

# ВО ЧТО И КАК ИГРАТЬ С РЕБЁНКОМ



РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ  
«МАМИНОЙ ШКОЛЫ»

- «Игра для ребенка – **естественный способ рассказа о себе, своих чувствах, мыслях, о своем опыте**»

Зинкевич-Евстигнеева Т. Д.

- «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается **живительный поток представлений и понятий. Это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности**»

Сухомлинский

В. А.

- «Ребенок играет не только **с игрушками**, он **играет словами, ситуациями, событиями, он играет со всем миром**. Если маленький ребенок ничего не придумывает, если его творчество не изливается из него мощным ярким потоком, тогда надо бить тревогу и думать, что такое произошло с ребенком, здоров ли он»

Юркевич В.С.

- «Игра – **жизненная лаборатория детства**. В игре, в этой специальной обработке жизненного материала есть самое здоровое ядро разумной школы детства»



Шацкий С.Т.

# ИГРА – ВЕДУЩИЙ ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА

**В игре формируются  
новые качества  
личности и психики  
дошкольника:**

- коммуникативные способности
- воображение
- произвольность поведения
- способность к символическим замещениям
- наглядно-образное мышление

**В игре  
удовлетворяются  
основные  
потребности самого  
ребенка:**

- в общении
- в познании
- в самовыражении и самостоятельности
- в движении
- в радости, удовольствии
- в подражании взрослому

**Потенциал игры:**

- средство общения с ребенком
- средство обучения
- средство воспитания
- средство развития
- средство изучения ребенка
- средство коррекции



# ФУНКЦИИ ИГРУШКИ

- Привлекательность, **способность приносить радость**, улучшать жизнь через соотнесение с фундаментальной ценностью жизни
- Способность быть «переходным объектом», то есть нести в себе **материнские чувства тепла, любви, защиты, безопасности, покоя, опоры**
- Способность быть символическим объектом, психологическим орудием, наделяющим ребенка **силой, красотой, добротой, мудростью**, делающим его более приспособленным к жизни среди людей
- Возможность игрушки будить **фантазию** ребенка, его **собственную активность**





## ИГРУШКИ - ЗАЩИТНИКИ, УСПОКОИТЕЛИ

- Большие плюшевые медведи, добрые львы, мягкие тигры, большие собаки и даже (иногда) мягкие плюшевые крокодилы...
- Игрушки, которые можно обнять, к которым можно прижаться, которые позой и мордой излучают спокойствие и силу, они - большие, взрослые, сильные, дают опору и защиту.



# ИГРУШКИ ДЛЯ ПРОЯВЛЕНИЯ ЗАБОТЫ



□ Сюда особенно относятся малыши и пупсики. В игре с этими игрушками можно идентифицироваться с компетентным, сильным, заботящимся взрослым.

□ Психологическая и гармонизирующая функция этой игрушки состоит в том, чтобы дать пережить заботу и упражняться в эмпатическом понимании.



# ИГРУШКИ ДЛЯ ИДЕНТИФИКАЦИИ В РОЛЕВОЙ ИГРЕ



- В эти игрушки играют. В них ребенок узнает себя, примеряет себя к ним, но они не сопровождают ребенка в трудных ситуациях его жизни, они не вступают в диалог.
- Для девочек - это принцессы, с красотой которых можно идентифицироваться; для мальчиков - сильные герои.
- Это игрушки, представляющие героев любимых книг, мультфильмов, а также их костюмы, которые можно надеть, чтобы стать этими героями.
- Это игрушки, качества которых, ребенок оживляет и ощущает в себе, проигрывает, проживает их, примеривая себе - как это мне, мое - не мое.
- Сюда же относится огромное многообразие игрушек, на которых что-то можно легко проецировать - как достоинства, так и недостатки.

# ИГРУШКИ, ОБЛАДАЮЩИЕ СВОЙСТВАМИ ОБЪЕКТА-ПОСРЕДНИКА

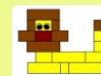
*Игрушки для создания социально-культурных ситуаций и овладения социальными ролями, воссоздания того или иного социально-психологического микроклимата, инструмент для социализации, для отработки и упражнения в различных навыках.*



- Мелкие куклы, представляющие семью; солдатики, ролевые персонажи (милиционер, шофер, доктор, повар и др.), а также предметы, помогающие войти в социальную роль самому ребенку - посуда, транспорт, аптечка, игрушечная мебель и др.

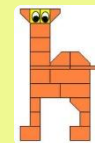


- Различного рода конструкторы.



- Их цель: развитие внимания, пространственного мышления, моторики рук.

- С их помощью дети также имитируют сюжеты из социальной жизни (например, с помощью конструктора «Лего»).





# АГРЕССИВНЫЕ ИГРУШКИ ДЛЯ СИМВОЛИЗАЦИИ НЕГАТИВНЫХ ЧУВСТВ

- В игре с этой игрушкой можно выражать агрессию, как с помощью игрушки на кого-то, так и на саму игрушку без страха наказания, ведь она же плохая, злая и опасная, и все-таки не ответит тем же.
- Это зубастый волк, крокодил, Баба-Яга...
- Особенность агрессивной игрушки в том, что она должна выражать агрессию однозначно и быть предназначенной для нападения.



# ИГРУШКИ – ОДНОДНЕВКИ



- Придуманы взрослыми, чтобы недорого занять ребенка на время, переключив на новое впечатление.
- Это механизированные игрушки, которые легко ломаются, или стереотипные мягкие игрушки, подобные тем, которые мы видим в детских игровых автоматах.
- Они не дают развиваться любви к этой вещи и ведут к потребительству в детской комнате, отнимая время и не давая ничего питательного душе или голове.

# ИГРУШКИ ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЯ

- К ним относятся фарфоровые куклы, в которые нельзя играть, потому что они легко бьются; модели машинок, обычные игрушки, превращенные в часть коллекции.
- В них нельзя играть, но ими можно обладать. Часто такими игрушками становятся Барби всех видов (например, сказочные героини-принцессы из диснеевских мультфильмов).



# ВНИМАНИЕ, АНТИИГРУШКА!





# КАКОЙ ЖЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ПРАВИЛЬНАЯ ИГРУШКА?

- Простотой и доступной
- Привлекательной для самого ребёнка (отвечает его интересам и потребностям)
- Открытой для разнообразных форм активности ребенка (для преобразований)
- Возможность самостоятельной деятельности
- «Коммуникативной» (потенциальная направленность на общую, совместную игру)
- Оптимальное сочетание новизны и узнаваемости, наличие задачи и ориентиров для её решения
- Вызывать добрые, гуманные чувства
- Эстетический аспект игрушки (художественные качества)
- Способной воплотить в себе и передать детям «дух своего времени»
- «Традиционной» (связь с культурными традициями своего народа)
- Прочной и безопасной



# Какие игрушки нам завозят (в %)



□ Объем российского рынка игрушек — 12,5 млрд. рублей в год. Доля отечественных товаров едва достигает 10 процентов. Как минимум, 70 процентов продукции поступает к нам из Китая.

□ Из 180 тысяч игрушек, взятых на испытания Роспотребнадзором в текущем году, 93 тысячи не соответствуют требованиям безопасности.

(По данным Комитета по делам женщин, семьи и детей Госдумы РФ)

# «ГРУППА РИСКА»

- Игрушечное оружие - это могут быть ружья, стреляющие шариками и игрушечные мечи-копья, которыми можно пораниться. (На первом месте по травматизму - игра «Дартс»).
- Игрушки с движущимися деталями: от машинок до вертящихся кукол. (Часто в эти детали попадают не только части одежды или волосы, но и детские пальцы).
- Игрушки с мелкими деталями без ограничения возраста - это могут быть конструкторы или кукольные аксессуары.
- Игрушки, у которых лезет мех. (Они могут вызвать негативные последствия от аллергии до удушья).
- Шумные игрушки, которые могут негативно воздействовать на слух.





# МАРКИРОВКА БЕЗОПАСНОЙ ИГРУШКИ ДОЛЖНА БЫТЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ И СОДЕРЖАТЬ СЛЕДУЮЩУЮ ИНФОРМАЦИЮ:



- ГОСТ 25779-90
- значок Госстандарта (РСТ), под ним две цифры и две буквы — обозначение, что игрушка протестирована в специальных лабораториях
- страна, организация-изготовитель
- возрастные ограничения с предупредительными надписями
- инструкция по уходу за игрушкой



# В КАКИЕ ИГРЫ МОЖНО ПОИГРАТЬ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ВОЗРАСТА ДОМА?

- ПАЛЬЧИКОВЫЕ («Ладушки», «Коза рогатая», «Сорока белобока», «Кисонька Мурысенька»)
- ИГРЫ – ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ВОДОЙ, ПЕСКОМ («Топчем дорожки», «Норки для мышки», «Я пеку, пеку», «Волшебные шары»)
- СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ («День рождения у куклы Кати», «Зайка простудился»)
- СЕНСОРНЫЕ (шнуровки, вкладыши, пирамидки)
- ПОДВИЖНЫЕ («Догони мяч», «Догони собачку», «Передай мяч»)

