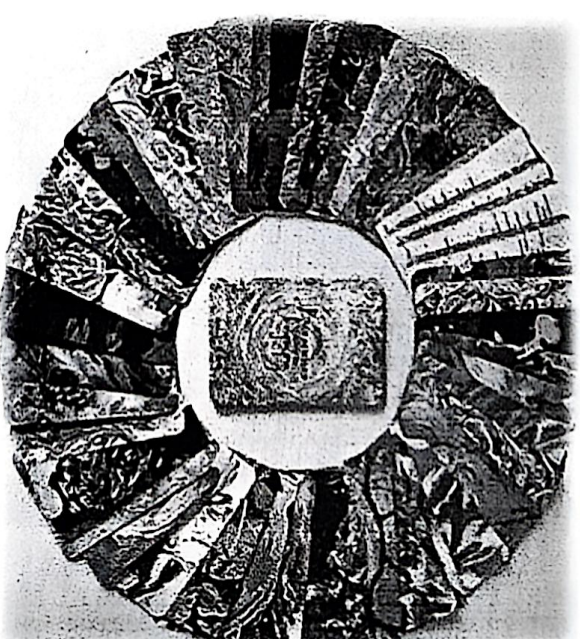


Примерные вопросы по МАК картам

Ключ к успешной работе с метафорическими картами — правильно поставленные вопросы.

- ✓ Что вы видите на этой карте? Что здесь происходит?
- ✓ Что вы чувствуете, глядя на карту? Какие мысли, эмоции возникают?
- ✓ Что на карте привлекает ваше внимание? Почему?
- ✓ Что на карте не нравится? Почему?
- ✓ Видите ли вы себя на этой картинке? Это может быть один из персонажей, неодушевленный предмет, цвет или же вы остаетесь сторонним наблюдателем.
- ✓ Как себя чувствует тот или иной персонаж на карте? Что он хочет сделать? Персонаж может быть неодушевленным, например, дерево или игрушка.
- ✓ Что мог бы рассказать, посоветовать персонаж?

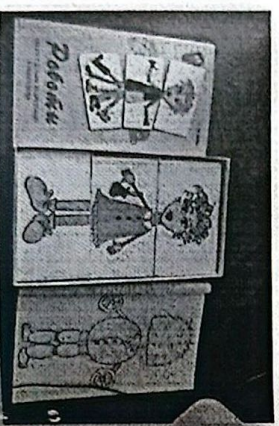
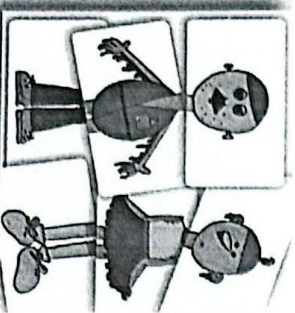
«Использование МАК карт в коррекции девиантного поведения дошкольников»



Составила: Дурегина Е.Н.
педагог-психолог
МБДОУ детский сад № 302

Примерные колоды для работы:

- **Страхи** («Я и все-все-все» К. Крюгер, «Мастер сказок» Зинкевич-Евстигнеева, «Роботы» Т. Ушакова)
- **Заниженная самооценка** («Она» К. Крюгер, «Роботы» Т. Ушакова)
- **Детско-родительские отношения** («Из сундука прошлого» Г. Кац, «Я и все-все-все», «Она» К. Крюгер, «Роботы» Т. Ушакова)
- **Коррекция эмоциональных состояний** («Семейка Гномс», «Она» К. Крюгер, «Мастер сказок» Зинкевич-Евстигнеева, «Монстрики чувств»)
- **Проработка «Я-образов» и образов других людей** («Роботы», «Огонь, мерцающий в сосуде» Т. Ушакова, «Она», «Я и все-все-все» К. Крюгер, «Метафорические животные»)



Подборка игр и упражнений

- можно предложить придумать историю по МАК, выбрать нужные изображения и разложив их в определенном порядке, рассказать придуманную историю;
- можно придумывать историю по ходу дела, вытягивая по очереди карты из колоды (по одной). Такой вид упражнения подходит и для групповой работы;
- разложить карточки с персонажами и предложить ребенку подарить каждому из персонажей какой-нибудь волшебный предмет, объяснив свой выбор;
- предложить ребенку выбор из карточек – выбери себя, маму, папу, бабушку, объясни свой выбор;
- предложить ребенку выбрать карту, которая наиболее хорошо подходит под определенное чувство – «выбери животное, похожее на радость/злость, что нужно сделать, чтобы злость ушла, а радость осталась?».