**Как играть с детьми**

**в развивающие игры Б.П. Никитина**

Вы хотите, чтобы ваши дети были

способными и талантливыми?

Тогда помогите им

сделать первые шаги

по ступенькам творчества

но не опаздывайте,

и, помогая, думайте сами.

 Эта консультация об играх, играх необычных, и о том, как с ними играть. Их нельзя купить в магазине, а надо сделать самим. Их нельзя просто дать ребенку и сказать: «Играй!». [Игра](http://www.wildberries.ru/catalog/244697/detail.aspx) может не пойти. Их нельзя показывать ребенку все сразу, а только по одной. Следующую игру, может быть не раньше, чем через неделю или через месяц, а некоторые через год. Их можно называть спортивным комплексом, но для ума, для развития способности ребенка.

 Каждая игра представляет собой [набор](http://deti.utinet.ru/U2Site/BigCard/show/1017598.html) задач, которые ребенок решает с помощью кубиков кирпичиков. Задачи распложены примерно в порядке возрастания сложностей: от простого к сложному, от доступных до непосильных среднему возрасту.

 Нельзя поэтому объяснить ребенку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, не жестом, не взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится все брать сам из реальной действительности. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Он возможно ещё не дорос, не созрел. Надо подождать день, неделю, месяц.

 Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми задачами, а позволяет детям и родителями составлять, придумывать новые варианты и даже заниматься творческой деятельностью более высокого порядка. С какой игры начать? Лучше начать с заведомо более легких, которые явно под силу. И первый раз даже закончить, не доходя до трудных и непосильных заданий. И, конечно учитывая характер и темперамент ребенка.

 И всё-таки, лучше начать с игры «сложи узор». После того, как освоены первые задания игры «Сложи узор» (через неделю, другую), можно ввести в строй следующие игры: «Рамки и вкладыши Монтессори, а затем постепенно вводить «Уникуб», «Сложи квадрат», «Обезьянка», «Точечки», «Внимание», «Кирпичики», «КБ САМ». Этот порядок сугубо ориентировочный, и его можно изменять применительно к возрасту, уровню возраста ребенка, и того интереса, который начнет появляться у ребенка.

 Сколько же новых игр давать сразу? И как вводить? Ведь игр много, надо их как то сочетать одну с другой? Здесь нельзя дать жестких рекомендаций. Главная цель - успешное развитие ребенка, рост его способностей. Помните, что [игра](http://www.wildberries.ru/catalog/244697/detail.aspx) должна приносить радость. Дети переживают свои увлечения периодами и обычно исчисляемыми днями.

 Интерес к развивающим играм также подчинен закону «волны» и игру «Сложи узор» дети выполняют сначала каждый день, а потом все реже. И реже, пока совсем её не оставят. Не надо настаивать на продолжении игры. Ведь невозможно справиться за неделю со всем заданиями, рассчитанными на несколько лет. Поэтому нужно оставлять игру. Пусть пройдет неделя две или три, или даже месяц. В это время может на «волне» подняться другая [игра](http://www.wildberries.ru/catalog/244697/detail.aspx). Но когда ребенок, забыв об игре, снова возвращается к ней, она приобретает прелесть почти новой. И теперь непреодолимые прежде узоры могут быть играючи выполнены, пока на пути не встретятся новые трудности, новые барьеры.

 А можно ли в один день играть в две или три развивающие игры? Конечно, можно, но только, чтобы минимум две из них были ребенку хорошо известно, и чтобы у него было настроение за них браться. Это условие надо соблюдать всегда. Не следует ставить цель: играть 10 минут или 5 минут. Такая установка может убить всё желание. [Игра](http://www.wildberries.ru/catalog/244697/detail.aspx) превратиться в 5-10 минутную «отсидку». Пусть ребенок играет сколько хочет, и пусть ему никто не делает замечаний. Если он принёс «Уникуб», через 5 минут сложив только одно задание 7-35, или просидит над сложной двусторонней шахматной доской 7-50 целый час, зато он закончит дело: выполнит то задание, которое давно собирался сделать.

 Игры для начала лучше выбирать достаточно легкие для ребенка, чтобы он чувствовал удовлетворение от успешной работы. Но вот он добрался до трудного задания и, несмотря на все усилия сегодня его не одолел. Как же быть завтра? Начинать с этого трудного? Нет, лучше попробовать взять препятствие с разного; то есть начать игру с более легких или уже преодоленных заданий. Если задание неодолимо, то лучше пропустить неподатливое и взять какое-либо из следующих, но не всегда более трудных. На долю взрослых в таких трудных случаях выпадает обязанность: во-первых, похвалить ребенка за уже достигнутое, а во-вторых, поддержать бодрость духа и на будущее пояснить, что сразу ни у кого не получается, и, даже, папа в его возрасте не мог решать такие трудные задачи.

 Для детей характерно образное мышление. Оно используется для привлечения внимания ребенка к развивающим играм. В эти игры можно играть на полу, лёжа, стоя кому как удобно.

**Радуйтесь успехом вместе с детьми.**

**Ищите свои правила, задания, чтобы** [**игра**](http://www.wildberries.ru/catalog/244697/detail.aspx) **стало ещё увлекательнее!**

**Желаю успеха!**