Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 61»

#  Консультация для родителей

**«Как играть с детьми»**

**Воспитатель:**

**Жукова Ирина Петровна**

Ярославль

## К А К И Г Р А Т Ь С Д Е Т Ь М И

 Все знают, что встречаются среди детей «заводилы» - организаторы игр, походов, всяких проказ. Другие ребята идут у них на поводу, слушаются их, иногда подражают им. Встречаются такие люди и среди взрослых. В семье, где есть такой папа или такая мама, как правило, легко решаются всякие проблемы и трудностей почти не бывает.

 Главная особенность таких людей – в их умении увлекать детей тем, что они делают сами. Чем бы они ни занимались, ребята тут как тут и с увлечением делают то же. Нет цены таким людям, если они увлекаются полезным для ребят делом.

 Но как быть тем, кто «не знает как», у кого просто «не получается», «не выходит»…?

 Прежде всего, не отчаиваться. «Педагогический мёд» можно собрать и по капелькам: он станет тогда педагогическим опытом, а опыт может приобрести каждый «если приложит к этому достаточно усилий». Значит, не будем отчаиваться, а будем учиться.

 Чтобы эта учёба шла успешнее, сделали по коробочке с кубиками или кирпичиками каждому ребёнку, а ещё лучше, если будет своя игра и у родителей. Тогда можно играть вместе и даже устраивать соревнования со старшими.

 А теперь о некоторых правилах, которые надо стараться соблюдать, чтобы игры осваивались успешно.

 *РАДОВАТЬСЯ УСПЕХАМ, НО НЕ ЗАХВАЛИВАТЬ.*

 Любые игры только тогда дают результаты, когда малыши играют с удовольствием. Так же и творчество – это всегда интерес, увлечение и даже страсть. Вот этот интерес к развивающим играм, к интеллектуальному напряжению, какого они обязательно требуют, и надо развивать у детей, именно развивать, так как сам он ниоткуда не появляется, а если иногда говорят: «Он сам интересуется», то только потому, что не знают, откуда интерес появился, кто принёс его «семя» и удобрил почву для роста.

 Кроме того, здесь действует одна закономерность: чем больше развито какое-то качество, тем сильнее жаждет оно проявления. Очень важно творческому уму дать окрепнуть и познать радость успеха, радость преодоления трудности – и как можно раньше.

 Как же это сделать? Обычно говорят: «Обстановка действует».

Но обстановку осознанно или чаще неосознанно создают сами люди, в первую очередь, взрослые и старшие, окружающие малыша. Например, Любе 1 г. и 2 мес., она сидит с кубиками, пытается поставить кубик на кубик, как это делал её 3-летний брат, построивши из кубиков целую башню. У малышки не получается, но она упорно повторяет свои попытки. И вдруг кубик, наконец, не падает. Люба удивлённо и серьёзно переводит глаза на маму, а мама не выдерживает и весело смеётся:

* Поставила Люба кубик на кубик! Поставила! Умница!

Мама рассказала всем о Любином успехе, и на другой день старшие сестры уже специально принесли Любе кубики и попросили построить «башню». И Любе удалось на этот раз поставить даже три кубика на один! Все ребятишки радовались, хлопали в ладоши, а, глядя на них, улыбалась и Люба. А потом стала строить ещё и ещё, увлекаясь всё больше. И так, первое условие успеха – улыбка, радость, похвала, искренняя заинтересованность старших в прогрессе малыша, в росте его сил.

При этом, конечно, нельзя забывать, что перехвалившие – похвала не по заслугам – может и навредить, особенно в более старшем возрасте. Всегда нужно уметь показывать ребёнку как бы резерв его возможностей, что можно делать ещё лучше. Развивающие игры требуют от взрослого не только похвалы вообще, а конкретной оценки действий ребёнка;

* Ты сегодня быстро сложил узор, быстрее, чем вчера.

К оценке важно привлекать и самого ребёнка:

* Что, по-твоему, сегодня у тебя особенно удалось?
* А что ещё не совсем получилось?

Все это поддерживает интерес ребёнка к игре, к движению вперёд, к совершенствованию, но…

***НИ ПРЕСЫЩЕНИЯ, НИ ПРИНУЖДЕНИЯ!***

 Но этот интерес легко притупить не только небольшим нажимом, принуждением, но даже просто «перебарщиванием», доведением игры до того, что она стала надоедать. Поэтому никогда не следует доводить занятия играми до пресыщения, до того, что малышу не хочется играть.

 Наоборот, заканчивать игру нужно, как только промелькнёт первый раз потеря интереса к ней, но пообещайте, что завтра или «в другой раз» мы поиграем побольше, чтобы впереди была приятная перспектива – завтрашняя радость.

 Творчество развивается и творческие силы крепнут только там, где есть свобода их проявления. Но это не означает, что надо просто ждать, когда у ребёнка появляется желание играть. Надо организовать это желание, пробудить его, создать условия для его возникновения. Например, пригласите друзей вашего ребёнка и организуйте игру. А ещё лучше, если ваш ребёнок сам достанет игру, сам начнёт её показывать и сам будет объяснять, как играть. Во время игры не допускайте замечаний по отношению к ребёнку. Они вызывают у детей раздражение, озлобление, неверие в свои силы, нежелание думать – все свойства, которые творчеству, да и не только творчеству, да и не только творчеству, просто противопоказаны.

 ***САМОСТОЯТЕЛЬНО БЕЗ ПОДСКАЗКИ!***

 Основное правило развивающих игр: взрослый не должен выполнять задание за ребёнка, не должен подсказывать ему НИ словом, ни жестом, ни взглядом.

 В начале «когда малыш только знакомится с играми, эмоциональные реплики даже помогают: одобрительные – окрыляют, критические – побуждают работать внимательнее, осмотрительнее. Но потом, лучше от них постепенно отказаться, потому что ребёнок начинает больше судить о своих действиях не по результатам своей работы, а по замечаниям окружающих. А это приведёт к тому, что у ребёнка не будет развиваться самоконтроль, самоанализ. Они будут заменяться стремлением просто угадать, как относятся к этому окружающие.

 А вдруг ошибка! Прежде чем указать ошибку (да и только не прямо), нужно заставить ребёнка «выложиться» до конца. Это очень важно. Можно пойти даже «на хитрость», т.е. сказать об ошибке там, где её нет, - пусть ребёнок докажет, что там всё правильно. Или можно специально сделать что-то с ошибками (более или менее грубыми, исходя из возможностей ребёнка), а потом вместе отыскать ошибки, даже устроить соревнование: кто их больше найдёт? В умении найти ошибку или неточность малыши довольно часто обгоняют взрослых, а это надо поддерживать – пусть поднимаются выше старших. Но без злорадства!

 ***С КАКОЙ ИГРЫ НАЧИНАТЬ?***

 Сначала папе и маме лучше всего посмотреть все игры подряд, попробовать поиграть самим, чтобы иметь представление о каждой их них и сопоставить с возможностями и уровнем развития своего ребёнка. Нельзя брать для начала слишком трудные задания: они могут отпугнуть малыша и тогда сразу всё усложнится. Лучше начать с заведомо более лёгких, которые ему явно под силу. А первый раз даже закончить, не доходя до трудных и непосильных заданий. Тут, конечно, надо учитывать характер и темперамент ребёнка. Лучше начать с игры «Сложи узор», через неделю-другую, можно ввести в строй следующую игру «Рамки и вкладыши Монтессори», а затем постепенно вводить «Сложи квадрат», «Обезъянка», «Точечки», «Внимание», «Кирпичики».

 Этот порядок сугубо ориентировочный, а его можно изменить применительно к возрасту, уровню развития ребёнка и того интереса, который начнёт появляться у малыша.

 Сколько же новых игр давать сразу? И как их вводить? Ведь игр много, надо их как-то сочетать одну с другой. Конечно, не разумно давать ребёнку много игр сразу, избыток немедленно ведёт к их обесцениванию. Лучше вводить их постепенно и в нужный момент. Дети переживают свои увлечения периодами обычно исчисляемыми днями, неделями и реже месяцами. Интерес к развивающим играм подчинен закону «волны». Например, игру «Сложи квадрат» малыши вспоминают каждый день, а потом всё реже и реже, пока наконец совсем не оставят. Не надо настаивать на продолжении игры. «Забывайте» иногда игру вместе с ребёнком. Пусть пройдёт недели две или три, или даже месяц. В это время может подняться «на волне» другая игра. Но когда ребёнок, забыв об игре, снова возвращается к ней, она приобретает прелесть почти новой. Такое периодическое «остывание» детей к своему увлечению – явление естественное, с ним надо считаться и использовать для введения одной из следующих игр.

 А можно ли в один день играть подряд в две или три развивающие игры? Конечно, можно, но только чтобы минимум две из них были уже малышу хорошо известны и чтобы у него было настроение за них браться…браться. Это условие надо соблюдать всегда. Не следует ставить только такую цель: «Играть 10 минут», или «Играть 5 минут». Такая установка может убить всё живое. Пусть ребёнок играет сколько хочет, и пусть ему никто не делает замечаний. Когда в ходу несколько игр (2-3) то лучше, если они различны по своему характеру. В одной, например, малыш складывает кубики, а в другой рисует цветными карандашами. В результате смены деятельности дети не ни усталости, ни скуки.

 *МЕТОД «ЛЕДОКОЛА*», или шаг назад – два шага вперёд. Этот метод нужно использовать в развивающих играх, т.к. он вселяет в ребёнка веру в собственные силы и учит самостоятельности. Вот ребёнок добрался до трудного задания в игре и, несмотря на все усилия, сегодня его не одолел. Как же быть завтра? Начинать с этого трудного? Нет, лучше попробовать взять препятствие «с разгона», т.е. начать игру с более легких или с уже преодоленных заданий и только в конце подойти к трудному, пока неодолимому.

 Большинство развивающих игр по своему содержанию абстрактны, не несут образной и сюжетной нагрузки. А для детей, особенно самых маленьких, характерно именно образное мышление. Малышам нравится находить сходство между игрушками и реальными вещами, причём детали этого сходства, они, как правило, легко дорисовывают в своём воображении: поставить три стула подряд – получится «автобус» или «самолет».

 Эту особенность детского мышления и нужно использовать, чтобы привлечь внимание ребёнка к развивающим играм, возбудить интерес к ним.

 По мере освоения игры происходит закономерный отход от сказки и выдумки, привлекающих детей к игре в самом начале.

Постепенно ребёнка увлекает цель самой игры добиться чего-то, сделать правильно, преодолеть трудный барьер сложного задания.

И потому надобность в сопровождениях, оживляющих игру, просто отпадает.

 Для любой игры необходима ***НЕПРИНУЖДЁННАЯ ОБСТАНОВКА*** , когда все внимание сосредоточено на самой игре, а не на том, чтобы «сесть как следует», «не болтать ногами», «не вскакивать с места» и «не шуметь». И не обязательно за столом играть, можно и на полу, и не только сидеть, а лёжа на животе – как удобнее.

***КОГДА ИГРЫ СЕБЯ ИСЧЕРПЫВАЮТ?***

 С обычными игрушками этот вопрос решить проще. Ребёнок потерял игрушку, сломал её или просто забыл о ней и не берёт больше в руки. Она стала ему неинтересна и, значит, исчерпала себя.

 В развивающих играх есть и объективный критерий, по которому можно судить, когда ребёнок вырос настолько, что игра уже ничего ему не даёт. Это количество выполненных малышом заданий. Чем больше число заданий он выполнил самостоятельно, тем дальше он продвинулся в развитии. Но даже в том случае, когда он уже справляется со всеми заданиями, остаются ещё по крайней мере две существенные ступени развития.

 Первая – сокращение времени, которое требуется ребёнку на выполнение заданий. В большинстве случаев мало знать «ответ», т.е. уметь решить задачку, надо суметь решить её быстро.

 *Вторая ступень развития начинается с собственного творчества.*

 Это значит, что занятие игрой стало для ребёнка настолько привлекательным, что он сам берётся за игру и начинает придумывать и складывать или, вернее, складывая придумывать интересные новые модели. Красивые – модели всем нравятся, многим хочется их тоже построить, значит, их надо зарисовать, сделать из них новые узоры-задания, рисунки-задания, чертежи-задания. Вот когда вы наблюдаете такую картину, тогда можете быть довольны: вы достигли наивысшего из возможных результатов – ребёнок сам начал творить.

 Когда ребёнок играет самостоятельно без взрослых, тогда можно найти вместе с ребёнком место, доступное для него, и поручить ему следить за порядком в играх, брать их, когда захочется, приглашать поиграть других ребят. Но при этом следует время от времени проверять порядок, как «заведующий игротекой» справляется со своими обязанностями.