

后现代叙事视域下的沙盘游戏疗法在团体心理辅导中的应用研究

王俊萍

内蒙古警察学院侦查系, 内蒙古 呼和浩特

收稿日期: 2025年7月4日; 录用日期: 2025年8月18日; 发布日期: 2025年8月29日

摘要

研究探讨了后现代叙事理念与沙盘游戏疗法相结合的团体辅导应用模式。结合后现代叙事理论、沙盘游戏理论、团体动力理论, 设计了8周团体活动方案, 分为建立关系、冲突表达、合作、分离四个阶段, 并对方案的实施进行了分析, 揭示出叙事沙盘游戏这种团体辅导方式在促进参与者心理健康和社交能力方面的作用。突出强调了故事讲述力量即叙事分享在团体中的重要性。结论表明, 参与者在专注力、学习成绩和人际关系上均有明显提升, 从而为叙事沙盘游戏团体活动模式在心理辅导中的应用提供了初步实证支持, 并为未来研究提供了新的思路和方向。

关键词

后现代心理学, 叙事, 沙盘游戏, 团体心理辅导

The Application Research of Sandplay Therapy in Group Psychological Counseling from the Postmodern Narrative Perspective

Junping Wang

Department of Criminal Investigation, Inner Mongolia Police College, Hohhot Inner Mongolia

Received: Jul. 4th, 2025; accepted: Aug. 18th, 2025; published: Aug. 29th, 2025

Abstract

Research explores the application model of group counseling integrating postmodern narrative concepts with sandplay therapy. Based on postmodern narrative theory, sandplay therapy theory,

and group dynamics theory, this study designed an eight-week group activity program comprising four phases: relationship building, conflict expression, collaboration, and separation. The implementation of the program was analyzed, revealing how this narrative-based sandplay approach enhances participants' mental health and social competencies. It particularly emphasized the transformative power of storytelling—narrative sharing within the group context. Findings indicate significant improvements in participants' concentration, academic performance, and interpersonal relationships. This provides preliminary empirical support for applying the narrative-based sandplay model in psychological counseling while offering new perspectives and directions for future research.

Keywords

Postmodern Psychology, Narrative Therapy, Sandplay Therapy, Group Psychological Counseling

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

沙盘游戏疗法是一种心理治疗方法，最初是一种对儿童进行荣格心理分析的方法(芭芭拉·拉博维茨, E·安娜·古德温, 2017)。在 20 世纪 50 年代由多拉·卡尔夫命名。卡尔夫在对儿童进行沙盘游戏的观察中发现，通过这种游戏儿童可以实现意识和无意识心智之间的沟通，通过积极想象，重建自我与本我的连结，使儿童各方面的行为机能变得更加平衡与和谐。基于此，卡尔夫在成人的咨询中也开始进行沙盘游戏操作(芭芭拉·拉博维茨, E·安娜·古德温, 2017)。卡尔夫的治疗方法是鼓励来访者在沙盘中制作任何他(她)想做的内容，而不去做进一步的指导，强调治疗师应该保持沉默。20 世纪 80 年代早期，德·多美尼科基于现象学的研究，在卡尔夫沙盘游戏理论上发展出了“沙盘-世界游戏”。她拓展了沙盘游戏的操作模式。沙盘的形状、尺寸、颜色都变得很多元，治疗也不仅仅局限于个体。她对儿童、青少年、成人、夫妻、家庭和团体都做了临床研究和实践。她重视来访者的个人体验，认为治疗师不需要解释来访者的沙世界，治疗师要先放下专家的角色，与来访者一起成为“世界”的探索者，去关注游戏者的故事，而不是治疗师的故事(特纳, 2018)。

德·多美尼科的理念与后现代叙事疗法的理念非常地契合。叙事疗法强调“去中心”和“去专家化”，强调来访者是自己生命故事的专家，治疗师或咨询师要尊重来访者关于他(她)生命故事的叙事(李明, 2019)。这与德·多美尼科要关注游戏者的故事，重视游戏者的个人体验是一致的。

随着沙盘游戏疗法的发展，后现代叙事理念与沙盘游戏疗法相结合在团体辅导中的应用逐渐受到研究者和实践者的关注。冰岛儿童学习专家克里斯汀·尤斯坦斯杜蒂尔博士从 2005~2009 年，进行了一项名为“沙盘游戏和讲故事对儿童自我意象、学习发展、心理健康和社会技能发展的影响”的研究，研究针对自我意象偏低、有学习障碍和情绪问题的小学生，定期使用沙盘与讲故事相结合的干预手段，结果显示所有被试均在学习、发展情绪状态和行为表现的某些方面取得了进步(Unnsteinsdottir, 2002)。这一研究表明，将沙盘游戏与叙事疗法相结合的方法，对心灵的成长及大脑的发育都有积极的影响(特纳, 尤斯坦斯杜蒂尔, 2015)。国内学者任青的研究表明叙事性心理联合团体沙盘游戏治疗可以显著提高儿童自闭症治疗疗效，改善患儿临床症状及患儿与家属的心理健康状态，提高其生活质量(任青, 2018)。美国马里兰大学全球校区心理学教授 Dee Preston-Dillon 博士深耕沙盘游戏 40 多年，提出了叙事沙盘游戏疗法

(Preston-Dillon et al., 2022)。她强调来访者的主动想象力和故事性，而不是治疗师的解释和分析，代表了一种后现代观念和实践的转变。

近年来，来自不同心理学流派的治疗师们仍在不断探索如何将各自的理论取向与沙盘游戏的操作相结合，并将其应用于心理治疗实践中。本文探讨了如何基于德·多美尼科的理念与治疗模式，将后现代叙事疗法的核心思想与沙盘游戏融合在一起，综合运用语言和非语言方法，设计并实施针对健康群体的叙事沙盘游戏团体活动模式，为团体沙盘游戏模式提供更多元的操作方法。

2. 叙事沙盘游戏团体活动的关键因素与方案设计

叙事理念强调关系，包括成员与成员、成员与带领者、成员与规则等，这些关系和活动流程会极大的影响到成员的心理体验和成长。因此，团体活动带领者的态度、团体活动规则和活动流程的设计是叙事沙盘游戏团体活动成功的关键。

2.1. 叙事沙盘游戏团体活动带领者的态度

在叙事沙盘游戏团体活动中，带领者的态度不仅影响活动的氛围和效果，还直接关系到成员的心理体验和成长。带领者需要以一种开放、接纳、好奇和尊重的态度，营造一个安全、自由且富有创造性的环境，让成员能够自由地表达自己，探索内心世界，从而实现自我成长和心理疗愈。

1) 允许与信任

叙事沙盘游戏团体活动首先强调“允许”，即为成员提供一个接纳、包容的“心”环境，允许他们自由选用沙具，自由表达故事，不评判、不分析。鼓励他们回归自己内心的体验，面对自己真实的感受与情感，用讲故事的方式主动表达内心的想法、感受、意愿。也鼓励他们用心倾听别人的故事，并与自身的想法和感受产生共鸣。叙事疗法强调每个人都是自己生命故事的专家(李明, 2019)，要相信个体内在有治愈的潜能。

2) 解构与建构

个体的语言会成为看清自己的迷障，人们说的话会反过来对自己造成影响(李明, 杨广学, 2005)(比如“我是个失败者”)。这种迷障很多时候会变成一种消极的自我暗示，阻碍生命的健康发展。个体的自我叙事塑造了个体的身份和感受，消极的叙事充满痛苦或限制(Michael & Epston, 2022)。“拆解”这些旧故事(比如“我是个失败者”)，会找到被忽略的积极片段，然后用新的角度重新讲述(比如“虽然我觉得我是个失败者，但是我尝试过许多克服困难的方法。哦，原来我一直都没有放弃努力”)，然后发现自己身上和别人身上的闪光点 and 积极的能量，主动改写消极的生命叙事，从而实现生命的自我疗愈。

3) 好奇与不知道

“不知道”的态度是要尊重成员的主体性和独特性，要把对生命的主导权还给成员自己，叙事强调每个人都是自己生命故事的专家，治疗师只是陪伴者和见证者。这种好奇与不知道的态度将生命叙事的权力交还给成员自己，从而激发他们为自己生命负责的主动性，自发地去重建积极的生命意义。

4) 尊重与接纳

叙事沙盘游戏团体活动以一种尊重个体内心体验的态度，允许个体在安全的环境中，重新审视自己的故事，发现新的意义和可能性。

沙盘游戏作为一种表达方式，为个体提供了一个非言语的表达空间，个体被赋予了创造的自由，每个人都能在沙盘的世界里，将古今中外、自然宇宙，乃至文化和时空等元素，自由地融合在一起。这些元素在沙盘团体的互动中，化作游戏者心灵故事的载体，以叙事的形式呈现在沙盘世界中，不仅丰富了

叙事的层次,也使得个体能够更深入地探索自己的内心世界。

这种尊重与接纳的视角,为个体提供了一个充满可能性的叙事空间。在这个空间里,每个个体的故事都被珍视,每个个体的感受都被接纳,每个个体的创造力都被激发。这种结合不仅促进了个体的自我理解和自我成长,也为团体互动和共情提供了坚实的基础。

5) 倾听与共情

在叙事沙盘游戏团体活动中,成员们除了要分享自己的沙盘故事,表达自己的内心世界,还要用心倾听和理解他人的故事。通过倾听与共情,成员能够更深入地理解他人,引发情感共鸣,从而增强归属感和被接纳感,进而提升团体的凝聚力。在叙事沙盘游戏团体中,个体不仅能够更好地理解自己,还能够团体的支持下,找到面对生活挑战的勇气和力量。

总之,沙盘游戏结合叙事的理念,不仅是表达的工具,更是意义建构的过程。方案的设计总体采用的是积极资源取向,即关注团体成员的积极资源和优势,引导他们从积极的角度看待自己 and 他人,从而促进个人成长和团体发展。带领者的态度要尊重团体成员的个人叙事和集体叙事。

2.2. 叙事沙盘游戏团体活动规则

活动采用限制性团体模式,即人员固定、场地固定、时间固定,确保团体的安全性和隐私性。安全是团体活动的基础,可以帮助成员建立信任,开放内心。沙具摆放顺序采用抽签的方式进行。分享规则采用了即时分享、结束后分享与整体叙事分享相结合的方式进行。团体活动初期(1~2次)在每轮结束后进行即时分享,整体结束后进行叙事分享。团体活动的中前期(3~5次)采用结束后分享和整体叙事分享相结合的方式。团体活动的中后期(6~8)采用的是即时分享与整体叙事分享相结合的方式。不仅在意识层面上促进了个体对自我和他人的深刻理解,同时,在无意识层面,借助象征性表达和非言语交流,进一步深化了成员的心理体验。

2.2.1. 即时分享

荣格和卡尔夫的沙盘游戏操作模式最显著的特点是安静地进行,允许来访者充分地发挥自己的创造力,沉浸在自己创立的沙盘世界中,而不被打扰。这种模式强调来访者的自主性和内在探索。与之不同,叙事沙盘游戏团体的操作模式在活动初期就鼓励成员在每一轮摆放结束后进行即时分享,通过讲故事的方式表达内心的想法和感受。在叙事过程中,成员不仅完成对沙盘世界的自我解读和深度体验,还能在团体的支持下逐渐呈现内心深处的自我,在团体中被看见、被理解、被整合。带领者以好奇和开放的态度关注成员的积极表达,及时给予赋能,帮助他们构建积极的意义世界。这种即时分享与赋能的方式,注重过程中的互动和即时反馈,有助于成员快速熟悉彼此,减少冲突,降低阻抗,建立和谐的团体氛围,从而促进个体和团体的共同发展。同时,它也满足了成员即时表达和及时回应的需求。

在团体发展到后期也采用了这种分享方式。团体发展的后期,带领者需将生命故事的叙事权完全交还给成员,充分调动他们的自主性。这种做法不仅促进了成员之间的深度沟通与理解,还为共同创作主题沙盘提供了坚实的基础。通过这种方式,成员能够在团体的支持下,更加自由地表达内心世界,实现自我探索与成长。

2.2.2. 结束后分享

在团体沙盘游戏中,结束后分享是一种常见的方法。成员可以在不打扰的情况下,深入探索自己的内心世界。分享实现非言语到言语,无意识到意识的转换。在团体的支持下,成员们能够重新审视自己的沙盘作品,发现其中的积极意义和潜在问题。这种反思过程不仅有助于成员在团体中获得支持和启发,还能够把团体中的体验和经历迁移到现实生活中,实现自我成长。

2.2.3. 整体叙事分享

在沙盘整体摆放和个人分享结束后，会进行整体叙事分享，围绕三个核心问题展开。

1) “在今天的游戏过程中，自己最满意的故事是什么？”

旨在增加个体自我意识中积极的自我评价和自我体验，帮助成员发现自己的优势和闪光点，增强自我认同感。

2) “在今天的游戏过程中，最让自己感动的故事是什么？”

旨在启动积极情绪情感的感知能力，引导成员关注和体验积极的情绪情感，促进情绪情感的流动和表达。

3) “在今天的游戏过程中，最受启发的故事是什么？”

旨在启动成员在人际互动中发现积极资源的能力，鼓励成员从他人的故事中汲取灵感，发现不同的处理方式的方式和积极的生活态度。

当个体仅接受一种生活现实、故事或叙事时，就容易出现问题(White & Epston, 1990)。叙事疗法提供了一种新的视角，帮助个体用不同的方式去理解和解释生活中的事件。在叙事疗法中，可以通过“主线故事”和“支线故事”来重新审视自己的生活。

主线故事是对自己生活的一种主要看法，是个体长期以来形成的对自我、对周围世界的认知模式。主线故事会成为个体生命故事的围栏，让个体无法看到生活中其他的可能性。支线故事可以提供一种新的视角，它可以帮助个体看到那些被主线故事掩盖的部分，这些支线故事可能是游戏过程中的某些例外情况，或者是那些被忽略的美好瞬间，或者自己未曾察觉的情绪体验。

通过整体叙事分享，成员将整个游戏中的感受、想法、对沙具和沙画的积极想象、自己的表现、他人的表现、他人的启发、对冲突的理解和化解、对情绪的表达和理解等进行全面回顾和升华。这种分享方式帮助成员从局部意义的建构过渡到整体意义的建构，实现个体心理世界的整合。

2.2.4. 个人叙事与集体叙事的整合

在叙事沙盘游戏团体活动模式中，分享环节是核心所在，它体现了叙事理念的精髓。在这个环节里，每个成员既开启了自己的个人叙事之旅，也参与了集体叙事。

在个人叙事中，成员通过讲述沙具和沙画的故事，重新编织自己的生命叙事。他们将内在心理世界、沙盘中投射的“现实”世界以及真实的外在世界相互连接，构建出一个多元而统一的自我故事。成员可以将过去、现在和未来的故事串联起来，让自己的生命在时间的长河中呈现出连续性；同时，他们也可以整合真实自我、理想自我和投射自我，让真实的自己、想象中的自己以及他人眼中的自己共同构成一个完整的叙事框架。

在集体叙事中，成员通过倾听他人的故事，将自己眼中的“我”与他人眼中的“我”进行对话与整合。这种整合不仅发生在个体层面，还延伸到社会文化层面，进一步触及原型层面，最终深入到集体无意识的深层结构。通过个人叙事与集体叙事的互动，成员能够突破单一叙事的局限，使生命的叙事更加丰富多元。在这个过程中，不仅增加了对自我、他人以及社会文化的多元认知，还拓展了对宇宙自然的理解。

2.3. 叙事沙盘游戏团体活动流程

根据卡尔夫的沙盘游戏心理发展阶段理论和勒温的团体动力发展阶段理论及怀特的叙事实践地图理论(迈克尔·怀特, 2019) (因为活动流程的设计的确主要参考了这本书中的流程内容)。该活动设计了 8 次 4 阶段的团体活动模式。四阶段分别是建立关系阶段、冲突表达阶段、合作阶段和分离阶段。如表 1 叙事沙盘游戏团体活动流程设计表。

Table 1. Process design for narrative-based sandplay group activities**表 1.** 叙事沙盘游戏团体活动流程设计表

活动阶段	活动内容	叙事互动
建立关系阶段	活动 1 相逢是缘：生命故事初显 活动 2 试探交互：丰富生命故事	即时分享、结束后分享、整体叙事分享 “在今天的游戏过程中，自己最满意的故事是什么？” “在今天的游戏过程中，最让自己感动的故事是什么？” “在今天的游戏过程中，最受启发的故事是什么？”
冲突表达阶段	活动 3 冲突呈现：外化冲突故事 活动 4 冲突深化：深化冲突故事 活动 5 冲突转化：改写冲突故事	
合作阶段	活动 6 合作初显：重塑冲突故事 活动 7 合作深化：重塑个人故事	
告别阶段	活动 8 感恩与告别：整合生命故事	

团体活动方案通过四个阶段八次活动逐步引导成员建立关系、探索内心、表达冲突、深化合作与自由创作，最终实现心理成长与生命故事的整合。活动结合叙事理念，强调成员的主体性与自我探索，注重在互动中发现积极影响，改写冲突故事，促进团体凝聚力。通过沙盘游戏与分享环节，成员在安全氛围中表达自我，体验合作与自由，最终以感恩与成长告别，巩固积极改变。

3. 活动的实施

3.1. 活动对象的选择

1) 儿童组

采用在社区以招募的方式进行，分小学组 12 人、初中组 12 人，高中组 12 人。初中和高中组由于人数太少没有形成团体，小学组招募了 11 人，同学们根据时间自由报名，自然形成两个团体，一组 5 人，一组 6 人。

2) 成人组

在某服务单位以招募的方式进行，招募到 6 人，形成一个封闭式团体。

3.2. 活动对象的自然属性

社区招募的 11 个孩子中，有 4 个男生，7 个女生。4 个男生平均分在两组，7 个女生第一组 4 个，第二组 3 个，年龄最小的 7 岁，最大的 11 岁。

成人组中男生 3 人，已婚 1 人，未婚 2 人(一人 35 岁，一人 28 岁)，女生 3 人，已婚 1 人，未婚 2 人，30 岁以下。

3.3. 活动结果

1) 小学组入组访谈和活动结束后的访谈结果：

序号	入组前访谈	结束后访谈
1	敏感、防御性强、与同学相处困难、有轻微的攻击性	在学校交到了好朋友，也会积极参与班级的活动，学习专注力增加
2	喜欢打游戏、睡眠不规律与家人关系较冲突	最大的进步是玩儿游戏时间少了，学习成绩进步了
3	可以与同学家人和谐相处、自信、阳光	学习更加专注了，喜欢上了历史知识

续表

4	沉迷游戏、情绪控制差、与家人关系冲突、注意力不集中	到户外与小朋友玩耍时间增加了，注意力也比以前好一些了
5	依赖、争强好胜、与家人同学冲突较多	能够关注到别人的感受了，跟同学关系变好了，专注力提升了
6	体型偏胖、固执、霸道、易冲动、人际关系一般	依然是很霸道，但是情绪控制能力好一些了
7	有些胆小、不敢与人交往	虽然跟同学打交道的时候还是有些胆小，但是学习专注力提高了，成绩有所提升
8	活泼、自信、遇到问题积极应对、与家人同学关系融洽、情绪稳定	一直都很阳光自信，成绩稳定，数学计算能力提升了不少
9	擅于表达、人际关系和谐、情绪积极阳光	擅于表达、人际关系和谐、情绪积极阳光、注意力比以前集中了
10	文静、善良、人际关系和谐、情绪稳定	语言表达能力比以前好了，语文成绩提升了不少
11	转学、人际适应不好、敏感、防御	变得比以前开朗了，胆子也大了一些

从以上数据看，孩子们普遍在专注力、学习成绩、人际关系和情绪控制能力方面有不同程度的变化。

2) 成人组

成人的心理世界比儿童少了很多天马行空的想象，更多呈现的是生活现实中的议题。这一组团体成员中，有两位成员已婚，四位成员未婚，所以婚恋是他们一个主要的焦点，特别是在第七次他们专门讨论了关于婚恋的话题。通过本次沙盘游戏，有的成员理解了伴侣买汽车模型等不实用的物品，其实是为了满足心中小男孩未实现的愿望；有成员看到了内心的恐惧，察觉了潜意识的防御模式；还有成员认识到向往浪漫爱情是正常的情愫，萌生了尝试恋情的想法。

4. 结论

在沙盘游戏里融入叙事理念，能够更有效地激发儿童的模仿行为。由于在活动模式设计上，特意引入了积极叙事的引导方式，着重鼓励孩子们分享那些对自己产生积极影响的故事。这样一来，孩子们所接触到的都是充满正能量的积极叙事内容。这些积极的叙事不仅激励儿童主动去探寻自身的优点与美德，还能促使他们学习并借鉴他人身上的长处。这种正面的影响在不知不觉中塑造着儿童的自我意识。基于此，本研究提出，将积极的叙事策略与沙盘游戏所具备的潜意识功能相结合，有助于推动儿童形成积极的自我意识，对提升儿童的想象力、注意力、人际交往能力、语言表达能力以及情绪控制能力均有着显著的积极作用。

通过对比成人与儿童在沙盘游戏中的表现，可以清晰地看到两者间的显著差异：儿童团体展现出惊人的想象力，他们沉浸在梦幻般的世界中，编织着关于超能力、理想国度的奇妙故事，尽情表达内心的憧憬与幻想；而成人团体则更多地聚焦于现实与理想的碰撞，婚姻家庭、理解他人、职业压力等现实议题成为讨论的焦点。这一差异提示我们，在实施团体沙盘游戏时，需充分考量成人与儿童的不同特点。对于儿童，应鼓励并接纳他们无拘无束的想象，避免过多的干预与限制，让创意的火花自由绽放；对于成人，则需关注他们内心的矛盾与挣扎，提供更多的理解、包容与支持，助力他们找到现实与理想的平衡点。

5. 结束语

基于后现代叙事理念，结合沙盘游戏疗法，设计并实施了一种团体心理辅导模式，旨在探索其在健

康人群团体心理辅导中的应用效果。通过为期 8 周的团体活动, 研究发现参与者在专注力、学习成绩和人际关系上均有明显提升, 表明叙事沙盘游戏团体活动模式提升专注力, 增进自我理解和社会交往能力方面是有明显的作用的。

然而, 研究也存在一些局限性。样本量较小, 且活动的长期效果尚需进一步跟踪和评估, 以确定其持久影响。未来研究还可进一步探索叙事沙盘游戏在不同心理问题和干预目标中的应用, 特别是在自我意象、学习发展、情绪管理和行为表现等方面。

总之, 本研究为叙事沙盘游戏团体活动模式在心理辅导中的应用提供了初步的实证支持, 展示了其在促进个体成长和团体凝聚力方面的潜力。期待该模式能在更多实践中得到应用和验证, 为心理健康领域提供更多的思路和方法。

基金项目

内蒙古自治区教育科学“十四五”规划课题项目, 课题批准号: NZJGH2023266; 资金支持: 内蒙古警察学院。

参考文献

- (美)芭芭拉·A·特纳, (冰岛)克里斯汀·尤斯坦斯杜蒂尔(2015). *沙盘游戏与讲故事——想象思维对儿童学习与发展的影响*. 北京师范大学出版集团.
- [澳]迈克尔·怀特, [新西兰]戴维·埃普斯顿(2022). *叙事治疗的力量、故事、知识、权力*. 华东师范大学出版社.
- (美)芭芭拉·A·特纳(2018). *沙盘游戏疗法手册*. 中国轻工业出版社.
- 芭芭拉·拉博维茨, E·安娜·古德温(2017). *沙游治疗——心理治疗师实践手册*(田宝伟, 等, 译). 中国轻工业出版社.
- 迈克尔·怀特(2019). *叙事疗法实践地图*(李明, 曹杏娥, 党静雯 译, pp. 49-111). 重庆大学出版社.
- 李明(2019). *叙事心理治疗*. 商务印书馆.
- 李明, 杨广学(2005). *叙事心理治疗导论*. 山东人民出版社.
- 任青(2018). 叙事性心理联合团体沙盘游戏治疗自闭症儿童的疗效及对其与家属心理健康的影响. *中国健康心理学杂志*, 26(5), 649-653.
- 尤娜, 杨广学(2006). *象征与叙事: 现象学心理治疗*. 山东人民出版社.
- Unnsteinsdottir, K. (2002). *Fairy Tales in Tradition and in the Classroom: Traditional and Self-Generated Fairy Tales as Catalysts in Children's Educational and Emotional Development*. University of East Anglia.
- White, M. J., & Epston, D. (1990). *Narrative Means to Therapeutic Ends* (pp. 9-37). WW Norton Company.
- Preston-Dillon, D., Davis, T., & Homeyer, L. E. (2022). Sand Therapy Competencies: A Qualitative Investigation of Competencies for Sand Therapy Practitioners. *International Journal of Play Therapy*, 4, 191-203.