**Игра как средство познания себя**

***Кузнецова Н.В., учитель – логопед***

*г. Астрахань, МБДОУ города Астрахани№85*

Игра – это не просто развлечение, это творческий, вдохновенный труд ребенка, это его жизнь. В процессе игры ребенок познает не только окружающий мир, но и себя самого, свое место в этом мире. Играя, ребенок накапливает знания, осваивает язык, общается, развивает мышление и воображение. В игре нет схем и правильных образцов, ничего не сковывает ребенка. Не поучать и обучать, а играть с ним, фантазировать, сочинять, придумывать – вот что необходимо ребенку. Игра необходима ребенку, как воздух, как вода, как пища для ума и сердца, как действенный и творческий процесс, формирующий интерес ребенка, созидающий его личность.

Большое значение имеют игры, которые обогащают социальный опыт ребенка, его межличностное взаимодействие с другими людьми и с самим собой. Человек – самое сложное и не изученное до конца природное образование. Ребенку необходимо помочь найти достойное место в жизни и осознать свою личностную позицию, свое назначение в этом мире, почувствовать свою неповторимость, индивидуальность, значимость.

1. **«Мир без тебя».** Это упражнение позволяет каждому ребенку осознать собственную значимость в мире, среди людей. Проводится оно таким образом: дети образуют круг, в центре которого помещается один ребенок – ему и будут предназначаться слова-комплементы. Дети могут говорить самостоятельно, а могут и продолжить фразу, начатую взрослым: «Мир был бы без тебя неинтересен, потому что ты … (хорошо танцуешь, у тебя красивая улыбка, ты знаешь много разных игр и т. п.)». Именно так можно показать ребенку его значимость и самоценность в этом мире, в этой группе.

2. **«Самый – самый».** Дети называют имя того ребенка, у которого наиболее выражено то или иное хорошее качество, названное взрослым. Например: самый умный, самый ловкий, самый вежливый, самый любознательный, самый трудолюбивый, самый веселый, самый дружный и т. п. Положительная характеристика обязательна для каждого ребенка, так как помогает ему обратить на себя внимание и преумножить свои достоинства.

3. **«Кто мы?»** Цель этой игры состоит в том, чтобы показать неоднозначность всего, что окружает ребенка. Спросите ребят: «А вы знаете, кто вы? Как вас дома называют мама и папа? В детском саду вы кто? А в больнице? А в школе кем будете? Когда по улице идете – кто? А если в транспорте едете? В магазине вас как называют? Кто я для своих детей? Кто я для ваших мам и пап?» После того, как дети ответят на вопросы, подведите итог: «Оказывается, один и тот же человек в разных местах называется по-разному».

**НЕОБЫЧНЫЙ ПЕШЕХОД**

Кто по улице идет?

Необычный пешеход.

У него пятьсот имен:

На заводе слесарь он,

В яслях он – родитель,

В кинотеатре – зритель,

А пришел на стадион -

И уже болельщик он.

Он кому-то сын и внук,

Для кого-то близкий друг.

Он – мечтатель в дни весны,

Он – защитник в дни войны.

 И всегда, везде и всюду –

Гражданин своей страны!

 Р. Сеф

4. **«Кем я буду и каким?»** Эта игра-беседа посвящена будущему ребят, о котором они начинают мечтать уже в старшем дошкольном возрасте. Детям можно предложить следующие вопросы: «Кем вы станете, когда вырастите? Сколько профессий может освоить человек? От чего зависит название профессии? Зачем человеку нужна профессия? Какая профессия самая лучшая? Почему?»

 **РАЗНЫЕ ПРОФЕССИИ**

 Самолетом правит … (летчик),

 Трактор водит … (тракторист),

 Электричку … (машинист),

 Стены выкрасил … (маляр),

 Доску выстрогал … (столяр),

 В доме свет провел … (монтер),

 В шахте трудится … (шахтер),

 В жаркой кузнице … (кузнец),

 За прилавком … (продавец),

 Кто все знает … (молодец)!

После прочтения стихотворения беседа может быть продолжена: «А может случиться так, что человек называет себя художником, а рисовать не умеет? Может ли быть и почему, что дворник не умеет подметать, продавец – считать, взвешивать?»

5. **«Хочу быть …»**  Эта игра позволяет ребятам осмыслить присущие человеку качества, свойства, черты характера, их необходимость, содержание, направленность. Детям предлагают различные свойства, характеристики, качества, например: сильный, красивый, быстрый, невидимый, толстый, высокий, железный, крикливый, способный, везучий и т. п. Из этих качеств ребенок выбирает любое, понравившееся ему, и объясняет, почему он хотел бы стать таким и где это свойство может пригодиться. Например, ребенок говорит: «Я хочу быть невидимым, чтобы дикие звери в лесу меня не увидели, а я смог бы за ними наблюдать» и т. п.

 **ЖЕЛАНИЕ**

 Мне хочется в поле пожить

 Красивой ромашкой.

 И хочется крепко дружить

 Со слабой букашкой.

 И чтобы друзей не менять,

 Услышав мычанье.

 И чтобы корова меня

 Не съела нечаянно.

 Т. Собакин

Ценность лингвистических игр подобного характера заключается в том, что они всегда дают взрослым пищу для размышления. На основе детских ответов взрослый имеет возможность выявить уровень речевого (насколько богата, красочна и правильна речь ребенка), мыслительного (насколько логично выстроены события и аргументированы предполагаемые действия), эмоционального (степень включенности ребенка в воображаемые обстоятельства, насыщенность положительными или отрицательными эмоциями: страх, радость, грусть, недоумение и т. п., общая эмоциональная окраска сюжета) и духовного (нравственные ориентации и ценности ребенка, степень человеколюбия) развития детей.

 Л И Т Е Р А Т У Р А

1. Белобрыкина О. А. Речь и общение. Популярное издание для родителей и педагогов. -

Ярославль.: «Академия развития», 2007.

2. Шашкина Г.Р. Логопедическая работа с дошкольниками : учеб. пособие для студ. вузов / Г. Р. Шашкина. - М. : Академия, 2005.

3. Формановская Н.И. Речевой этикет и культура общения.- М., Высшая школа, 2009.

4. Алякринский Б.С. Общение и его проблемы. - М., 2005.