**ИГРЫ НАШИХ ДЕТЕЙ
(собрание рецептов)**

**Цели:** показать родителям значение совместных игр в семье для развития ребенка; воспитывать культуру домашних семейных игр.

**Оборудование и предварительная подготовка:** обработанные детские анкеты; конверты с вопросами для родителей; книжная выставка «Игры для наших детей»; на доске – тема, эпиграф.

**Ход собрания**

Вы ничему не можете научить человека.

Вы можете только помочь ему открыть

это в себе.

*Галилей*

**Учитель.** Добро пожаловать на новую встречу, уважаемые коллеги! У нас есть новая важная тема для разговора: игры наших детей. Почему эта тема важна? Потому что игра – ведущая деятельность в детском возрасте, деятельность, определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребенка. С помощью игры эффективнее идет обучение и воспитание ребенка. Это и средство диагностики психического состояния, и личностного развития ребенка. Это и метод коррекции дефектов, недостатков, отставания в развитии. А значит родители должны уметь играть с детьми, знать, как это нужно делать.

Пусть эпиграфом нашего разговора станут слова Галилея: «Вы ничему не можете научить человека. Вы можете только помочь ему открыть это в себе». Как при помощи игры помочь ребенку открыть в себе хорошее, доброе, нужное? Никто не даст каких-то точных ответов, но каждый может поделится своим рецептом. Вот почему сегодняшнюю встречу я решила назвать собранием рецептов.

Игра для ребенка – школа поведения. Умный любящий взрослый обязательно использует игру для воспитания маленького человека, постарается для этой цели взять от игры как можно больше. Позвольте мне положить в нашу копилку рецептов первую находку.

Вы все читали (или слышали) о нашумевшем бестселлере Дэна Брауна «Код да Винчи». При всей скандальности и шумихе, сопровождавших это произведение, в книге есть очень поучительные вещи. Они касаются вопросов воспитания. Позвольте мне познакомить вас с некоторыми фрагментами, иллюстрирующими мои слова. Герои этих фрагментов – Жак Соньер и его внучка Софи.

П р и м е ч а н и е. Текст романа цитируется по книге: Дэн Браун. Код да Винчи. – М.: Матадор, 2005.

*• Мудрый Жак Соньер использовал игру для того, чтобы развить ум внучки.*

«В детстве дед часто использовал анаграммы для улучшения ее английского правописания. Однажды он написал слово «планеты» и сказал, что из тех же букв, только в другом порядке, можно составить девяносто два слова разной длины. И Софи провозилась целых три дня с английским словарем, пока не нашла их все» (с. 96).

«Уже в двенадцать лет Софи не составляло труда разгадать любой кроссворд из «Ле монд» без посторонней помощи, а дед стал приучать ее решать английские кроссворды, различные математические головоломки и учить основам шифрования. Софи щелкала все эти задачки как орешки. Не случайно она выбрала такую профессию, стала шифровальщицей в Центральном управлении служебной полиции» (с. 97).

«…Ложась в кровать, обнаружила на подушке открытку. Причем не простую: открытку-загадку. Еще не успев разгадать ее, она заулыбалась. *А я знаю, что это!* Дед уже проделывал это однажды рождественским утром.

*Игра! Называется «Охота за сокровищами»!*

«Софи взялась за загадку и вскоре решила ее. Отгадка привела ее в другую часть дома, где она нашла еще одну открытку с еще одной головоломкой. И эту она тоже разгадала и бросилась на поиски третьей открытки. Так она и бегала по всему дому от одной подсказки к другой, и, наконец, поиски привели ее обратно в спальню. Софи быстро взбежала по ступенькам, ворвалась в комнату и резко остановилась. Посередине комнаты стоял новенький сверкающий красный велосипед с бантом на ручке. Софи даже взвизгнула от восторга.

– Знаю, ты просила куклу, – сказал дед. Он стоял в углу и улыбался. – Но я подумал: тебе это больше понравится.

На следующий же день дед начал учить ее кататься на велосипеде, бежал рядом с ней по дорожке, придерживая седло. И когда Софи выкатилась на лужайку с высокой травой, то потеряла равновесие, и они упали в траву, крича и захлебываясь от смеха» (с. 134–135).

**Учитель.** Конечно, это может показаться слишком сложным: придумывать бесконечные головоломки, держать свои мысли и мысли ребенка в постоянном тонусе. Да, это требует затрат сил, ума, времени в конце концов… Но разве результат не стоит этого? Может, не нужно лениться, а попробовать использовать рецепт Жака Соньера, и тогда вашим детям будет о чем рассказать и чему научить своих детей.

Его внучке, Софии, очень повезло…

«Лэнгдон окинул ее недоверчивым взглядом:

– Так вы говорите, ваш дед дарил вам нечто подобное, когда вы были еще девочкой?

– Да, только размером поменьше. Целых два раза в качестве подарков на день рождения. Дарил мне криптекс и загадывал загадку. Ответ загадки служил паролем для криптекса; стоило разгадать ее, и можно было открыть цилиндр и получить поздравительную открытку.

– Уж больно много возни ради какой-то там открытки.

– Нет, открытка тоже была непростая. С очередной загадкой или ключом. Мой дед затевал настоящую охоту за сокровищами по дому, ряд отгадок, или ключей, неизбежно приводил меня к настоящему подарку. Каждая такая охота была своеобразным испытанием характера и сообразительности. Ну и в конце всегда ждала награда. Кстати, его загадки были далеко не простыми» (стр. 242).

**Учитель.** Игра формирует характер человека. Психологи проводили многочисленные тесты и исследования, посвященные этому вопросу. Один из экспериментов был связан с игрой «Железная дорога».

В *первом варианте* игры дети были объединены вместе единой целью – пройти «железную дорогу», не нарушая правил, ведь пострадает «машинист» команды. «Железная дорога» словно объединяет детей, создавая для них общее поле взаимодействия, переживаний, общий эмоциональный настрой. При этом дети сдвигаются поближе, у некоторых появляется непроизвольное движение поддержать, помочь неумелому. Они сопереживают удачам и неудачам каждого, предостерегают («Смотри, здесь бугор!»), успокаивают («Не бойся, мы с тобой!»).

А *во втором варианте* игры «Железная дорога» цель осталась прежняя, но задания выполнял каждый единолично, не зависимо от других детей. Совсем другой результат! Сочувствия как не бывало! Каждый озабочен собственными успехами и ему недосуг подумать о товарище. Дети, хотя и вместе делают общую работу, но не связаны между собой. Вырастает взаимное равнодушие.

И еще одно наблюдение: чем выше у ребенка интеллектуальные умения, тем ниже его способность к сорадованию. Это значит сорадуются добрые, но глупенькие дети, причем доброта убывает по мере «прибавления ума»(!), а мы так хотим, чтобы наши дети были умными и, конечно, не за счет доброты и сердечности. А вот общая возрастная картина такова: от старшего дошкольного к младшему школьному возрасту отзывчивость детей к беде другого возрастает, а способность радоваться за другого резко падает. К десяти годам о сорадовании уже, увы, говорить не приходится! Куда оно исчезает? Скорее всего, – это итог изъянов воспитания. Этому и нужно учить. Как? Через игру в том числе.

А как вы относитесь к играм современных детей? *(Высказывания родителей, обсуждение проблем игр современности: жестокие игры, засилие компьютерных игр, неумение играть в команде, постепенное исчезновение групповых игр, нарушение или полное отсутствие передачи игровой традиции от одного поколения к другому.)*

Мы с психологом провели исследование игровых интересов детей с помощью методики «Незаконченное предложение*». (Детям предлагалось завершить написание следующих предложений:*

*– Моя любимая игра – это …*

*– Дома я люблю играть …*

*– С папой мы играем в …)*

С картиной, которую мы воссоздали с помощью этого исследования, вас ознакомит психолог*. (Психолог или сам классный руководитель сообщает об итогах этого небольшого исследования.)*

**Учитель.** Барби, Синди – куклы ваших детей. Кто они для них? Чему учат? Какие качества воспитываются у девочек в игре с ними? Мамы, бабушки, поделитесь своими мыслями. *(Родители делятся своими наблюдениями.)*

**Учитель.** Мнения психологов на этот счет тоже далеко не однозначны. С одной стороны, игры девочек с Барби, Синди имеют безусловно положительное влияние на девочек, но с другой… Не воображает ли себя девочка, обладающая такой куклой, горничной, ухаживающей за госпожой, убирающей ее дом? Кроме того, Барби с гардеробом, домом, обстановкой неизменна и стереотипна, задает шаблон, единый для всех, кто в нее играет. Придумать и разыграть сюжет можно, но для этого нужен предыдущий опыт. Все закономерно: если не сформирована сюжетная игра, то вряд ли удастся разыграть сюжетно-ролевую.

**Учитель.** А как вы относитесь к электронным и компьютерным играм? Наше исследование показало, что с этими играми дети очень дружны. Как вы решаете эту очень актуальную проблему в своих семьях? (*Родители обсуждают предложенную проблему, после дискуссии слово предоставляется психологу или же учитель сам может выступить в этой роли.)*

**Психолог.** Проблема негативного воздействия телевизора, компьютера на психику ребенка действительно существует. Во время игры ребенок часто переживает чувство страха и нервного напряжения, увеличивается количество адреналина в крови и учащается сердцебиение. Психологами подмечено: компьютер отчасти способен заменить личную жизнь.

Многие компьютерные игры, развивая отдельные психические процессы, зачастую лишены смысла, оценочного отношения, не требуют, как правило, индивидуального творчества, строятся на азарте, а не на фантазии и воображении. Кроме того, компьютер слишком быстро, как показывает практика, заменяет собой необходимый ребенку круг общения, становясь бесконфликтным другом. В этом, как полагают, например, японские специалисты, причина возникновения таких явлений в подростковой и молодежной среде, как немотивированная жестокость, депрессивные состояния на фоне неумения наладить простейшие контакты с окружающими людьми, уход в воображаемый мир и т. п. Диагностика, проведенная среди учащихся начальных классов одной из московских школ, дала следующие результаты: в 40 % рисунков на тему «Мои друзья» дети рисовали телевизор, видеомагнитофон, компьютер, забывая о сверстниках.

Захлестнувшие детей игры-коллекционирования, примером которых являются игры в стикерсы, фишки, на первый взгляд, решают проблему общения. Но по сути, собирая свой альбом, ребенок вступает с другими детьми лишь во фрагментарные отношения «по поводу». Сдвигается мотив, изменяется интерес, и в результате вновь непрогнозируемые последствия.

**Учитель.** Уважаемые родители! Поделитесь своим опытом. Расскажите, какие семейные игры есть в вашей методической копилке, как вы учите своих детей играть, о каких правилах советуете не забывать? *(Рассказ родителей о традициях игры в их семьях. Как вариант организации этой части собрания может быть работа с «конвертом вопросов». Родителям предоставляется конверт, в котором находятся карточки с вопросами. Родители берут карточку из конверта и отвечают на вопрос.*

*Примерные вопросы:*

*– Можно ли играть с детьми в карты?*

*– Что делать, если ребенок просит вас поиграть, а вы смотрите телевизор?*

*– Как быть, если любая неудача в игре вызывает у ребенка угнетенное состояние или слезы?)*

**Учитель.** Есть много литературы, которая содержит описание различных игр и методик их проведения. Помните известные слова: «Уча других, учимся сами»? Родители обязательно должны учиться… У нас в гостях библиотекарь. Послушаем ее рецепт-рекомендации. *(Выступление библиотекаря, который знакомит с имеющейся литературой указанного содержания.)*

**Учитель.** Сегодняшний разговор мы начали словами Галилея: «Вы ничему не можете научить человека. Вы можете только помочь ему открыть это в себе». Согласитесь, что очень важно знать, как это сделать. Возможно, рецепты, полученные сегодня, помогут вам. А сейчас – попробуем воспользоваться некоторыми из них. Предлагаю поиграть. *(Родители играют в предложенные игры. Задача: научить разнообразным методам организации досуга с целью возможного применения их в семье.)*

**Игры на внимание**

*«Выполни в темноте»*

**Условие игры:** играющий в течение 1–3 мин должен посмотреть на содержимое стола и запомнить порядок расположения предметов. Затем играющему завязывают глаза. По просьбе ведущего он берет те предметы, которые называют ему.

Если вы играете с ребенком вдвоем, то можно и считать очки за правильно выполненное задание.

*«Построй в темноте»*

Приготовьте для игры 10–12 кубиков или оклеенных спичечных коробков. Играющий должен с завязанными глазами и одной рукой соорудить столбик с основанием в 1 кубик. Это не так трудно, но у каждого получаются столбики разной высоты.

Построивший столбик получает столько очков, сколько в нем было кубиков до того, как он развалился. Кто желает поиграть!

*«Нарисуй в темноте»*

Играющие с закрытыми глазами должны нарисовать (в определенной последовательности) домик с двумя окнами, дверью, изгородью, двумя деревьями по обеим сторонам домика и т. д.

Задания могут быть разнообразными. Художники, прошу!

*«Не звени тарелками»*

Представим себе, что в соседней комнате кто-то спит. Его будить нельзя. А нужно положить одну на другую 3–4 тарелки. Шум производить нельзя. Выигрывает тот, кто произвел меньше шуму.

*«Испорченный телефон»*

Это игра нашего детства. Играющие делятся на две команды. Ведущий вручает первому игроку каждой команды сложенный лист с написанной скороговоркой. По сигналу первые игроки прочитывают скороговорку и шепотом передают рядом стоящему, тот – своему соседу и так до конца. Команда, которая передала скороговорку быстрее и правильнее, выигрывает.

**Игры на раскрытие личностных
возможностей ребенка**

*«Из какой песни?»*

Игра строится по принципу телевизионной игры «Угадай мелодию». Здесь также можно присуждать очки за правильно угаданную песню.

*«Пять спичек – десятью пальцами»*

Играющие берут по пять спичек, очищенные от серы. Их нужно поднять со стола одну за другой, уперев концы в пальцы обеих рук: первую спичку – двумя большими пальцами, вторую – указательными, третью, четвертую и пятую – средними, безымянными и мизинцами, не роняя ни одной спички. Кто первый, тот и победил.

**Игры-шутки**

*«Волшебная тройка»*

Участник называет вслух цифры от единицы и далее, пропуская все цифры с тройкой, например 13 и все цифры делящиеся на тройку. Вместо этих цифр он должен говорить фразу «Ай, да я!»

Скажем: «Раз, два, ай, да я, четыре, пять, ай, да я» и т. д. Выигрывает тот, кто досчитал до наибольшего числа без ошибки.

**Памятка родителям «Как организовать игру»**

**Правило первое:** игра не должна включать даже малейшую возможность риска, угрожающего здоровью детей. Однако нельзя и выбрасывать из нее трудные правила, выполнить которые нелегко.

**Правило второе:** игра требует чувства меры и осторожности. Детям свойственны азарт и чрезмерное увлечение отдельными играми в ущерб учебе. Игра не должна быть излишне азартной, унижать достоинства играющих. Иногда дети придумывают обидные клички, оценки за поражение в игре.

**Правило третье:** не будьте занудами. Ваше внедрение в мир детской игры – введение туда новых, развивающих и обучающих элементов – должно быть естественным и желанным. Не устраивайте специальных занятий, не дергайте ребят, даже когда у вас появилось свободное время: «Давай-ка займемся шахматами!». Не прерывайте, не критикуйте, не смахивайте пренебрежительно в сторону тряпочки и скляночки. Или учитесь играть вместе с детьми, незаметно и постепенно предлагая свои варианты какого-то интересного дела, или оставьте их в покое. Добровольность – основа игры.

**Правило четвертое:** не ждите от ребенка быстрых и замечательных результатов. Может случиться и так, что вы вообще их не дождетесь! Не торопите ребенка, не проявляйте свое нетерпение. Самое главное – это те счастливые минуты и часы, что вы проводите со своим ребенком. Играйте, радуйтесь открытиям и победам. Разве не ради этого придумываем мы игры, затеи?

**Правило пятое:** поддерживайте активный, творческий подход к игре. Дети – большие фантазеры и выдумщики. Они смело привносят в игру свои правила, усложняют или упрощают содержание игры. Но игра – дело серьезное и нельзя превращать ее в уступку ребенку, в милость по принципу «чем бы дитя ни тешилось».

Творческая игра так захватывает ребенка, что он испытывает наслаждение от появления новой фантазии. Ребенок играет не только тогда, когда он с игрушками, а всегда, каждую минуту своей жизни, и в самую неподходящую (с нашей точки зрения) минуту. Мы торопимся в детский сад, а он плетется еле-еле и что-то бормочет: он играет в разбойников. Будем очень осторожны, видя маленького, захваченного игрой. Ни одна мама не разбудит ребеночка толчком, но еще опаснее неосторожным движением будить ребенка, погрузившегося в игру как в сон. Когда маленький играет на полу, а ты проходишь мимо, то вся забота – не встретиться с ним взглядом, потому что и взгляд – вмешательство, и взгляд может превратить коня в палку, и не так-то легко совершить потом обратное превращение палки в коня.

Заканчивайте игру ярко, эмоционально, результативно – победа, поражение, ничья. Помните, что состязательность в игре – это не самоцель, а лишь средство индивидуального самовыражения каждого ребенка.

**Учитель.** Пришло время закончить наш разговор об играх наших детей… Но игры в ваших семьях обязательно должны продолжаться… Будьте терпеливы с вашими детьми. Будьте помощником, а не руководителем. Помогайте им так, как садовник помогает дереву. Вы не заставите дерево расти быстрее, природу нельзя форсировать. Можно только сажать семена, поливать, вносить удобрения и ждать! Пришло время закончить наш разговор об играх наших детей… Но игры в ваших семьях обязательно должны продолжаться… Будьте терпеливы с вашими детьми. Будьте помощником, а не руководителем. Помогайте им так, как садовник помогает дереву. Вы не заставите дерево расти быстрее, природу нельзя форсировать. Можно только сажать семена, поливать, вносить удобрения и ждать!