



# Про игру

**О**чень часто, сталкиваясь в жизни с непредвиденными обстоятельствами, дети пугаются и не знают, как реагировать. Например, если ребенок потерялся, если его обижают и дразнят в школе. А что если он один попал в непогоду? А если свора бродячих собак окружила его и пугает своим лаем? Как правильно себя вести с незнакомцами на улице? Как помочь ребенку избавиться от боязни темноты? Важно рассказать ребенку о том, как нужно действовать и справляться с непростыми для него ситуациями. А что может быть для детей лучше, чем обучение с помощью интересной и познавательной игры?

Психологическая игра для детей «Что делать, если...» позволит легко научиться находить верные решения в проблемных ситуациях.

---

**Возраст игроков:** от 5-6 лет.

**Количество игроков:** от 2 человек.

**В комплект игры входят:**

- книга «Что делать, если...»;
- 48 карт «Ситуация»;
- 96 карт «Решение».

---

Прочитав книгу «Что делать, если...», дети смогут научиться принимать правильные решения и

понять, как можно справляться со своими страхами. Однако будет даже лучше, если играя в первый раз, дети еще не прочтут книгу. Таким образом, они потренируют свою смекалку и попробуют без предварительной подготовки проверить свое умение быстро реагировать в сложных ситуациях.

## Комплект игры

**В КОРОБКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ:**

**48** карточек «Ситуация» — это описание той или иной ситуации, в которую может попасть ребенок.



**96** карт «Решение» — это описание тех действий, которые можно предпринять для того, чтобы справиться с проблемой. Среди них есть 10 карт со словом «Действуй», позволяющих озвучить своё собственное решение ситуации.



## Правила игры

### НАЧАЛО ИГРЫ

Все игровые карты раскладываются в две стопки рубашками вверх.

Одна стопка — это карточки «Ситуация».

**Они — малинового цвета.**

Другая — карточки «Решения».

**Они — салатого цвета.**



Каждому игроку на руки перед началом игры выдается по 4 карточки «Решение», которые выкладываются перед игроком рубашками вниз.

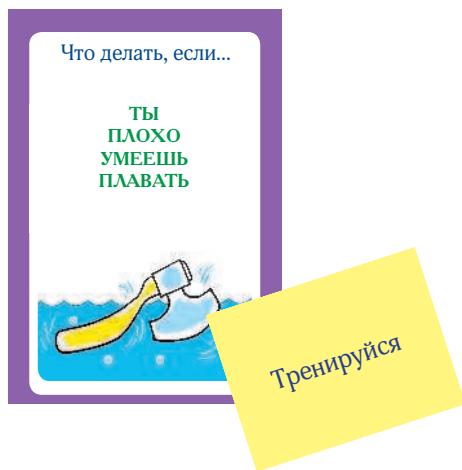
Выбирается игрок, который начинает игру (как правило, самый младший участник).

# Ход игры

Игрок тянет верхнюю карточку из стопки «Ситуации» и зачитывает ее вслух.

После этого он просматривает все свои карточки «Решение» и пытается подобрать максимально подходящую.

## НАПРИМЕР:



~~Приложи  
лёд~~

~~Вызови  
диспетчера~~

~~Позвони  
в службу  
спасения~~

Если верная карточка Решения найдена, игрок забирает карточку «Ситуация» себе!

А карточку с использованным решением убирает вниз колоды и вытаскивает новую взамен.

### **Победитель тот, кто соберет больше всего карточек «Ситуация»!**

Если подходящей карточки «Решения» у игрока нет или он выбрал неправильную по мнению других игроков карточку, есть несколько вариантов продолжения игры:

Убрать одну из своих карточек «Решение» (на выбор) вниз колоды и вытащить сверху новый вариант;

Если у игрока есть на руках карточка «Решения» — **ДЕЙСТВУЙ** — он предлагает свое решение проблемы (пример на верстке). Если отвечает правильно — забирает карточку «Ситуация» себе. А карточку **ДЕЙСТВУЙ** отправляет вниз колоды с «Решениями».

Передать право решения данной ситуации любому другому игроку. При этом если этот игрок найдет вариант ответа, карточка «Ситуация» останется у него.

Положить карту в середину — в ожидании того, что из колоды придет вариант правильного «Решения». При этом дать решение на карточку, которая лежит «в ожидании», можно только в свой ход.



После этого ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

### **ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ**

Игра заканчивается после того как взята последняя карта из колоды ситуаций. Либо, если игроки устали!

Побеждает тот, у кого на руках оказалось больше карточек — «Ситуация».

### **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОВЕТЫ**

В любой сложной ситуации есть такие шаги, предпринимать которые ребенку ни в коем слу-



чае нельзя, так как это может повлечь за собой плохие последствия. Поэтому карты решений включают как наиболее правильные, подходящие для конкретной ситуации действия, так и ложные. Помимо этого в игру включены и забавные способы справиться с ситуацией, которые не подходят не для какой из описанных ситуаций, но позволяют детям с юмором отнестись к сложностям. Следует учитывать, что нередко правильные и адекватные действия в одной ситуации неприменимы или даже опасны в другой. Например, если ребенок потерялся в торговом центре, решение постараться быстро выйти в людное место будет явно ошибочным, а в случае, если его преследует незнакомый человек может спасти жизнь. Также, как и вызов полиции в случае встречи с незнакомыми собаками будет лишним, а если домой пытается ворваться какой-то человек — просто необходимым. Среди карт «Решений» есть решения достаточно универсального характера, которые можно применять в большом количестве случаев, например «Не паникуй» и более специализированные, например «Покажи любимое лакомство». Последнее решение опять же полезно, если речь идет о кошке, забравшейся на дерево и вредно, если ребенок встретился со стаей незнакомых собак. В игре, как и в жизни, очень важно, выбирая те или иные решения, хорошенько подумать, чтобы не действовать сгоряча и не ошибиться. Если,

вытащив пустую карту действий ребенок может предложить разумное и применимое решение к лежащей на кону проблеме, оно засчитывается. Цель каждого игрока решить как можно больше проблемных ситуаций к концу игры.

## Важно!

- Обязательно играйте вместе с детьми. Это не только сплотит семью, но и покажет ребенку, что взрослые также попадают в сложные ситуации, что никогда не надо пугаться. Решение найдется!
- Поощряйте изобретательность и нестандартные ходы в решении ситуаций.
- Постарайтесь во время игры вспомнить реальные случаи, схожие с карточками, которые имели счастливое завершение!

