Игра в развитии ребенка

Игра занимает важное место в жизни маленького человека. Она участвует в формировании психики ребенка, развивает его, воздействует на эмоции и чувства. В игре малыш совершает первые открытия, переживает минуты радости. Все это способствует развитию воображения, фантазии, творческих способностей, благодаря чему формируется инициативная, пытливая личность.

*Роль игры в развитии психики ребенка.*

1) В игре ребенок учится полноценному общению со сверстниками.

2) Учиться подчинять свои импульсивные желания правилам игры. Появляется соподчинение мотивов - "хочу" начинает подчинятся "нельзя" или "надо".

3) В игре интенсивно развиваются все психические процессы, формируются первые нравственные чувства (что плохо, а что хорошо).

4) Формируются новые мотивы и потребности (соревновательные, игровые мотивы, потребность в самостоятельности).

5) В игре зарождаются новые виды продуктивной деятельности (рисование, лепка, аппликация)

Характер игры меняется вместе с развитием ребенка, она тоже проходит этапы.

 До трех лет игра представляет собой манипулирование предметами . Младенец, если он здоров, играет все свободное от сна и еды время. С помощью игрушек он знакомится с цветом, формой, звуком и т.д., то есть исследует действительность. Позже начинает сам экспериментировать: бросать, сжимать игрушки и наблюдать за реакцией. В процессе игры ребенок развивает координацию движений.

Собственно игра возникает в 3 года, когда ребенок начинает мыслить целостными образами – символами реальных предметов, явлений и действий.

На первом этапе она представляет собой копирование действий и поведения взрослых.

Игрушки в это время являются моделями предметов, с которыми "играют" взрослые. Это так называемая сюжетная игра . Ребенок в процессе ее воспроизводит сюжеты действий. В центре внимания не роль, к примеру, врача, а действия, имитирующие действия врача. К правилам ребенок еще не чувствителен.

В среднем дошкольном возрасте – ролевая игра , она преобладает вплоть до 6-7 лет. Самое главное для ребенка – ролевая идентификация, сюжет отходит на задний план. Смысл игры заключается в разделении ролей. В игре он имеет возможность прожить то, что является для него недоступным в жизни взрослых.

В старшем дошкольном возрасте появляется игра по правилам . Ролевая идентификация утрачивает привлекательность, роли становятся чисто игровыми.

Игра имеет важное значение и для эмоционального развития детей. Она помогает справиться со страхами, порожденными травмирующими ситуациями (ночные кошмары, ужасные истории, долгое пребывание в больнице).

Главное, что ребенок получает в игре, – возможность взять на себя роль. В ходе проигрывания этой роли преобразуются действия ребенка и его отношение к действительности.

Итак, игра – это очень важный элемент в развитии психики ребёнка. С помощью игры мы, взрослые, можем научить ребёнка правилам и нормам, вовремя скорректировать его поведение, привить жизненно важные ценности, воспитать полноценного члена общества. Поэтому, дорогие родители, играйте чаще с вашими детьми, в игре люди раскрываются и сближаются.

Несколько игр для детей младшего возраста

Пятнашки (салки)

Эта игра известна всем детям и взрослым. В нее играли еще в старые времена на Руси, только называлась она «ловишки», «догонки», «ляпка», «салочки». Подобная игра есть у всех народов, названия у нее разные, но суть одна.Выбирается водящий, его называют пятнашкой. Он ловит всех остальных играющих, которые разбегаются по всей площадке. Если игрок присел на корточки или взялся за руки с другим играющим, пятнашка не должен их ловить, они в «домике».

Тот, кого пятнашка поймал (коснулся рукой), становится водящим, а пятнашка присоединяется к игрокам.

Для детей четвертого года жизни в этой игре можно добавить несложное правило: кого поймал пятнашка, тот вместе с ним ловит остальных.

Когда все участники будут пойманы, выбирается новый водящий, и игра продолжается.

 Заморожу

Дети образуют круг и вытягивают руки вперед. Выбираются двое водящих. По сигналу ведущего они бегут внутри круга в противоположных направлениях, стараясь шлепнуть игроков по ладоням, которые те должны успеть убрать. Кого водящие коснулись рукой, считаются замороженными и больше участия в игре не принимают.

 Кошки-мышки

Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг, защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбегать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых кошку и мышку.

 Не боимся мы кота

Выбирается водящий – он будет котом, все остальные участники мыши.

Кот садится на пол и спит. Ведущий говорит:

Мышки, мышки, выходите, Порезвитесь, попляшите, Выходите поскорей, Спит усатый кот-злодей!

Мышки окружают кота и начинают приплясывать со словами:

Тра-та-та, тра-та-та, Не боимся мы кота!

По сигналу ведущего: «Проснулся кот!» – мыши убегают в свой домик, а кот пытается их поймать. Те, кого кот запятнает (коснется рукой), становятся его добычей.

По второму сигналу ведущего: «Уснул кот!» – играющие вновь подходят к водящему, который вернулся на свое место и спит, и снова поют песенку мышей.

После 3 выходов кота на охоту его сменяет новый водящий.

Сова охотится ночью

Выбирается водящий, он будет совой. Все остальные игроки изображают разных зверушек: мышей, птичек, лягушат, зайчиков и белочек.

Ведущий дает команду: «День!» Все звери бегают и прыгают. Сова спит в гнезде. По второй команде: «Ночь!» – все должны замерет ь и не шевелиться. Сова вылетает на охоту. Любой шелохнувшийся, засмеявшийся или сменивший позу игрок, замеченный совой, становится ее добычей. По сигналу «День!» сова улетает к себе в гнездо, а все зверушки снова начинают бегать и резвиться до команды «Ночь!». Когда в гнезде окажется 5 пойманных зверушек, выбирается новая сова.

*По желанию детей можете повторить игру несколько раз.*

Медведь, что ешь?

Выбирается медведь, все остальные – пчелы. Определяется, где у пчел домик — черта, за которой медведь не имеет права их ловить. По сигналу ведущего пчелы подходят к медведю и спрашивают: «Медведь, что ешь?» Медведь отвечает: «малину», «рыбу», «шишки»… Но как только медведь скажет: «Мед!» – он бросается на пчел и начинает их ловить. Те, спасаясь, бегут в домик. Кого медведь поймал, того отводит к себе в берлогу. После 3 выходов выбирают нового водящего-медведя. Тот из медведей, кто за время игры поймал пчел больше, чем другие, объявляется победителем.