Памятка для родителей

***Что нужно знать про игры***

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Обеспечьте возможность играть ежедневно.Это условие благополучного развития ребенка. |
| 2 | Обеспечьте пространство для игры. Нужно, чтобы ребенок мог сам выбрать и достать игрушки, менять игры, шуметь, активно и по-разному двигаться. Игровое пространство не должно быть готовым. Правильно, когда ребенку нужно что-то додумывать. |
| 3 | Демонстрируйте разные способы использовать игрушку.Предлагайте сюжеты, давайте заместители; кубики, лоскуты ткани, коробки, фольгу, скотч, крупу, ключ, веревку, плед и др. |
| 4 | Помните, что игрушки могут мешать игре.Они не должны быть многочисленными, копировать предметы взрослого мира, пугать. Они должны соответствовать возрасту и интере­сам ребенка. Нельзя мешать игре, торопить сменить игрушку, принуждать делиться, конкурировать посредством игрушек. |
| 5 | **При покупке игрушки представьте, как с ней можно играть**.Каждая игрушка будет развивающей, если побуждает ребенка к новым формам деятельности в разных игровых ситуациях. |
| 6 | Увеличивайте количество впечатлений, а не игрушек.Поступайте так, если игрушек много или ребенок быстро их забрасывает. Покупайте то, что будет израсходовано в игре.Раз в 6 месяцев убирайте половину игрушек, потом меняйте их местами. Не покупайте то, что жалко дать для игры. |
| 7 | Относитесь к игре и игрушкам как к собственности ребенка.Вмешивайтесь, когда ребенок сам вас зовет или уровень агрес­сии стал опасным для игроков, игроки не могут сами придумать развитие сюжета, Ни к чему не принуждайте ребенка в игре. Не ограничивайте его подвижность, речевое сопровождение игры, исследовательскую активность. |
| 8 | Если ребенок просит придумать игру, дайте ему две игрушки или «настоящий» предмет. Не участвуйте активно в начале игры, когда игрушки или новизна сюжета хорошо поддерживают игро­вую мотивацию. Помогайте, когда ребенок начинает отвлекаться от игры и скучать. Можно спросить: «А кто это?», добавить еще одну игрушку, показать, как ее можно использовать, поговорить от имени персонажа, придумать трудность, которую не может решить персонаж: «Не могу построить», «Грущу» и др. |
| 9 | Предлагайте игры, в которых ребенок сначала должен сам создать территорию. Например, пусть он заполнит про­странство предметами, нарисует его, построит. Это должно быть место развития сюжета: поле для настольной игры, карта мира героев, лечебница, куда поступят больные; одежда, пред­меты обихода и дом для куклы (хорошо и для мальчиков) и др. |