**ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА БЕЗОБИДНЫМИ ИГРАМИ РЕБЕНКА.**

http://i.rmo-msk.ru/u/pic/b9/8291d88f0e11e289c72d10826c674f/-/MM900354391.gif

**Что скрывается за безобидными играми ребенка.**

     Игра – естественный способ самовыражения ребенка.      То, КАК ребенок играет, может многое сказать о нем, его отношении с окружающими людьми.     Попробуйте понять,  о чем говорят игры  вашего ребенка.

         Разрушительные игры – один из наиболее ярких показателей неприятностей в жизни малыша. Фрагментарность игры, возбужденный переход ребенка от одной игры к другой может указывать на чувство личного беспокойства, связанного с приближением к важной, болезненной теме.

         Дети, которые во время игры болтают без умолку или,  наоборот,  молчат, могут скрывать свои чувства. Если ребенок говорит о бедах и обидах от первого лица, не прячась в воображение, используя личные местоимения: «я», «мой папа», «моя сестра», «мой друг», «мой учитель», то это считается хорошим признаком.                                                                                    У детей, которые стремятся к безупречной чистоте и избегают контакта с грязными предметами в игре, всегда аккуратно раскладывают игрушки в одном и том же порядке, можно обнаружить ригидность, серьезно затрудняющую их личностный рост.

      Преобладание предметной игры ( бросание мяча, строительство или обустройство кукольного домика без использования кукол или животных ) свидетельствует о проблемах в межличностном общении, в коммуникативной сфере.                                                                                  Фантазийные, символические игры, поведение, сконцентрированное  на действующих лицах ( разговоры о семье или личном опыте, игра с куклами или животными, самостоятельная или совместная ролевая игра), свидетельствуют о хорошем развитии ребенка.

          Если ребенка больше интересуют старые, хорошо освоенные игры и он не желает осложнять их условия, то это может быть признаком повышенной тревожности, которая мешает получить новые впечатления и принимать новые условия. Или конкретный вид умений, востребованных в этой игре, не очень хорошо развит, и ребенок это чувствует. А может быть, ваш ребенок еще не наигрался в игры предыдущего возрастного периода и поэтому не спешит переходить к новым. В любом случае такое наблюдение должно заставить задуматься об эмоциональном состоянии ребенка, его физической и интеллектуальной развитости, способности к самоконтролю.      Разыгрывание ролей позволяет судить, насколько дети умеют видеть свои конфликты с разных точек зрения. Персонажи могут быть полярными, например агрессор, преступник и жертва, или более близкими друг к другу: сестра и учительница. Считается, что ребенок играет две роли, когда использованы две различные установки: Змей Горыныч и Царевич, которого тот убивает. Если же ребенок изображает Змея Горыныча, чудовище и динозавра, значит, он выбирает одну роль – роль агрессора.

**АГРЕССИЯ**

- Кусается, плюется, дерется, сквернословит, бросается игрушками.

-Кричит, колотит по какому – либо предмету, швыряет вещи.

- Разыгрывает чью-то смерть, обсуждает намерение побить кого-то или отомстить.

- Убивает символического агрессора.

- Вырывает кукле волосы, причесывая ее.

- Нарочно ломает игрушки.

-Кукла – ребенок бьет куклу – взрослого.

- Машины гоняются друг за другом на огромной скорости.

**Страх, тревога.**

- Прячет фигурки.

- Строит защитные стены, замки, заборы.

- Не удается обратиться за помощью к положительным героям: доктор не может прийти, родители не могут защитить.

- Кто-то потерялся или похоронен.

- Стихийное бедствие ( ураган, землетрясение ), сражение в котором никто не уцелел.

**Самоуничижение, вина, стыд.**

- Причиняет себе боль, чтобы на него обратили внимание.

- Говорит о себе как о «плохом мальчике» / «скверной девочке».

- Наказывает себя.

- Идентифицирует себя с отрицательным героем.

**Регрессия**

- Раскачивается в кресле, прижимая к себе мягкую игрушку.

- Просит, чтобы его запеленали, укрыли одеялом, покормили.

- Предлагает играть в прятки.

- Причиняет боль себе, чтобы вы его пожалели.

- Требует, чтобы его держали на руках и укачивали, как младенца, просит соску.

- Хочет, чтобы его «уложили спать».

- Свертывается калачиком.

- Создает ситуации, когда его нужно спасать.

- Не выпускает из рук мягкую игрушку.

**Амбивалентное поведение ( двойственное отношение к чему-либо)**

- Моет, причесывает, пеленает и переодевает куклу-малыша, при этом говорит, что хочет, чтобы малыш умер или пропал.

- Убивает игрушку, а затем оживляет ее.

- Строит и разрушает.

- Страшные герои делают добро: например, чудовище целует добрые герои, наоборот, действуют разрушительно: доктор убивает, причиняет боль.

   Для родителей детская игра служит дополнительным источником информации об эмоциональном состоянии ребенка.

Выбирая игрушку, ребенок чаще всего отдает предпочтение персонажам, достаточно точно передающим его настроение в данный момент. Игрушки часто выступают в роли людей из окружения ребенка. Воспользовавшись этим , можно узнать как строятся взаимоотношения ребенка с другими детьми и взрослыми ( в школе, во дворе).

Некоторые эпизоды в игре могут вызывать беспокойство (не всегда обоснованное).  Дети иногда ведут себя иррационально, безответственно и абсурдно. Их игры могут выглядеть странными и даже безумными. Не спешите делать выводы. Наблюдайте.

Внимание: Игровая диагностика и игровая терапия могут проводиться только профессиональными психологами.

Используемая литература: Энциклопедия для родителей .

    Профессор М.М. Безруких. Москва ЭКСМО 2010