чрезмерное фантазирование***	Неразговорчивость	
Чрезмерно громкий смех, плач***	Запинается, «трудно вытянуть из него слово»	
Чувствителен к дистанции во взаимодействии	Говорит беспорядочно, скороговоркой	
Слепо подчиняется установленным правилам	Слишком громкая речь	
Отказ от взаимодействия с кем-то из участников***	Слишком тихая речь	
Внезапный выход из игры	Наличие акцента	
Реакция на окончание игры***	Бедный словарный запас	
	Богатый словарный запас	
Невротические проявления	Монотонная речь	
Кусание ногтей, одежды или предметов***	Выразительная речь	
Частое мигание глаз***	Вычурная речь***	
Непроизвольные движения головы***	Плохая артикуляция, «каша во рту»	
Подёргивание какой-либо частью тела***	Литературная, правильная речь	
Потение ладоней***	Заикание***	
	Афазия	

Оценка степени выраженности:

0 – проявление не наблюдалось,

1 – проявление слабо выражено,

2 – проявление выражено в средней степени,

3 – проявление сильно выражено.

* - для серии игр

** - относится к профессиональным сюжетам

*** - указать подробно (ситуация, мотивация, особенности текущего физического самочувствия, настроения и др.)

Приложение 2

Таблица «Степень выраженности проявлений ребёнка в ходе игры»

Фамилия, имя _____ Возраст _____ Дата _____

№	Дата	Наблюдаемое проявление	Время начала (сек.)	Время окончания (сек.)	Длительность (мин.)	Степень выраженности				Примечания
						0	1	2	3	
1.										
2.										
3.										

Степени выраженности:

0 – проявление не наблюдалось,

1 – проявление слабо выражено,

2 – проявление выражено в средней степени,

3 – проявление сильно выражено.