

УДК 159.072:616.89:316.37

Э-34

Авторы:

*Эйдемиллер Эдмонд Георгиевич* — доктор медицинских наук, профессор, заведующий кафедрой детской психиатрии, психотерапии, медицинской психологии ФГБОУ ВО СЗГМУ им. И. И. Мечникова Минздрава России;

*Яковлев Виталий Анатольевич* — кандидат психологических наук, научный руководитель опытно-экспериментальной работой в ГБОУ СОШ № 367, Санкт-Петербург

Рецензент:

*Соловьева С. Л.* — доктор психологических наук, профессор, заведующая кафедрой психологии и педагогики ФГБОУ ВО СЗГМУ им. И. И. Мечникова Минздрава России

**Эйдемиллер Э. Г., Яковлев В. А.**

Э-34 **Метафора жизненного пути в психотерапии детей с эмоциональными и поведенческими расстройствами** : учебное пособие. — Санкт-Петербург : СпецЛит, 2016. — 68 с.  
ISBN 978-5-299-00825-8

В учебном пособии рассматривается проблема интеграционного подхода к психотерапии тревожности и поведения детей 7–10 лет с эмоциональными поведенческими расстройствами. Пособие подготовлено по материалам разработанной и апробированной авторами модели психологической коррекции тревожности и копинг-стратегий у детей 7–10 лет с использованием метафоры жизненного пути.

Пособие состоит из теоретической и практической частей. Теоретическая часть включает обоснование интеграции когнитивно-поведенческого и психодинамического подходов к психотерапии и психотерапевтического значения метафоры жизненного пути в ролевой игре с детьми 7–10 лет как актуальной формы деятельности в данный возрастной период. Практическая часть содержит подробный сценарий психотерапевтической игры. В нем представлено описание частных случаев в работе с детьми, даны рекомендации.

Учебное пособие предназначено для врачей-психотерапевтов, медицинских психологов, педагогов-психологов. Рекомендовано к использованию в качестве вспомогательного материала при прохождении образовательного курса и для самостоятельного изучения.

Утверждено в качестве учебного пособия методическим советом ФГБОУ ВО СЗГМУ им. И. И. Мечникова Минздрава России, протокол № 2 от 3 июня 2016 г.

УДК 159.072:616.89:316.37

© Э. Г. Эйдемиллер, В. А. Яковлев, 2016

© ООО «Издательство „СпецЛит“», 2016

ISBN 978-5-299-00825-8

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b> .....	4
<b>Часть 1. Интегративный подход в психотерапии с использованием метафоры жизненного пути</b> .....	6
1.1. Когнитивно-поведенческий подход .....	6
1.2. Динамический подход .....	10
1.3. Игровая деятельность .....	12
1.4. Метафора жизненного пути .....	13
1.5. Интегративный подход .....	17
<b>Часть 2. Модель использования метафоры жизненного пути в психотерапевтической работе с детьми с эмоциональными и поведенческими расстройствами (практический инструментарий)</b> .....	18
2.1. Общие характеристики модели .....	18
2.2. Модель психологической коррекции тревожности и копинг-стратегий у детей 7–10 лет с использованием метафоры жизненного пути (сценарий сессий, интерпретация символических образов в игре и описание частных случаев их использования детьми) .....	21
2.3. Рекомендации специалистам .....	44
<b>Заключение</b> .....	46
<b>Приложение А. Рекомендации к творческим мастерским</b> .....	47
<b>Приложение Б. Методический инструментарий</b> .....	53
<b>Литература</b> .....	68

## ВВЕДЕНИЕ

Большинство международных эпидемиологических исследований указывают, что самые распространенные группы детских психических расстройств — поведенческие (5–10 % детей в популяции) и тревожные (около 4–6 %). По данным Всемирной организации здравоохранения (2007), тревожные расстройства и нарушения настроения входят в десятку самых значимых эмоциональных проблем. Разработка и использование в психотерапевтической практике эффективных методов снижения тревожности и конструктивного изменения стратегий поведения у детей является актуальным средством решения рассматриваемой проблемы.

Данное учебное пособие подготовлено по материалам самостоятельного исследования модели психологической коррекции тревожности и копинг-стратегий у детей 7–10 лет с использованием метафоры жизненного пути (далее Модель), разработанной и апробированной на кафедре детской психиатрии, психотерапии и медицинской психологии ФГБОУ ВО СЗГМУ им. И. И. Мечникова Минздрава России. Апробация производилась в течение 3 лет на базе консультативного отделения № 2 ЦВЛ «Детская психиатрия» им. С. С. Мнухина и с учащимися начальных классов общеобразовательной школы. Исследование показало статистически значимое снижение тревожности и конструктивные изменения в выборе копинг-поведения у детей, что дало основание включить опыт использования модели и ее теоретическое обоснование в образовательные циклы кафедры детской психиатрии, психотерапии и медицинской психологии ФГБОУ ВО СЗГМУ им. И. И. Мечникова в качестве учебного материала.

Настоящее пособие включает в себя теоретическую и практическую части. В теоретической части представлено обоснование интегративного подхода в психотерапии. Рассматривается целесообразность использования когнитивно-поведенческого и психодинамического подходов в динамике этапов психотерапии с использованием метафоры жизненного пути. Метафора жизненного пути заложена в символизм ролевой игры и является инструментом для последовательного удовлетворения детьми базисных потребностей по Э. Эриксону, характерных для первых 7 лет жизни. В соответствии с эпигенетической теорией развития неудовлетворенность данных потребностей в сенситивные периоды жизни способствует формированию деструктивных форм поведения, основанных на деструктивных представлениях детей об окружающих как не желающих проявить заботу и уважение, и о себе как недостойном(ой) заботы и уважения. Дальнейшее развитие в данном ключе способствует формированию мотивации избегания неудач, характерной для детей с эмоциональными и по-

веденческими расстройствами. Таким образом, фокусами психотерапии по представленной в пособии модели являются образ «Я», образ родителей, образ социального окружения. Целенаправленное использование данных образов в метафорическом контексте ролевой игры позволяет детям выстраивать *доверительные отношения и личные границы* во взаимодействии с группой, проявлять *инициативу* в принятии конструктивных решений по преодолению проблемных ситуаций в игре, добиваться лично значимых и одобряемых группой *результатов*, чем и характеризуется *удовлетворенность базисных потребностей*. Психотерапевтический эффект достигается естественной проекцией позитивного опыта восприятия себя и окружающих, накопленного в группе, в реальную жизнедеятельность. Опрос родителей детей с эмоциональными и поведенческими расстройствами после окончания психотерапии по исследованной модели показал повышение творческой активности и самостоятельности детей в игре и бытовой деятельности, улучшение успеваемости и поведения в школе и дома, снижение некоторых симптомов (страхи, энурез, агрессивное поведение и аутоагрессия, замыкание в себе).

Практический раздел содержит подробный сценарий психотерапевтических сессий. В нем рассматривается символизм игровых образов, используемых в метафорическом контексте ролевой игры, представлены частные случаи из практики использования модели, даются рекомендации, описываются отдельные приемы работы.

В приложениях представлен материал для подготовки творческого труда детей и методический инструментарий для исследования эмоциональных состояний и особенностей семейных взаимоотношений в ходе психотерапии. Предложены валидные и надежные методики.

## Часть 2

# МОДЕЛЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТАФОРЫ ЖИЗНЕННОГО ПУТИ В ПСИХОТЕРАПЕВТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ЭМОЦИОНАЛЬНЫМИ И ПОВЕДЕНЧЕСКИМИ РАССТРОЙСТВАМИ (ПРАКТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ)

## 2.1. Общие характеристики модели

**Цель:** снижение тревожности и конструктивные изменения копинг-стратегий в ситуациях взаимодействия с окружающими у детей 7–10 лет.

**Задачи:**

- 1) формирование доверительных отношений, подкрепления чувства собственной значимости и психологической комфортности испытуемых во взаимодействии в группе;
- 2) формирование и/или подкрепление конструктивного опыта самовыражения и продуктивного сотрудничества у испытуемых в группе посредством использования метафоры жизненного пути;
- 3) подкрепление опыта эмоциональной устойчивости и уверенности в себе у испытуемых в решении игровых задач;
- 4) формирование у испытуемых позитивного опыта использования конструктивных копинг-стратегий во взаимодействии со значимыми взрослыми;
- 5) закрепление у испытуемых конструктивного опыта восприятия себя и окружающих и самовыражение в актуальных видах деятельности (общение, игра, учебная деятельность, бытовая деятельность).

В контексте поставленных задач под «конструктивностью» мы понимаем лично значимые для детей и одобряемые родителями и ближайшим социальным окружением формы самовыражения в различных видах деятельности, которые определяют их успешность и самооценку. Обратное понятие — «деструктивность» характеризуется рассогласованием между используемыми детьми формами самовыражения и оценочным мнением окружающих. В этих случаях дети получают негативную родительскую оценку своим действиям, что нередко определяет их эмоциональный дискомфорт и трудности в поведении.

Модель психологической коррекции состоит из **трех этапов**. Каждый этап психологической коррекции включает определенный

стиль взаимодействия психолога с группой исследования, соответствующий поставленной цели (см. схему).

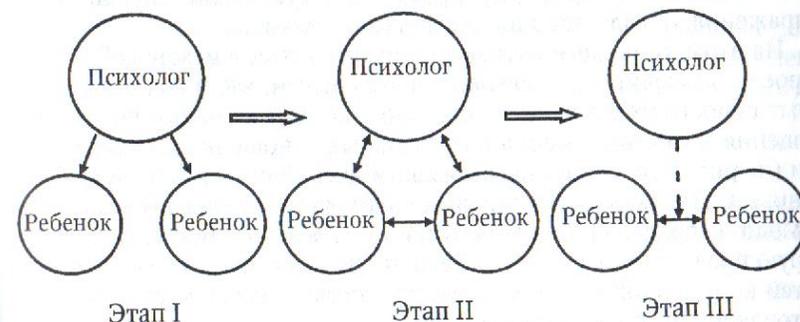


Схема. Схема взаимодействия психолога с группой на каждом этапе психологической коррекции

### Этап I. Адаптация

**Цель:** адаптация детей к психологическим условиям группы психологической коррекции и к ролевым образам «Я» и ближайшего социального окружения как психологически комфортной жизненной среды.

**Стиль ведения группы:** «исполнительная функция — опека» — психолог выступает в качестве цензора, определяющего правила игры и характер поведения героев, выражая при этом сопереживание и эмоциональную поддержку всем участникам группы.

На этом этапе дети подражают взрослому. Знакомятся с игровыми действиями в соответствии с предлагаемым образцом (на рис. 1 этот характер взаимоотношений обозначен однонаправленными стрелками). Следует отметить, что при овладении правилами коррекционной игры и знакомстве с игровыми персонажами других детей у испытуемых часто возникали реакции сопротивления. Они носили характер субъективных психологических защит различной формы и степени выраженности, что является закономерной стадией работы психотерапевтической группы. Как правило, за период первого этапа дети выходили из состояния сопротивления и были готовы к активной работе на втором этапе.

### Этап II. Активная игра

**Цель:** проекция в игру психотравмирующих переживаний детей и их преодоление в образе героя-победителя.

**Стиль ведения группы:** «исполнительная функция — эмоциональная стимуляция» — психолог организует творческую работу, побуж-

дает детей к самостоятельным действиям и взаимодействию в игре, дает позитивную эмоциональную характеристику их игровым действиям, помогает переформулировать деструктивные мотивы самовыражения, предлагает альтернативные варианты.

На этом этапе дети активно взаимодействуют между собой и со взрослым в совместной игровой деятельности, все более осваивают опыт самостоятельного использования конструктивного поведения, общения и самовыражения в социальных отношениях и деятельности (на рис. 1 этот характер взаимоотношений обозначен двунаправленными стрелками). Взрослый (психолог) оказывает необходимую помощь и поддержку в соответствии с сюжетной линией игры, которую предлагают сами дети. Данный этап предполагает подготовку детей к сепарации от взрослого в полностью самостоятельную игру, которая происходит на третьем этапе.

### **Этап III. Самостоятельная деятельность**

**Цель:** самостоятельное использование детьми опыта конструктивного поведения и самовыражения в игровом взаимодействии.

**Стиль ведения группы:** «исполнительная функция — познавательная ориентация». Дети самостоятельно организуют свою игру, опираясь на приобретенный ранее опыт. Психолог осуществляет косвенный контроль и поддержку, активно наблюдает за взаимодействием детей в игре (на рис. 1 этот характер взаимоотношений обозначен однонаправленной пунктирной стрелкой), задает побуждающие и уточняющие вопросы, помогает детям определить цели и характер поведения героев в различных игровых ситуациях.

**Характеристики психотерапевтической группы**

Количественный состав группы — 6 человек.

Характер группы по полу и возрасту: без разделения по полу и возрасту в возрастном диапазоне детей 7—10 лет.

Временной регламент психотерапии:

- работа с детьми: 24 ч, 2 раза в неделю по 1 ч;
- групповые консультации для родителей: 4 ч, 2 встречи по 2 ч;
- общая продолжительность: 28 ч, 13 нед.

**Материалы для творческого труда при подготовке к игре**

Набор цветного картона, набор цветных карандашей, бумага для рисования формата А4, клей ПВА, масса для лепки 4 цветов (красный, желтый, зеленый, синий), ножницы для детского творчества (с закругленными концами), соленое тесто.

**Последовательная структура организации деятельности в группе на каждом этапе психотерапии:**

— Идентификация испытуемыми себя с игровым персонажем через рисунок (рисование игрового персонажа — сказочного героя,

с которым хотелось бы отождествить себя в игре).

— Создание образа безопасного и эмоционально комфортного пространства жизни героя (рисунок «Дом для героя»).

— Творческие мастерские — собственноручное воплощение образов героя и его дома в игрушках из картона (этап 1), массы для лепки (этап 2), соленого теста (этап 3) — заготовки для поделок подготавливаются заранее (см. Приложение А).

— Ролевая игра.

**Методический инструментарий**

Из методов, использованных в рамках исследования модели, наиболее целесообразным для проверки результатов психотерапии нам видится использование следующих:

1. Тест «Многомерная оценка детской тревожности» Е. Е. Ромициной (Ромицина Е. Е., 2006);

2. Опросник «Анализ семейных взаимоотношений» (АСВ) В. Юстицкиса, Э. Г. Эйдемиллера (Эйдемиллер Э. Г., Добряков И. В., Никольская И. М., 2007);

3. Опросник копинг-стратегий детей школьного возраста Н. М. Райена (адаптирован Н. А. Сиротой и В. М. Ялтонским) (Никольская И. М., Грановская Р. М., 2006);

4. Проективный тест «Семейная социограмма» (Никольская И. М., Пушина В. В., 2010).

## **2.2. Модель психологической коррекции тревожности и копинг-стратегий у детей 7—10 лет с использованием метафоры жизненного пути (сценарий сессий, интерпретация символических образов в игре и описание частных случаев их использования детьми)**

### **Этап I**

#### **Сессия 1. Знакомство**

**Цель:** синхронизация группы, взаимодействие в творческой деятельности.

**Приветствие:** участникам предлагается взяться за руки и громко всем вместе поздороваться.

**Ведущий:** «Здравствуйтесь, друзья!»

**Дети:** «Здравствуйте!»

**Психогимнастическая разминка**

**Игра 1.** «Знакомство», или «Снежный ком».

Участникам предлагается по кругу назвать свое имя. При этом каждый последующий участник называет свое имя и имена предше-

ствующих участников. Последний участник называет свое имя и имена всех участников. Затем имена называются еще раз в обратную сторону. Продолжительность 2 мин.

**Игра 2.** «Разбежались—собрались».

Участникам необходимо запомнить свое место в кругу, разойтись по команде «Разбежались» и быстро занять его по команде «Собрались». Игра повторяется 3—4 раза. Как вариант можно предложить участникам встать на другое место в кругу. Продолжительность 2 мин.

**Игра 3.** «Поменяйтесь местами те, кто ...».

Участникам предлагается поменяться местами в соответствии с общими признаками («У кого есть белый цвет в одежде», «Кто любит мороженое» и т. п.). Продолжительность 2 мин.

**Игра 4.** «Сова».

Участникам предлагается превратиться в мелких животных, которые днем гуляют по поляне, а ночью прячутся от совы. Сова по команде водящего «День» спит в гнезде, по команде «Ночь» вылетает на охоту и ловит тех участников, которые пошевелились или засмеются. Сове можно смешить игроков, но нельзя дотрагиваться до них. Продолжительность 2 мин.

**Игра «Путешествие на таинственный остров».**

Участники садятся в круг. Им предлагается представить, что они уже взрослые, дружили с детства, вместе выросли и стали путешественниками. Они долго не виделись и решили встретиться и вместе отправиться в путешествие на остров, которого нет на карте, но о котором говорится в древних писаниях. Им захотелось приплыть туда и исследовать его. Они снарядили корабль и взяли с собой ... (предлагается каждому по очереди рассказать о том, что он считает важным взять в долгое путешествие — обсуждается значимость предлагаемых предметов). Далее сообщается о том, что участники взяли все необходимое и отплыли в путешествие. Каждому по очереди предлагается рассказать о том, как они плыли до острова. Ведущий просит рассказать о погоде в море, о событиях, которые происходили, о том, чем занимался каждый участник во время путешествия. Далее сообщается о том, что участники добрались до острова, решили исследовать его с разных сторон, высадились в разных его частях и договорились встретиться в центре острова.

Участникам предлагаются заранее подготовленные листы с нарисованной на каждой частью острова. При складывании частей на столе получается целый остров. Ведущий просит придумать и нарисовать на своем листе путешествие по острову до встречи с друзьями и рассказать о нем. По окончании рисования листы складываются

и каждый рассказывает о своем путешествии. После выслушивания рассказов ведущий сообщает о том, что участники сели на корабль, благополучно вернулись домой и их путешествие стало событием века и вошло в историю мореплавания.

Продолжительность 35 мин.

**Символизм игровых образов:**

— Наличие в рассказах и рисунках детей агрессивного и жестокого содержания, образов опасности и насилия характеризуется как наличие деструктивных ожиданий от взаимодействия с группой и проекцию себя в данных обстоятельствах либо как агрессора (активная защитная позиция), либо как жертвы обстоятельств (пассивный протест). Задача ведущего эмоционально присоединиться к рассказчикам и в свою очередь придать сюжетной линии позитивный характер, а при необходимости и изменить вектор сюжета. (Например: «... шторм закончился, и команда взялась за ремонт судна»; «... пираты пошли спать, а герои нашли способ освободиться, и ...»; «... если бы гигантская акула знала, какой сюрприз ей приготовили путешественники, то вряд ли бы она отважилась напасть на них» и т. п.) Следует учитывать, что некоторые дети в силу естественного протеста будут продолжать деструктивную линию сюжета. Задача присоединиться к ней и продолжить рассказ, сохраняя радужную атмосферу дружеской беседы.

— Наличие в рассказе упрощенности сюжета (например, «сели на корабль и приплыли») свидетельствует либо об избегании проекции своих ожиданий и их силе и глубине, либо о поверхностности представлений данного ребенка, который не расположен (недоверие) или не способен фантазировать на заданную тему. Следует учитывать данные факты в дальнейшей работе при выборе подкрепляющих коммуникаций и когнитивных установок.

**Идентификация с образом игрового персонажа**

Участникам группы предлагается представить себе, что они оказались в сказке и могут по своему желанию превратиться в любого сказочного персонажа. Это могут быть герои сказок, мультфильмов, кинофильмов. Предлагается нарисовать героя и дом для него. При этом сообщается, что по их рисункам будут сделаны заготовки для изготовления игрушек и последующих игр с ними. У каждого будет свой герой и дом для него, которые они изготовят своими руками. Каждому участнику предлагается выбрать из своего набора картона листы того цвета, каким они хотят видеть стены и крышу дома своего героя.

Продолжительность 15 мин.

**Прощание:** участникам предлагается взяться за руки и по команде ведущего всем вместе сказать «До свидания» или «Пока».

После того как дети расскажут истории о своих героях, им предлагается свободная игра со сказочными персонажами или любая другая игра на их усмотрение. Группа может играть вместе или делиться на подгруппы по интересам. Ведущий следит за дисциплиной и оказывает необходимое содействие по мере необходимости. Он также может быть одним из игроков по приглашению участников.

Продолжительность 20 мин.

*Закрытие группы, итоговая беседа.*

Участники садятся в круг. Ведущий спрашивает у детей, что им понравилось и какие изменения в своем поведении они заметили за время работы группы психологической коррекции. Отмечает сильные стороны и изменения у детей, которые он отметил в ходе работы.

Продолжительность: 10 мин.

*Прощание.*

### 2.3. Рекомендации специалистам

В качестве стимулов, подкрепляющих позитивную самооценку и уверенность в себе у детей, рекомендуется целенаправленно использовать эмоциональные оценки конструктивной линии поведения. При этом важно воздерживаться от негативных оценок, заменяя их требованиями к соблюдению установленного регламента поведения персонажей в игре, паузами во взаимодействии, ориентированными как на привлечение внимания детей, так и на предоставление детям возможности эмоциональной разрядки в допустимых ситуационных формах и пределах. Использовать эмоциональное игнорирование деструктивных форм поведения детей и придерживаться в подобных случаях формального стиля общения в качестве напоминания о необходимых для победы в игре формах поведения персонажей. Искренне сопереживать неудачам персонажей, комментируя их в позитивном ключе.

**Пример 1.** Согласно установленным правилам герою игры не следует касаться Снежной королевы, т. к. после этого он «заледенеет» и без его участия остальные герои проиграют. Ребенок сопротивляется установленным правилам и демонстративно касается Снежной королевы. Ведущий сообщает, что, к сожалению, игра оканчивается победой Снежной королевы и гибелью Волшебной страны. Комментируя действия персонажа, он говорит о том, что стремление героя победить и проявленная смелость заслуживают всяческих похвал, но стоило ему на мгновение забыть о свойствах Снежной королевы, как это привело к

гибели. Однако данная игра — это возможность победить в следующий раз, проявляя большую бдительность. На следующей встрече группа активно защищает установленные правила и, стремясь к выигрышу, следит за их соблюдением. При этом ребенок, ранее нарушивший правила, оказывается более мотивирован на подкрепление позитивного образа «Я» в соответствии с прошлым оценочным суждением ведущего и мнением группы.

**Пример 2.** Мальчик 9 лет. Повод для обращения за психологической помощью — замкнутость, моторные тики. С первой сессии стал вступать в конфронтации с ведущим. Обладал хорошей эрудированностью и осведомленностью в вопросах компьютерных игр, а также легкой харизмой, тем быстро вызвал симпатии ребят в группе. Вызывающим поведением и шутками в адрес игровых образов препятствовал серьезному отношению других детей к групповой работе и ведущему-психотерапевту. При этом спекулировал привязанностью ребят к себе и включал в круг своих друзей то одного, то другого ребенка, провоцируя ссоры между ними. Перед 8-й сессией с мальчиком была проведена индивидуальная беседа, в ходе которой психотерапевт подтвердил его эрудированность и лидерские качества, но высказал опасение, что ребята будут тянуться к общению с ним, так как он берет на себя негативные образы и ни с кем из них серьезно не дружит. Если и дальше так будет продолжаться, то у ребят пропадет желание дружить с ним. И было высказано предложение: «Если ты действительно хочешь быть лидером в группе, то лучше показывать ребятам хороший пример и дружить со всеми, тогда у них не возникнет желания отвернуться от тебя». Также было подчеркнуто, что группа для того и работает, чтобы дети научились ладить друг с другом, и от его поведения зависит, как окружающие будут ладить с ним. Далее психотерапевт предложил мальчику попробовать серьезно отнестись к игре и своим примером показать это отношение ребятам. После беседы поведение мальчика изменилось, он стал побуждать ребят придумывать конструктивные решения игровых ситуаций. Данная перемена сплотила группу для дальнейшей работы, что свидетельствует о терапевтическом эффекте беседы.

При консультировании родителей для подкрепления позитивного образа детей рекомендуется отмечать позитивные поведенческие моменты каждого ребенка, его успехи в игре и общении в группе, что позволяет сформировать вектор соответствующих этому образу отношений в семье.

## Заключение

Использование метафоры жизненного пути в психотерапевтической работе с группой детей с эмоциональными и поведенческими расстройствами (F90.0–F95.1 по МКБ-10) в рамках интегративного подхода позволяет задействовать широкий спектр психологического воздействия, включающий когнитивно-поведенческую и психодинамическую составляющую психотерапевтической игры. Погружение детей в специально моделируемое игровое пространство и взаимодействие в нем позволяют удовлетворить базисные потребности и сформировать конструктивный образ «Я» и социального окружения, что имеет психотерапевтический эффект, который проявляется в снижении ситуативной тревожности детей и нормализации детско-родительских отношений как подкрепляющих эмоциональные и поведенческие реакции факторов.

## Рекомендации к творческим мастерским

### Изготовление героев на этапе 1

*Подготовка к творческому труду (выполняется ведущим):*

1. Готовится полоска белого картона шириной 6 см (в зависимости от особенностей героя может быть шире, например при изготовлении лошади) и длиной 20 см. На полоске пунктирной линией отмечаются середина и границы подставки (1,5 см от каждого края).

2. На одной из половинок простым карандашом рисуется контурное изображение персонажа, задуманного ребенком, для дальнейшего раскрашивания и склеивания. Персонаж изображается без лица, может быть нарисована одежда в соответствии с рисунком ребенка. Вокруг персонажа на расстоянии 2 мм обводится контур для вырезания (рис. 1).

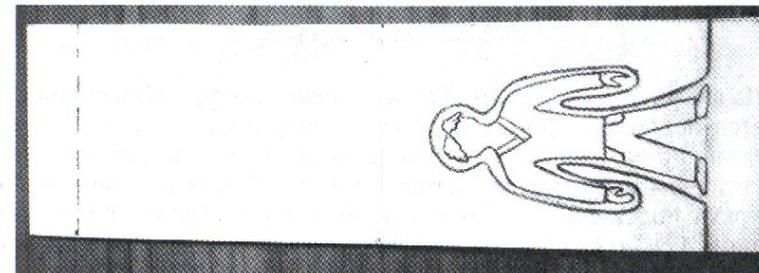


Рис. 1. Контурное изображение персонажа

*Творческий труд:*

1. Детям предлагается раскрасить своих героев цветными карандашами так, как они считают нужным (рис. 2).

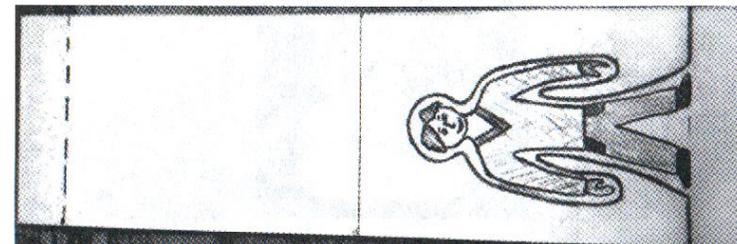


Рис. 2. Персонаж раскрашен