**Консультация для родителей на тему:**

**"Взрослые, дети, игра"**

В настоящее время не подвергается сомнению представление о детской игре как особом средстве передачи детям общественного опыта, средстве, стихийно возникшем, а затем специально культивируемом обществом.   
Принято выделять два основных типа игры: сюжетно-ролевая и игра с правилами (дидактические, т.е. обучающие и подвижные). Во всех этих видах игр используется игровой материал.

Игрушка с самого раннего детства предоставлена в самостоятельное пользование ребёнка. Когда ребёнок совершает какие-то действия с игрушкой, у неискушённого наблюдателя складывается впечатление, что он играет. Но это не означает, что он играет: он совершает отдельные игровые действия вне сюжетного контекста, т.е. осуществляет лишь отдельные фрагменты целостной игровой деятельности.  
В настоящее время нарушается передача игровой культуры от поколения к поколению. Это связано прежде всего с тем, что группы в детских садах в основном одновозрастные, а из этого вытекают последствия: не осуществляется передача сюжетов, правил игр от старших детей младшим; семьи в большинстве своём малочисленны;  старшие дети в семье обычно чересчур заняты, "заорганизованны"; родители в силу занятости, или неумения, или непонимания того, какое значение имеет для ребёнка игровая деятельность, редко играют с детьми. Так вот в такой ситуации, когда нарушается передача игровой культуры от поколения к поколению, ослабляются игровые связи, начинают исчезать традиционные сюжеты и правила игры и средством для игры остаётся лишь игрушка, не способная к сожалению заменить живое общение, познание взаимоотношений.  
Сюжетно-ролевая игра - это особая деятельность детей, специфика которой носит условный, замещающий характер по отношению к серьёзной, настоящей деятельности. В ней дети воссоздают окружающий их мир, действия и отношения людей, события.  Воссоздание - оно осуществляется за счёт игровых действий, игровых ролей, игровой (предметной) ситуации - позволяет детям реализовать сюжетное событие, определяющее смысловой контекст игры.  
  
Сюжет представляет собой или развёрнутое описание событий, происходящих с какими-то персонажами, ситуаций, в которые они попадают, отношений, в которые они вступают (такими сюжетами могут выступать сказки, рассказы), или свёрнутое описание, обозначающее лишь тему игры, основных персонажей, действия и отношения которых воспроизводятся в процессе (игра в "дочки-матери"), ситуацию, в которой развёртывается событие (игра в "больницу", "магазин").  
Традиционные игры передаются детям в общении с близкими взрослыми уже в раннем детстве. Мать (или другой близкий взрослый), желая позабавить ребёнка, вызвать его активность, рассказывает ему несложные ритмичные сюжетные тексты типа "Сорока-белобока", "Коза рогатая". При этом она не просто рассказывает, но и показывает несложные действия по ходу рассказывания, подкрепляя действия соответствующей интонацией, мимикой. Общаясь таким образом с ребёнком, взрослый ведёт игру как целостную деятельность, включающую и персонажи, и действия, и события, т.е. переводит традиционный сюжет в процесс игры.  
Первоначально играет взрослый, ребёнок участвует как зритель; его участие выражается лишь в повторении отдельных, очень простых действий. Постепенно взрослый увеличивает меру участия малыша. По мере того, как ребёнок овладевает способами игровой деятельности, взрослый начинает организовывать его самостоятельную игру, а сам всё чаще и чаще отстраняется от совместной деятельности. Малыш попадает в мир игрушек, в мир играющих детей. Иными словами, он переходит от узкой, семейной игровой традиции к игровым традициям, задаваемым  воспитателями детского сада, дворовой группой  и т.д.

**Какие сюжетно-ролевые игры можно организовать дома?**

От фантазии, творческого потенциала родителей будет зависеть разнообразие игр в семье: кто-то с увлечением займётся строительством космического корабля, кто-станет доктором и примется лечить игрушки, а кто-то поиграет с ребёнком в магазин, в библиотеку. Таким образом родители познакомят детей с миром ситуаций, встречающихся в повседневной жизни, разовьют воображение ребёнка, а также у детей появится возможность примерить на себя роль взрослого.

**Сколько времени нужно уделять  игре?**

Каждый ребёнок индивидуален, поэтому временных ограничителей для проведения игры нет. Как правило,  любой родитель способен понять, в какой момент ребёнку наскучила игра и тогда нет смысла продолжать её дальше.

**Роль родителей в игре**

Самое очевидное влияние взрослого на сюжетно-ролевую игру это её зарождение, когда родитель имеет возможность показать как и во что можно играть. Учитывая то, что ребёнок склонен к подражанию, то давая направление сюжетно-ролевой игре, взрослый получает в руки мощный инструмент влияния на будущие наклонности ребёнка, таким образом его воспитывая.

Родителям стоит запомнить три правила, действующие при организации игр:

1. Игра не должна строиться на принуждении.

2. Игра - творческий процесс, не надо загонять ребёнка в жёсткие рамки.

3. Старайтесь, чтобы игра имела развитие.

Умение начать игру также важно, как и умение прекратить, или перевести ее в другое русло.

Если вы замечаете, что ребенок уже несколько недель играет в одну и ту же ролевую игру, например, в магазин, при этом игра не имеет развития, и он прокручивает одни и те же сюжеты - пора вмешиваться. Для начала необходимо помочь развить игру, изменить игровую ситуацию, добавить, например, новых героев. Можно стать директором магазина, и объявить о том, что в магазине открывается новый отдел, в котором будут продаваться свежие хлебобулочные изделия. Предложите ребёнку начать выпекать хлеб, булочки, пирожные. Так вы вовлечёте ребёнка в другую ситуацию.

Постоянное присутствие взрослого, когда ребенок охотится за пиратами вовсе не обязательно. Ребенок должен учиться развивать свою фантазию и логическое мышление самостоятельно. Взрослый – это наблюдатель, который способен изменить или исправить ситуацию. Взрослый – это могущественный, но второстепенный герой ролевых игр по сравнению с ребенком, который непременно - главный герой.

Разумно вмешаться взрослому, когда игра приобретает жестокий сюжет, герои превращаются в злодеев. При этом не спешите остановить игру, а лучше  вспомните, насколько хорошо вы  объяснили своему чаду понятия добра и зла, хорошего и плохого? Возможно стоит повторить урок, и предотвратить возникновение подобных игр? Также родителям следует повнимательнее приглядеться к "чудищу", в которого превращается ребёнок. Может оно окажется добрейшим существом, не представляющим никаких опасений. В современных мультфильмах внешний образ обманчив. Поэтому старайтесь контролировать литературу и зрелища, которые получает ваш ребёнок. И если уж он ни дня не может прожить без какого-нибудь сомнительного мультика, посмотрите его вместе с малышом. Ваши отрывочные замечания по поводу поведения героев наверняка запомнятся. Если очевидно, что ребенок сознательно играет в жестокую и злую игру, дайте ему выговориться, может это – скопившаяся агрессия и ей необходим выход. Подумайте над её природой. Затем заинтересуйте ребенка новой интересной игрой. Помогите плохим героям превратиться в хороших.

**Самые распространённые сюжетные игры**

Самая, пожалуй, древняя сюжетно-ролевая игра – это игра в «семью». Обычно ребенок сам начинает в нее играть, и от родителя требуется только ее контролировать, а также постараться понять, как он оценивает родителей и близких, не существуют ли какие-либо проблемы.

Через ролевую игру ребенка можно знакомить с различными профессиями, особенно, если их представителем является кто-то из родителей. Классические примеры: игра в шофёров, врачей, полицейских, учителей и т.д.

Сюжетно-ролевую игру можно провести даже в самом ограниченном пространстве (например, в автомобиле, во время длинного путешествия, если вы, конечно, не за рулём). Для этого вам хватит … рук. Делаем ножки  с помощью указательного и среднего пальцев рук, и человечек побежал. Придумайте роли для своих человечков и вперёд, преодолевать самые разные препятствия. В этой игре большим плюсом является возможность физического и духовного контакта родителя с ребенком.

С помощью исторических игр, например, в рыцарей, принцесс можно познакомить ребенка с другим миром, развить интерес к историческому прошлому.

Также очень важно помогать или хотя бы не препятствовать строительству домика для ребенка – под столом, накрытым шторой, из стульев, из подушек и т.д. Даже взрослым необходимо пространство для уединения, где можно собраться с мыслями, почувствовать себя защищённым, дошкольнику же особенно это важно. Это место, которое он может осознавать как «своё» и предаться там своим фантазиям.

Кроме того, сюжетно-ролевые игры могут помочь ребёнку справиться с различными детскими страхами. Например, если ребёнок боится воды, то игра «купаем куклу» поможет справиться с этой проблемой.

***Консультация для родителей на тему:***

***"Почему ребёнок играет?"***

Представление взрослых о счастливом детстве связывается с образом играющих детей. Почему детство всегда ассоциируется с игрой? Что значит игра для самого ребёнка и что такое детская игра для родителей?   
Для ребёнка игра - это его относительно независимая, самостоятельная деятельность, в которой он может реализовать свои желания и интересы, игра - способ его самореализации и  самовыражения. В игре ребёнок таков, каким ему хочется быть, в игре ребёнок там - где ему хочется быть, он участник интересных и увлекательных событий. У каждого ребёнка - свой мир игры. Но когда он попадает в общество сверстников, он открывает для себя "миры" других детей. Для ребёнка бывает трудно понять и принять мир другого, раскрыть для него свой мир. По данным известного швейцарского психолога Жана Пиаже, способность передавать какое-либо новое содержание в доступной для понимания другого ребёнка форме появляется у детей лишь к семи годам. До этого возраста взаимопонимание детей основывается на уже известных им общих содержаниях. Такими общими содержаниями для малышей являются традиционные сюжеты детских игр. Дети всего мира играют в "дочки-матери", в "школу", в "больницу" и т.п. К этим традиционным сюжетам ребёнок приобщается через родителей и других взрослых, старших детей с самого раннего детства.  
  
Вообще, игра со старшими или взрослыми или взрослыми для ребёнка гораздо легче, чем игра со сверстниками. Ведь если и нужно что-то объяснить, достаточно намёка, реплики - взрослый всё поймёт с полуслова. Для маленького ребёнка он "универсальный пониматель". Поэтому игра со старшими - необходимый этап для перехода к игре со сверстниками.  
Первое время дети из-за взаимного непонимания льют море слёз, обижаются друг на друга. Совместная игра разлаживается, но играть поодиночке скучно. И дети, объединяясь вновь, уже стараются удержать друг друга, налаживают игру, пусть простую и нехитрую, но совместную. Построив сюжет, они сохраняют его, и до поры до времени он многократно повторяется. И эти повторения одной игры уже вызваны не только желанием "остановить время", повторить какое-то событие, но и стремлением повторить удовольствие от общения со сверстниками.  
Дети растут, набираются опыта, и их совместная игра начинает протекать гораздо слаженнее. Она не ограничивается уже разыгрыванием традиционных, известным всем играющим сюжетов, а представляет собой конструирование новых сюжетов - построение общего мира играющих детей. Такое построение связано с использованием детьми особого языка игры - жестов, мимики, действий с предметами-игрушками, т.е. языка, который компенсирует детям недостаточное владение словесными средствами общения. Эти дополнительные средства и позволяют достигать детям взаимопонимания в игре - раскрывать свой замысел игры другому, вбирать в свою игру замысел другого.  
Содержание игры представляет собой активное творческое воссоздание реального мира. Основные элементы, из которых строится игра, - персонажи, события, ситуации, - являются отражением в сознании ребёнка его реального опыта: непосредственного знакомства с окружающим, восприятия содержания прочитанных ему книг, просмотренных кинофильмов и телепередач и т.д. И в этом смысле содержание игры ограничено знаниями ребёнка. Однако, комбинируя знания из разных источников, ребёнок получает необходимую ему свободу, а чем старше он становится, тем больше содержание его игры выходит за пределы жёстких связей непосредственно воспринятого. Это одна из тенденций развития игры.  
Другая существенная тенденция в развитии детской игры - всё более полное и точное воссоздание окружающей действительности, которое прежде всего обнаруживается в предпочтении детьми игрушек, наиболее точно копирующих настоящие предметы, и в отказе от условных игрушек, лишь в общей форме обозначающих предмет. Если нет игрушки - копии настоящего предмета, то ребёнок обозначит его с помощью действий и слов, чем будет использовать предмет, лишь отдалённо напоминающий настоящий.   
Игровые традиции, культура игры ограничивают свободу ребёнка в игре. Ведь традиционные сюжеты детских игр, производимые игрушки определяют конкретную тематику игры, ограничивают её проигрыванием определённых сюжетных образцов, обыгрыванием имеющихся игрушек.   
Игровые действия могут носить существенно различный характер. Например, куклу в игре можно кормить по-разному. Можно просто подносить ложку ко рту куклы, а можно подробно изображать этот процесс - зачерпывать еду из тарелки, подносить ложку ко рту куклы, опрокидывать её в рот и т.п. В первом случае действие носит обобщённый, свёрнутый характер по сравнению  с реальным действием, во втором - оно является более подробной и точной его копией.   
По форме игровое действие тоже может быть разным: это действие с предметом (игрушкой), или действие с воображаемым предметом, или действие-слово. Например, ребёнок играющий в "доктора", делает уколы по-разному. Он может использовать игрушечный шприц и копировать действия врача, может только изображать действие при отсутствии подходящего предмета, а может и вовсе сказать: "Чик" Укол сделан!"  
Разумеется, чем разнообразнее способы выполнения игрового действия детей, тем более свободны они в игре.  
Итак, чем больше ребёнок имеет знаний, чем раньше он приобщается к игровой традиции и овладевает способами построения игры, тем более свободен он в своей игре.  
Исследование педагогов и психологов показали, что полноценная игра складывается очень медленно, если он стихийным порядком нащупывает и перенимает способы игрового поведения. Развитие игры происходит гораздо  быстрее, если родители специально, целенаправленно управляют этим процессом - формируют у детей игровую деятельность.   
Какие же функции выполняет игра в развитии ребёнка?  
Основная функция игры заключается в том, что она является средством социализации ребёнка. Именно через игру происходит приобщение ребёнка на ранних этапах детства к культуре общества, исторически накопленному опыту деятельности, овладение им специфически человеческими формами поведения, способами действиями с предметами.   
С этой наиболее широкой функцией игры связаны остальные её функции. В силу того что через игровую деятельность ребёнок овладевает общественно выработанным опытом действий и отношений, именно в ней возникают основные психические новообразования, происходит переход на новые уровни психического развития.  
Таким образом, игра - не пустое занятие. Родители должны развивать и поддерживать детскую игру не только для того, чтобы доставить максимум удовольствия ребёнку, но и для воспитания полноценной личности.