**ПСИХОЛОГІЧНІ ІГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ:**

 **ВИХОВАННЯ ГРАЮЧИ**

Що таке гра для дитини? Звичайно ж – розвага! Але не тільки! Гра для дитини, насамперед – це діяльність, яка надає можливість розвитку та пізнання навколишнього світу.

Дуже часто як батьки, так і педагоги використовують ігрову схему при вихованні дитини. Ця схема працює на інтуїтивній основі, проте психологи вирізняють деякий напрямок психологічних ігор, які цілеспрямовано допомагають зрозуміти ту чи іншу сторону характеру дітей різної вікової категорії.

Ігрові дії для дітей є як фізичними та інтелектуальними, так і психологічними. Загалом, всі розваги націлені на одне: допомогти дитині адаптуватися в соціумі та суспільстві. Навіть примітивні на перший погляд «доньки-матері» закладають базову основу орієнтації в суспільному середовищі.

Як батьки, так і педагоги або вихователі, беручи участь в ігровому житті дитини, можуть виявляти по ходу проведення тієї чи іншої розваги схильність дітей до чого-небудь, таланти або здатності малюків.

Саме завдяки іграм кожна дитина не тільки ступає на шлях адаптації до соціуму, але й приймає суспільство, в якому живе, отримує своєрідний досвід. Гра допоможе хлопчикам та дівчаткам освоїти життєві правила, відчути себе у суспільстві особистістю.

Крім того, що через гру дітлахи мають змогу пізнавати навколишнє середовище, вони також  мають змогу більш розкрити свій внутрішній світ.

Психологічні ігри для діток спрямовуються на те, щоб розвинути пам’ять, реакцію, увагу, уяву, музичний слух, кмітливість. Психологічна гра спрямована на те, щоб дитина могла не тільки подолати сором’язливість, але й навчитися впевненості у собі та своїх діях.

У чому ж переваги саме психологічних ігор? Це дуже просто! Діти із задоволенням приймають правила гри та із захопленням беруть у ній участь, при цьому не підозрюючи, що саме в цей момент відбувається момент виховання.

Ось приклад деяких видів психологічних ігор для дітлахів.

**ІГРИ, ЩО РОЗВИВАЮТЬ ПАМ’ЯТЬ.**

**«Веселі малюнки»**

Вік гравців: дошкільнята та діти молодшого шкільного віку.

Призначення гри: здатність розвинути пам’ять на назви предметів.

Що потрібно: аркуші паперу в кількості 10 штук, фарби, фломастери або кольорові олівці.

Як грати: на папері малюють заздалегідь смішних, але неіснуючих персонажів. Це можуть бути якісь чудернацькі фрукти, овочі або тварини. До кожного малюнку треба придумати також незвичайну назву. Дітлахам треба показати ці аркуші з малюнками по одному та назвати кожен. При цьому важливо попередити учасників гри про те, що назви і зображення важливо запам’ятати. Потім малюнки  прибираються. Через 5-10 секунд зображення по одному показують гравцям, а вони повинні відгадати назву малюнка. Граючи групою, можна влаштувати змагання, при цьому за кожну відгадану назву призначається бал або заохочувальний приз. Якщо ж грають з однією дитиною, то вгадати вона мусить якнайбільше назв малюнків. Коли гравці дошкільнята, то малюнків може бути менше, а назви їх треба зробити більш легкими.

**«Дегустатор»**

Вік гравців: дошкільнята та молодші школярі.

Призначення гри: розвиток смакової та зорової пам’яті.

Що треба: кошик, справжні фрукти.

Як грати: в ролі ведучого виступає дорослий. Грають як з однією дитиною, так і з групою малюків. Дітям перераховуються та при цьому показуються всі фрукти в кошику. Після цього дітей просять вийти з кімнати. Ведучий робить салат зі шматочків деяких фруктів, перемішує з йогуртом чи сметаною. Кошик із залишком ховають. Завдання дітей – спробувати відгадати, які саме фрукти використані в салаті. Замість фруктів можна взяти овочі. Ця гра вбиває двох зайців: тренує пам'ять і насичує організм дітлахів корисними овочами та фруктами!

**ІГРИ НА РОЗВИТОК МИСЛЕННЯ ТА УЯВИ.**

 **«Як пов’язати два слова»**

Вік гравців: для дітей середнього шкільного віку.

Призначення гри: розвиток уяви та можливість навчання встановленню асоціативних зв’язків.

Що треба: ніяких підручних засобів.

Як грати: ведучим виступає доросла людина. Метою гри є пов’язування двох слів за смисловим значенням. Ведучий називає пару слів, а гравці по черзі пояснюють, як саме ці слова можна пов’язати між собою. Наприклад: слова «петрушка» та «бабуся». Варіанти відповіді: бабуся висаджує петрушку на своєму городі; бабусине волосся кучеряве, наче листя петрушки. Таким чином за кожну правильну логічну відповідь гравець отримує виграшний бал.

**«Чия веселка яскравіше»**

Вік гравців: гра для молодших та середніх класів школи.

Призначення гри: навчитися надавати правильне емоційне забарвлення своїм письмовим розповідям та вміти грамотно висловлювати думку. Обов’язковою умовою є використання знаків оклику та запитання.

Що треба: аркуші для письма, що вже мають написану пропозицію для роздуму; ручка для письма.

Як грати: кожен з учасників продовжує почату тему, яка запропонована в якості пропозиції, використовуючи яскраві прикметники та знаки, що можуть емоційно наповнити оповідання. Невеличка за розміром творча робота оцінюється ведучим – арбітром. Помилки розглядаються після перевірки всіх відповідей, але також у формі гри та тактовно.

**Ігри на позбавлення від комплексів. «Наша перукарня»**

Вік гравців: середній шкільний.

Призначення гри: позбавлення комплексів через зовнішність, зокрема – зачіску.

Що треба: резинки для волосся, шпильки, гребінці, гелі для волосся, муси.

**Особливі зауваження:** не слід використовувати в якості інвентарю ножиці та засоби, здатні викликати алергічну реакцію.

Як грати: дітей треба розділити на пари, кожна з яких за допомогою підручних засобів створює зачіску на голові партнера по грі. Потім можна провести конкурс на кращий результат, заохочуючи переможців смаколиками або невеличкими призами.

**«Уміння поводитися у суспільстві»**

Вік гравців: гра рекомендована психологами для дітей, що навчаються в середніх та старших класах.

Призначення гри: навчити дитину правильній поведінці в різних ситуаціях, попереджуючи виникнення комплексу сором’язливості через незнання правил хорошого тону.

Що треба: уважність та деяка література в поміч ведучому.

Як грати: ведучий має запропонувати гравцям розглянути варіанти поведінки в тій чи іншій ситуації, інсценуючи ці ситуації в процесі гри. Розумніше буде зробити міні-постановки – тобто сценки-мініатюри з уявною, загаданою ведучим ситуацією. Після відповідей дітей важливо залучити всіх гравців до вираження своїх думок щодо правильності відповідей.

**ГРА НА ВИЗНАЧЕННЯ ЛІДЕРСЬКИХ ЗДІБНОСТЕЙ.**

 **«Роби раз, роби два»**

Вік гравців: середній та старший шкільний вік.

Призначення гри: визначити задатки лідера в колективі.

Що треба: стільці по кількості учасників гри.

Як грати: Ведучий пропонує по його команді зробити певну дію. Коли звучить команда «Роби раз» - гравці разом невисоко піднімають стільці. Ведучий попереджає, що кожен з учасників гри може дати команду поставити стільці, а всі мають послухатись. Відтак діти стоять, поки хтось з гравців не скаже опустити стільці. Далі пауза та другий етап гри. Команда «Роби два» звучить від ведучого. По цій команді діти повинні поставити стільці та бігати навкруги. Далі хтось з учасників, також в довільному порядку, командує сісти, і гравці повинні всістися на свої стільці одночасно. Хто з дітей проявить найбільше активності, перший скомандує сідати та сяде сам - і має задатки лідера. Особливо це помітно, коли послідовність дій повторюється декілька разів, а команди подає найчастіше один і той самий учасник.

**ГРА НА АДАПТАЦІЮ В КОЛЕКТИВІ.**

**«Я - поет»**

Вік гравців: середній та старший шкільний вік.

Що треба: аркуш паперу, ручка.

Як грати: «Вірші складати легко», - казав поет Цвєтік з мультфільму про Незнайку. Головне, «щоб був сенс і рима». Кожен з учасників  бере аркуш паперу і ручку та пише будь-яку фразу, яка хоч трохи схожа за ритмікою на вірш. Далі всі папірці передаються по колу і наступний учасник гри пише ще один рядок, тобто продовження так званого віршу і так далі. Для елемента сюрпризу краще згорнути в трубочку аркуш та слідкувати, щоб наступний учасник бачив лише останні три рядки, дописуючи свій рядочок. Коли всі аркуші пройдуть один-два-три кола, кожен бере аркуш, який починав і виразно декламує його під сміх публіки.

На додачу до ігор можна запропонувати  провести методику **«Твоє ім'я».**

Учасники стають у коло, а один, передаючи м'яч сусідові, називає якесь повне ім'я. Завдання інших – назвати, передаючи м'ячик по колу, як можна більше варіантів його імені (наприклад, Катя, Катюша, Катерина, Катруся, Катюня). Завдання повторюється для кожного учасника. Потім всі діляться враженнями, що відчували, коли чули своє ім'я.

Психологічні ігри не обов’язково проводяться спеціалістом-психологом. Це доступно й батькам. Інколи, навіть дорослим, що стають ведучими такого виду ігор, цікаво знаходити в них нові напрямки спілкування з дитиною. Такі ігри є частиною процесу творчості, допомагають креативно поглянути на життя, підзарядити розум та знайти нові шляхи для розвитку дитини, для розуміння її та для пошуку нових ідей!