**Дидактическая игра «Стратегические ходилки»**

Эта игра будет полезна как дошкольникам 5-7 лет, так и младшим школьникам. Основана она на обычной всем известной игре типа «ходилки», в которой необходимо бросать кубик и двигаться вперед по дорожке к конечной цели пути. Классическая игра-ходилка может помочь научить ребенка считать, а также позволит приятно провести время всей семьей, но имеет один побочный эффект. Маленькие дети склонны отождествлять результат, полученный по воле случая, со своими способностями. Поэтому при проигрыше они чувствуют себя обделенными. Конечно, так дети учатся принимать свои неудачи, что будет для них со временем полезным, но все равно сама атмосфера игры-ходилки заставляет их надеяться на случай как на единственный способ выиграть. Излишне отмечать, что это *не* полезно для развития внутреннего локуса контроля, то есть уверенности ребенка в том, что победа и поражение зависят в первую очередь от его усилий.

Модифицированная нами игра-ходилка благодаря некоторым усовершенствованиям превращается в принципиально иной вид развлечения, не имеющий прежних негативных особенностей.

*Целью* стратегических ходилок является развитие произвольной регуляции поведения детей, в частности целеполагания, а также развитие мышления и внимания. Структура игры позволяет ребенку почувствовать, что исход событий зависит от его решения, это способствует формированию внутреннего локуса контроля, самостоятельности и независимости. Помимо этого, в игре с удвоенной интенсивностью отрабатывается навык счета.

Чтобы понять, как именно устроена игра, обратимся к ее правилам. Для стратегических ходилок можно использовать поле от любой игры с одним условием: дорожка на нем должна включать в себя островки бонусов и опасностей. Например, это могут быть клетки, которые позволяют прыгнуть вперед или заставляют откатиться на несколько шагов; система магазинов, в которых нужно покупать определенные продукты; домики с хорошими и вредными героями. Одним словам, дорожка должна стимулировать оба вида мотивации: и мотивации достижения, и мотивации избегания. Так ребенок лучше начинает осознавать, какие преимущества и хитрости кроются в его обычной на первый взгляд деятельности.

На такое поле на старт выставляются фишки. И здесь кроется ключевое новшество всей игры. Каждый участник получает не одну фишку, как это обычно бывает, а целых две. Дети младшего школьного возраста могут взять и по три фишки. В простом варианте все фишки одного игрока имеют одинаковый цвет, в более сложном – разный, тогда ребенку придется запоминать цвет каждой из них и не путать с чужими.

Ведущие сообщает, что теперь у каждого игрока есть своя команда из 2-3 фишек. Совершать ход можно любой из них. Самое главное – продумать, чтобы эта фишка помогла достичь успеха. Участники кидают кубик по очереди. Первый игрок смотрит, сколько ходов он должен совершить, а дальше пальцем просчитывает место прибытия каждой из фишек. Обдумывает, какой ход будет более полезным, и только после этого сдвигает фишку. Если игрок перемещает фишку импульсивно, без предварительной проверки и попадает впросак, то переигрывать его ход не разрешается: последствия должны быть очевидными в своей реальности.

Подобное мысленное просчитывание стратегии движения позволяет развиваться рефлексии, самоконтролю, стимулирует ребенка постоянно соотносить свой результат с целью. Таким образом, поспешность и небрежность наглядно связываются с ошибкой, а размышление становится причиной успеха.

Иногда, правда, бывают случаи, когда ни один из ходов не оказывается оптимальным. Как раз в этом случае мы обращаем внимание ребенка на то, что в жизни иногда не все идет гладко, но есть требования игры, которым надо следовать, поэтому ход все равно нужно совершить ни одной, так другой фишкой. Отличием от прежних ходилок в этом случае выступает то, что перед детьми в равной степени предстают ни один, а все три варианты развития событий: когда выбора нет, когда можно избежать неудачи и когда можно достичь успеха; а это существенно обогащает его интеллектуальный и социальный опыт.

Играть в стратегические ходилки могут несколько детей, но в этом случае им, скорее всего, потребуется помощь взрослого. Можно играть ребенку и взрослому вдвоем, а особенно мотивированные и одаренные дети могут играть одни. В последнем случае им нужно немного подсказать, что на игровом поле могут развиваться волшебные сюжеты, когда фишки дружно отправляются искать приключений; это поможет развить воображение.

Еще одной полезной возможностью этой игры является визуальная диагностика предпочитаемых стратегий обработки информации. Дети, склонные обдумывать все постепенно, играют преимущественно одной фишкой. Таким ребятам лучше давать знания последовательно, четко. Дети, активно использующие обе фишки, отличаются большей исследовательской активностью, но могут быть непоследовательны; знания они лучше усваивают ассоциативным путем.

Надеемся, что игра «Стратегические ходилки», которая в нашем детском саду уже не первый год пользуется огромным успехом у детей, позволит не только прекрасно провести время, но и в игровой форме развивает многие высшие психические функции, произвольную регуляцию поведения и уверенность в своих силах.