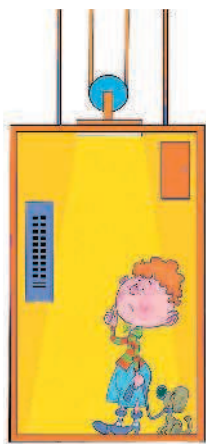


**ИЗДАТЕЛЬСТВО
АСТ**



Людмила ПЕТРАНОВСКАЯ

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ...



ПРОДОЛЖЕНИЕ ПОЛЮБИВШЕЙСЯ И ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНОЙ КНИГИ

Рисунки
АНДРЕЯ СЕЛИВАНОВА



МОСКВА
ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ

УДК 159.9
ББК 88.8
П29

Дизайн обложки *Анна Якунина*

Выражаем благодарность за помощь в создании игры педагогам Комольцевой Н.А и Андрееву О.П., а также детям сообщества «Далекая радуга – Живая школа»

Петрановская, Людмила Владимировна

П29 Что делать, если... 2 / Людмила Петрановская; худ. Андрей Селиванов. – Москва: Издательство АСТ, 2019. – 160 с.: ил.

ISBN 978-5-17-098361-2.

После выхода первой книги «Что делать, если...» стало ясно, что у детей есть еще много вопросов о сложных жизненных ситуациях, и решено было написать продолжение.

Чем отличается новая книга? Тем, что дети стали старше. Им больше разрешают, им больше доверяют. Для них наступает возраст инициативы, смелости, самостоятельности.

Если основной темой первой книжки были страх и способы его преодоления, то в этой речи пойдет прежде всего о выборе, о принятии решений, об ответственности. Для маленьких детей, осознающих свою слабость в огромном мире, главное – справиться с тревогой, чтобы страх не мешал узнавать новое. Для школьников важнее уметь оценивать риски и знать, что иногда все же стоит испугаться. И здесь очень важна роль родителей: именно прочный семейный тыл, уверенность ребенка в том, что Вы – на его стороне, всегда поймете и защитите, – лучшая гарантия безопасности.

УДК 159.9
ББК 88.8

ISBN 978-5-17-098361-2

EAC



© ООО «Издательство АСТ», 2019
© Петрановская Л.В., текст, 2019
© Селиванов А.А., иллюстрации, 2019



СОДЕРЖАНИЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ	6
УВАЖАЕМЫЕ ВЗРОСЛЫЕ!	17
ВВЕДЕНИЕ.	23
ЧТО ДЕЛАТЬ ЕСЛИ...	
ТЫ ПОРАНИЛСЯ.	32
В ДОМЕ ВЫКЛЮЧИЛИ СВЕТ	52
ЗАСТРЯЛ В ЛИФТЕ	58
В ДОМЕ НАЧАЛСЯ ПОЖАР	66
ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ ВО ВРЕМЯ КУПАНИЯ	76
ТЫ ХОЧЕШЬ СОБАКУ, А РОДИТЕЛИ ПРОТИВ	82
УЧИТЬСЯ ТРУДНО	92
У ТЕБЯ ПЛОХАЯ ПАМЯТЬ	112
ТЫ НЕУСИДЧИВЫЙ И РАССЕЯННЫЙ	118
У ТЕБЯ ОЧЕНЬ ПЛОХОЙ ПОЧЕРК	122
ТВОИ ДРУЗЬЯ ЗАДУМАЛИ ПЛОХОЕ	126
ПРЕДЛАГАЮТ ПОПРОБОВАТЬ НАРКОТИКИ, ЗАКУРИТЬ ИЛИ ВЫПИТЬ	144

Про игру

Очень 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.

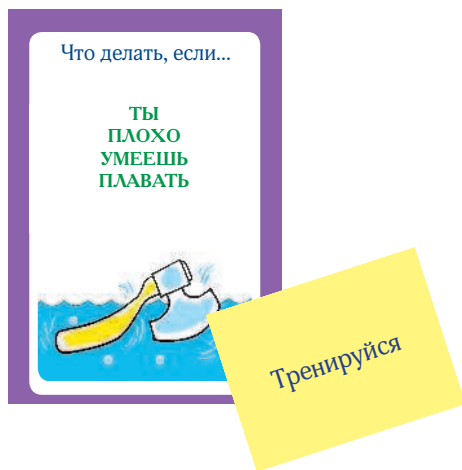
Выбирается игрок, который начинает игру (как правило, самый младший участник).

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!

