

Что нужно знать про игры детей

1 **Обеспечьте возможность играть ежедневно.** Это условие благополучного развития ребенка.

2 **Обеспечьте пространство для игры.** Нужно, чтобы ребенок мог сам выбрать и достать игрушки, менять игры, шуметь, активно и по-разному двигаться. Игровое пространство не должно быть готовым. Правильно, когда ребенку нужно что-то додумывать.

3 **Демонстрируйте разные способы использовать игрушку.** Предлагайте сюжеты, давайте заместители: кубики, лоскуты ткани, коробки, фольгу, скотч, крупу, ключ, веревку, плед и др.

4 **Помните, что игрушки могут мешать игре.** Они не должны быть многочисленными, копировать предметы взрослого мира, пугать. Они должны соответствовать возрасту и интересам ребенка. Нельзя мешать игре, торопить сменить игрушку, принуждать делиться, конкурировать посредством игрушек.

5 **При покупке игрушки представьте, как с ней можно играть.** Каждая игрушка будет развивающей, если побуждает ребенка к новым формам деятельности в разных игровых ситуациях.

6**Увеличивайте количество впечатлений, а не игрушек.**

Поступайте так, если игрушек много или ребенок быстро их забрасывает. Покупайте то, что будет израсходовано в игре. Раз в 6 месяцев убирайте половину игрушек, потом меняйте их местами. Не покупайте то, что жалко дать для игры.

7**Относитесь к игре и игрушкам как к собственности ребенка.**

Вмешивайтесь, когда ребенок сам вас зовет или уровень агрессии стал опасным для игроков, игроки не могут сами придумать развитие сюжета. Ни к чему не принуждайте ребенка в игре. Не ограничивайте его подвижность, речевое сопровождение игры, исследовательскую активность.

8**Если ребенок просит придумать игру, дайте ему две игрушки или «настоящий» предмет.**

Не участвуйте активно в начале игры, когда игрушки или новизна сюжета хорошо поддерживают игровую мотивацию. Помогайте, когда ребенок начинает отвлекаться от игры и скучать. Можно спросить: «А кто это?», добавить еще одну игрушку, показать, как ее можно использовать, поговорить от имени персонажа, придумать трудность, которую не может решить персонаж: «Не могу построить», «Грущу» и др.

9**Предлагайте игры, в которых ребенок сначала должен сам создать территорию.**

Например, пусть он заполнит пространство предметами, нарисует его, построит. Это должно быть место развития сюжета: поле для настольной игры, карта мира героев, лечебница, куда поступят больные; одежда, предметы обихода и дом для куклы (хорошо и для мальчиков) и др.