**Консультация для родителей**

**«Творческие игры в семье»**

 Современные условия жизни таковы, что родители поставлены в довольно жесткие условия. Они стараются дать детям как можно больше знаний, помочь получить достойное образование, записывая на множество занятий в развивающих центрах и клубах. Задача педагогов детского сада - попытаться перенести игровую деятельность в семью, организовать единое игровое пространство и время. Игра вдвойне интересней, когда ребенок чувствует поддержку и заинтересованность самых родных и любимых людей – родителей. К взаимному разочарованию, папы и мамы, как показывает опыт, очень редко играют с детьми: они заняты на работе, по дому или не знают, как играть с ребёнком.

Игра – это самое важное, интересное познание и творчество. Сюжетно-ролевые, подвижные, режиссерские, дидактические, игры-драматизации оказывают существенное влияние на развитие умственных способностей и эмоционально-волевую сферу малыша, формируют произвольность поведения. В. А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире сказки, музыки, фантазии, творчества. Без этого он - засушенный цветок. Игра готовит ребенка к жизненным ситуациям, вырабатывая осмысленные алгоритмы поведения в разных жизненных ситуациях.

Что желательно приобрести для игровой? В первую очередь - разнообразные конструкторы (плоскостные и объёмные) для развития мелкой моторики, а значит и речи. Для режиссерских игр можно приобретать или изготавливать вместе с ребенком миниатюрные игрушки, что ещё интереснее для ребёнка, т.к. он в полной мере сможет почувствовать себя в роли творца и художника. Желательно приобрести несколько настольно-печатных игр на развитие разных качеств личности (а каких, вы прочитаете в описании). Самое главное: заранее согласуйте с ребенком требования к хранению и уборке игрушек, подумайте о возможности временного сохранения детских построек, конструкций. За неимением места для длительной демонстрации, можно «праздновать результат» (награждать автора аплодисментами, зарисовывать его постройку, фотографировать и т. п.) и только после этого убирать игрушки для хранения. …..Не бойтесь вспоминать свое детство и рассказывать ребенку о том, как вы играли сами и со своими друзьями, показывать ему свою искренность, эмоции.

Немаловажно научить играть в имеющиеся в семье игры с правилами, ребёнок должен играть наравне со взрослым, не стоит проявлять снисхождение к детям старшего дошкольного возраста при выполнении правил и не подстраиваться под них, а подводить ребенка к пониманию того, что в игре можно выиграть и проиграть. С этим, пожалуй, возникают самые большие трудности. Зачастую не все взрослые могут достойно принять поражение! Каково же ребёнку с несформировавшейся эмоционально-волевой сферой? И ведь именно здесь необходимо правильное поведение взрослого: не стоит смеяться и подтрунивать над ним или бросаться с «обнимашками» горького сострадания, не нужно снисходительно уступать победу из-за возраста своего чада. Просто попытайтесь показать причины временного неуспеха и выразите надежду на победу в следующей игре, а потом ненавязчиво переключите ребёнка на другую деятельность.

Развитие творческих способностей очень важная задача, т.к. современное общество нуждается в неординарных личностях, способных на полёт мысли. Развить такие способности и не потеряться в море жизни ребёнку помогут игры на основе ТРИЗ - технологии. Их задача – формирование способов мышления, основанных на умении сравнивать, анализировать, систематизировать и фантазировать. Эти игры могут проводиться без особых материальных затрат, так как построены на общении с ребёнком. Самая простая игра «Да-нетка», где один задумывает слово, а остальные с помощью наводящих вопросов пытаются его отгадать. Отвечать можно только «да» или «нет». Додумывание образов – следующая ступенька творческих игр. Получив согласие ребенка на роль, поинтересуйтесь «А кем я буду? А какой я буду лисой — доброй или злой? Что меня дальше ждёт? Кого я встречу?» И т.д. Постоянное общение в вопросно – ответной форме, неожиданные и фантастические варианты сюжета (по типу «Машины сказки») – хороший вариант творческого фантазирования. Взрослым важно проявлять инициативу и желание участвовать в игре.

 В процессе совместной игры старайтесь побуждать ребенка проигрывать с каждым разом все более сложный сюжет, стимулируя речевую активность детей, включая в сюжет игры различные игрушки, побуждая детей от их лица осуществлять ролевой диалог, проигрывая приключения, которые якобы произошли с ними, варианты завершения игры. Ребенок должен научиться управлять любой сложившейся ситуацией, выделяя и обозначая целостные сюжетные события, комбинируя их в необходимой последовательности согласованно с партнером. Проигрывайте ситуации с игрушками по правилам безопасности (поведение ребёнка в критических обстоятельствах – встреча с незнакомцем, пожар в доме, помощь, попавшему в беду, отключение света в доме или в лифте и т.д.) Не бойтесь посвящать его в проблему добра и зла. Но учите находить во всех окружающих событиях и явлениях и хорошее и плохое – это следующий этап игр. Постепенно вы со своим чадом подойдёте к пониманию устройства мира. В этом вам помогут игры «Конструктор вещей», «Системный оператор», «Что раньше, что потом». Описание этих и многих других игр на развитие творческих способностей ваших детей вы найдете в приложении.

 Помните: каждый ребёнок – гениален, нужно только помочь ему сориентироваться в этом мире и лучший способ для этого – совместная игровая деятельность. Удачи вам, дорогие взрослые!

Предлагаемые игры :

**Игры на выявление свойств объекта и признаков времени**

**Игра «Дерево, птица, насекомое, дикое животное»**

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы

Правила: взрослый говорит: «Дерево» (Ребёнок называет любое дерево). «Птица. Насекомое. Дикое животное» и т. д. по кругу. Название игры можно менять. Например, «Рыбы, птицы, звери», «Деревья, цветы, насекомые»

**Игра «Чем был, чем (кем)** **стал»**

Цель: развивать умение определять линию развития объекта.

 Правила: взрослый называет любой объект живой природы. Дети говорят, чем (кем) он был, чем (кем) стал. Например, цыплёнок – был яйцом, стал курицей или петухом. Капуста была семечком, стала салатом.

**Игра «Был. Есть. Будет»**

Цель: упражнять детей в определении свойств объекта в прошлом, настоящем и будущем. Правила: взрослый называет объект живой природы. Ребёнок перечисляет его свойства в прошлом, настоящем и будущем. Например: огурец был маленький, зелёный, колючий, горький; сейчас – большой, зелёный, сладкий, сочный; будет - солёный, мягкий, хрустящий.

**Игры на выделение над системных связей**

**Игра «Кто где живёт»**

Цель: учить детей устанавливать, частью чего является данный объект.

 Правила: взрослый называет объект живой природы. Дети называют среду обитания этих объектов. Можно использовать картинки. Например, медведь. Среда обитания: лес, зоопарк, мультфильм, книга, фантик.

**Игра «Я возьму тебя с собой»**

Цель: учить детей устанавливать связь между средой обитания и объектом живой природы.

 Правила: взрослый называет место обитания и предлагает взять с собой объекты живой природы, которые там находятся. Например, я – река и возьму с собой всё живое, что находится в реке.

**Игры на выделение под системных связей**

**Игра «Ты – моя частичка»**

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.  Правила: взрослый называет образ, а ребёнок – его части. Например: «Я – дерево, ты – моя частичка. Кто ты?»

**Игра «Кто я?»**

Цель: развивать умение по одной части называть как можно больше объектов живой природы.

 Правила: взрослый называет одну часть. Дети – как можно больше объектов, у которых есть эта часть. «У меня есть листок. Кто я?» (дерево, куст, цветок)

**Игра «На что похоже»**

Цель: развивать ассоциативность мышления, учить детей сравнивать системы.

 Правила: взрослый называет объект, а дети называют объекты, похожие на него. Например, на что похож цветок? (по цвету, форме, функции, прошлому, будущему)

**Игра «Хорошо-плохо»**

*Правила:*По цепочке дети называют положительные и отрицательные качестваодного и того же предмета, например:«Книга – это **хорошо**: из книг узнаешь много интересного…»«Книга – это **плохо**: она быстро рвётся… и т.д.) Скажите, а дерево - это хорошо или плохо?

**2.Игры на выявление функционального назначения объектов. «Повторялка»**

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:

– лягушка. Я умею прыгать .– машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам. Я – карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки. И т.д. Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

**3.Игры на сравнение систем**

**«На что похоже» (с 3-летнего возраста)**

**.**Ведущий называет объект, а дети называют объекты, похожие на него (если двое игроков – называют по очереди. Выигрывает тот, кто назвал последний). *Примечание:*Похожими объекты могут по следующим признакам:поназначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи, например: На что похож абажур?

*Варианты ответов:*на зонт,на Красную Шапочку,на колокол,потому что онбольшой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге….

**4**.**Игры на умение выявлять ресурсы объекта**

 **«Аукцион» (со старшего дошкольного возраста).** На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение, например: - Для чего нужна линейка?

Варианты ответов: Чтобы измерять чего-то; вместо указки можно использовать; можно помешать ею что-то; можно спину почесать; можно её в цель метать: на кончик линейки положить что-то легкое и стрельнуть, а на стене мишень нарисовать…

**5.Игры на объединение над- и подсистемы объекта**

**«Волшебный светофор»**

 В этой игре красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Воспитатель показывает детям картинку с изображением животного и говорит: «Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного. Если подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит».

Подготовила

Широкова И.А.